

EDUCACIÓN 

UI: Interfaz de Usuario

Programa de Estudio

UI: Interfaz de Usuario

Este curso brinda un enfoque centrado en el correcto proceso de la realización de una interfaz de usuario. Cuenta con prácticas y contenidos desarrollados en función de las demandas del mercado, y desde una perspectiva integral. Cuenta con prácticas y contenidos desarrollados en función de las demandas del mercado, y desde una perspectiva integral.

Contenido del curso

Comenzaremos recorriendo el proceso del Flujo de trabajo de la interfaz de usuario dimensionando en profundidad cuáles son las distintas etapas del mismo. Comprendiendo asimismo el alcance y estableciendo la estructura de nuestro proyecto, para luego validar con el usuario lo planteado en busca de posibles mejoras haciendo un recorrido sólido por las bases del diseño de interacción para luego plantear las bases del diseño visual, desarrollaremos el UI KIT correspondiente y obtendremos una visión integral acerca del motion aplicado al ámbito UI.

PRÁCTICAS EN CLASE ::

Comenzaremos planteando un MVP (producto mínimo viable) donde estableceremos el nivel de alcance de los objetivos de nuestro proyecto planteados por el cliente. Asimismo realizaremos un User Flow, donde planteamos los principales trayectos de nuestros usuarios y generamos una arquitectura de información acorde gracias a la herramienta Card Sorting. Por último tendremos en cuenta todo lo realizado para exponer nuestras ideas en wireframes y comprender su verdadero alcance en el proceso, practicaremos tests para iterar la propuesta y obtener mejores resultados, recorreremos las principales nociones del diseño de interacción y visual, comprenderemos cómo realizar todo el proceso de llevar las ideas a un plano concreto, realizaremos moodboards y UI Kits.

Requisitos

Tener conocimientos en:

UX ámbito de UX acorde al plan de estudio de nuestro curso o haber realizado el curso de Introducción a UX.

Tener conocimientos aunque sea básicos de alguna herramienta de prototipado (en el curso se

usará Figma)

Modalidad de cursado

Puedes tomar este curso en modalidad presencial o modalidad online - en vivo

¿Qué aprenderás?

- Entender el concepto MVP
- Comprender los distintos tipos de Card Sorting
- Entender y llevar a cabo un Sitemap
- Conocer el concepto de User Flow
- Realizar un User Flow
- Llevar a cabo Wireframes y comprender su alcance
- Planificar, ejecutar y analizar los resultados de una Prueba de Usuario
- Conocer las leyes, principios y patrones que ayudan al diseñador de interfaces a hacer productos más eficientes
- Conocer los principios de Gestalt
- Realizar el prototipo funcional de tu propuesta
- Realizar test sobre los prototipos e iterar en consecuencia
- Aplicar la metodología Atomic design
- Trabajar con un sistema de grillas
- Conocer herramientas para desarrollar moodboards y llevarlos a cabo
- Construir un UI KIT
- Conocer los principios de motion aplicados a UI

Plan de Estudios



1. Introducción al UI

¿Qué es interfaz de usuario (UI)?
UI en el marco de un proceso DCU
De lo abstracto a lo concreto
Conceptos fundamentales
Benchmark

2. MVP y Arquitectura de la Información

¿Qué es un MVP?
¿Qué es la Arquitectura de la información (AI)?
¿Por qué realizar una AI?
Componentes de la AI
Tipos de entregables

3. Card sorting y AI

Validación y su importancia
¿Qué es un Card sorting?
Tipos de Card sorting
Herramientas y recursos
Sitemaps

4. User Flow

¿Qué es un User Flow?
¿Por qué realizar un User Flow?
¿Cómo realizar un User Flow?
¿Qué es un Wireflow?
Herramientas

5. Wireframes

¿Qué es un Wireframe?

Para qué sirve un Wireframe y cuales son sus beneficios

Proceso de realización

Herramientas

Patrones

Estados vacíos y Onboarding

6. Prototipar y Validar

Prototipado

¿Qué es una prueba de usuario?

Planificación de pruebas

Roles

Guion, tareas y escenarios

Prueba piloto

Ejecución de pruebas. Análisis e Iteración

7. Leyes y principios

Sistema de grillas

Atomic design

Principios de Gestalt

Leyes de UX

Herramientas

8. Diseño visual

Moodboards

Nociones de diseño

Herramientas

Elementos de diseño visual

Accesibilidad

9. Sistema y UI Kit

Sistemas de diseño

Guías de estilo

Controles y componentes

UI kit

Aplicación

10. UI y animación

Motion en UI

Principios de animación

Herramientas disponibles

Microinteracciones

Armado de Portfolio

EDUCACIÓN IT

Centro de Capacitación y Desarrollo Profesional



Lavalle 648 Piso 8, Microcentro, CABA

TEL_PRINCIPAL

info@educacionit.com

EducaciónIT. Copyright 2005-2021