

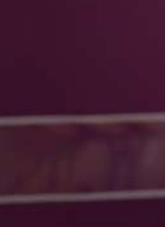


IDAT S.A.C. - RUC: 208095912798

CURSO VIRTUAL

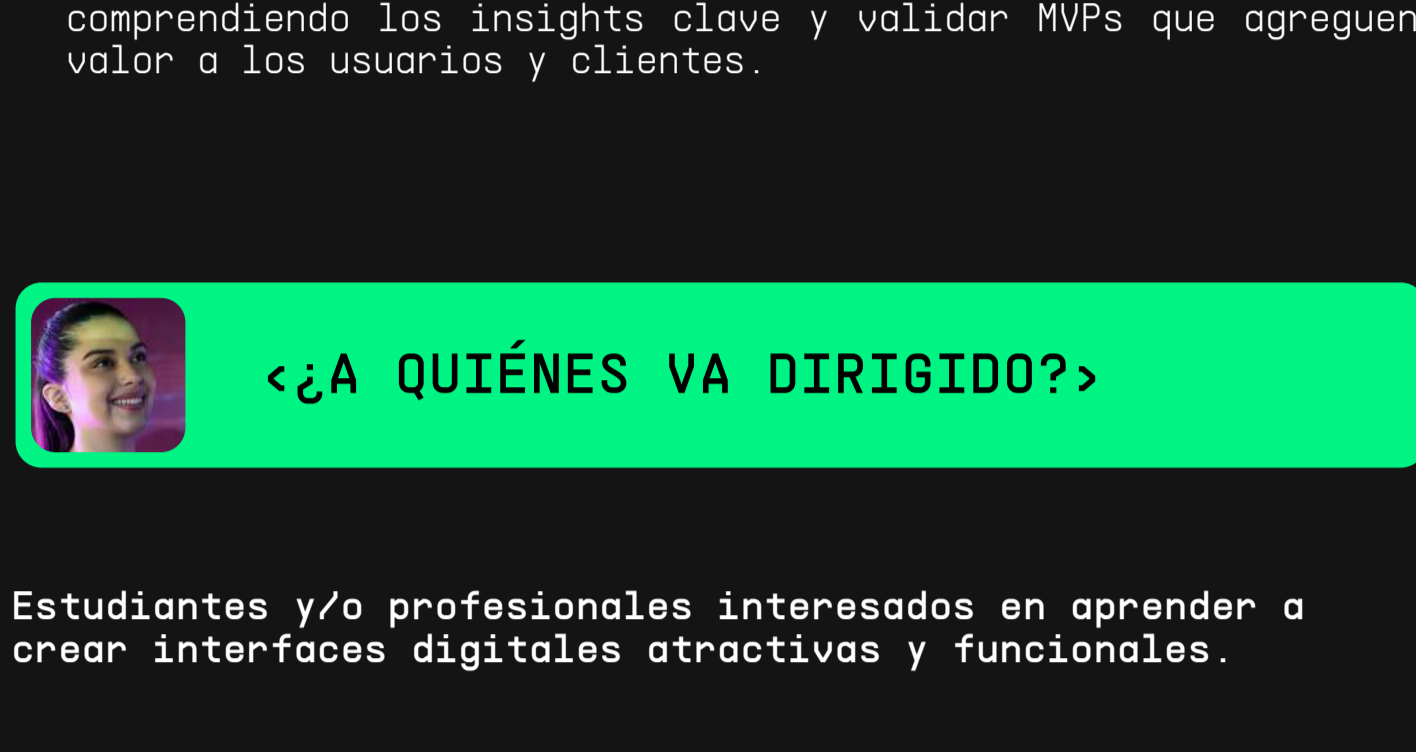
<Diseño UX/UI>

OPORTUNIDAD REAL DE EXPERIENCIA PRÁCTICA



<SUMILLA DEL PROGRAMA>

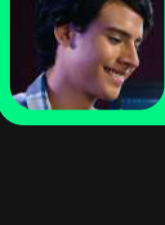
Nuestro curso de Diseño de Experiencia de Usuario [UX] y Diseño de Interfaz de Usuario [UI] es una oportunidad única para aquellos apasionados por la creación de experiencias digitales memorables con enfoque en el usuario. Este curso está diseñado para personas creativas, curiosas y con un interés genuino en mejorar la interacción entre los usuarios y los productos digitales con enfoque en la Experiencia del Cliente.



<¿POR QUÉ ESTUDIAR EL CURSO?>

Estudiar Diseño UX/UI te permitirá:

- Identificar los conceptos fundamentales de diseño de interfaces de usuario y experiencia de usuario [UX].
- Desarrollar habilidades en diseño gráfico y comprensión de los principios de diseño centrado en el usuario.
- Diseñar interfaces atractivas y eficientes para sitios web, aplicaciones móviles y productos digitales.
- Generar soluciones desde la percepción del cliente, comprendiendo los insights clave y validar MVPs que agreguen valor a los usuarios y clientes.



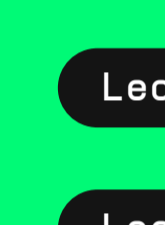
<¿A QUIÉNES VA DIRIGIDO?>

Estudiantes y/o profesionales interesados en aprender a crear interfaces digitales atractivas y funcionales.



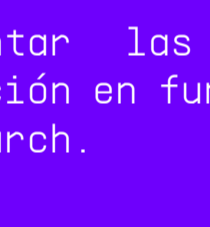
<¿EN QUÉ CAMPO PODRÁ DESEMPEÑARSE?>

Los conocimientos adquiridos te permitirán desarrollarte en diversos campos relacionados con el diseño digital y la experiencia del usuario. Como diseñadores de interfaces de usuario [UI], diseñadores de experiencia de usuario [UX], investigadores de usuarios, especialistas en prototipado, diseñadores de aplicaciones móviles o web, consultores de UX, o incluso optar por un trabajo independiente.

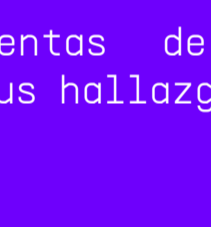


<REQUISITOS>

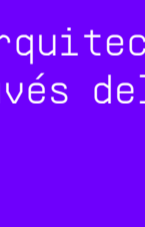
- Conocimiento a nivel intermedio/avanzado de herramientas de diseño digital [Photoshop - Illustrator].
- Conocimientos de diseño web.
- Software/Hardware a utilizar: Figma.



Illustrator



Photoshop



Figma

PLAN DE ESTUDIO

🕒 32h académicas (1 mes)

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<DESIGN THINKING COMO HERRAMIENTA DE RESEARCH>

Aplicar las herramientas del Design Thinking para empatizar con su usuario y sus insights.

- Lección 1 DEFINICIÓN DEL UX RESEARCH
- Lección 2 IMPORTANCIA DEL DESIGN THINKING EN UX RESEARCH
- Lección 3 MAPA DE EMPATÍA
- Lección 4 USER JOURNEY MAP
- Lección 5 HALLAZGOS Y ALCANCE DEL PROYECTO

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN>

Implementar las herramientas de la Arquitectura de Información en función a sus hallazgos a través del proceso UX research.

- Lección 1 ¿QUÉ ES LA ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN?
- Lección 2 RELACIÓN ENTRE CONTENIDO, CONTEXTO Y USUARIOS
- Lección 3 ERRORES TÍPICOS AL CONSTRUIR UNA ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN
- Lección 4 SISTEMAS DE ORGANIZACIÓN
- Lección 5 SISTEMAS DE NAVEGACIÓN

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<WIREFRAMES Y PROTOTIPOS>

Implementar las herramientas de la Arquitectura de Información en función a sus hallazgos a través del proceso UX research.

- Lección 1 ¿QUÉ ES UN PROTOTIPO?
- Lección 2 FIDELIDAD DE UN PROTOTIPO
- Lección 3 SKETCHING
- Lección 4 WIREFRAME BAJA FIDELIDAD
- Lección 5 WIREFRAME ALTA FIDELIDAD
- Lección 6 HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO: MARVEL, WEBFLOW, FIGMA, MOCKFLO

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<FIGMA>

Hacer uso de Figma para la creación de un prototipo de baja fidelidad.

- Lección 1 INTRODUCCIÓN AL FIGMA
- Lección 2 HERRAMIENTAS: FRAME Y ZOOM
- Lección 3 FIGURAS VECTORIALES
- Lección 4 REGLAS Y GUÍAS
- Lección 5 CONSTRAINS
- Lección 6 GRIDS
- Lección 7 AUTO LAYOUT
- Lección 8 COMPONENTES
- Lección 9 PROTOTIPO
- Lección 10 USER FLOW

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<FUNDAMENTOS DE LA INTERACCIÓN>

Comprender los fundamentos de la interacción y estado del arte tecnológico del UI.

- Lección 1 LAS 10 HEURÍSTICAS DE NIELSEN
- Lección 2 EL MODELO DEL DOBLE DIAMANTE
- Lección 3 LAS 4 DIMENSIONES DE GILLIAM CRAMPTON SMITH
- Lección 4 ATOMIC DESIGNS

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<DISEÑO WEB Y MÓVILES>

Utilizar los componentes para el UI en entornos web y móviles usando Figma.

- Lección 1 IMPORTANCIA DE LAS RETÍCULAS
- Lección 2 BENEFICIOS DE UTILIZAR BOOTSTRAP
- Lección 3 MATERIAL DESIGN
- Lección 4 CONOCEMOS OTROS COMPONENTES PARA WEB Y APP MÓVILES

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6 TEMA 7

<WIREFRAMES DIGITALES CON FUNCIONALIDAD DE UN PRODUCTOR DIGITAL>

Desarrollar un producto en base a los fundamentos de la diagramación digital.

- Lección 1 CONTENCIÓN
- Lección 2 ESCALADO CON TEXTO
- Lección 3 APLICACIÓN DE PLANOS, CAPAS Y RITMO VISUAL
- Lección 4 EJEMPLO DE PORTAFOLIO DE DISEÑO

Docente especializado a cargo
*Programación de docente sujeto a disponibilidad.