

CODERHOUSE

Diseño UX/UI

PROGRAMA DEL CURSO

**Educación digital
para el mundo real.**



Acerca del curso

En este curso aprenderás a hacer un research e investigar acerca de un problema que convertirás o en una idea de app.

Diseñarás y crearás un prototipo de app en base a esta tendencia, donde se crea una versión optimizada para dispositivos móviles basada en un sistema operativo nativo iOS o Android. Comenzarás a plasmar tu idea definiendo las funcionalidades principales de la misma (MVP). Pasarás también por la definición de un público objetivo o usuario, para el desarrollo del prototipo.

Utilizarás herramientas de prototipo actuales y solicitadas en el mundo laboral. Asimismo, validarás tu proyecto mediante diferentes metodologías y actividades. Llegarás a adquirir habilidades de metodologías ágiles. Podrás fundamentar las decisiones de diseño del proyecto de manera clara.

Finalmente, aprenderás metodologías de diseño para tu proyecto incorporando conocimientos de disciplinas proyectuales.



Perfil profesional

Este curso está dirigido a diseñadores, comunicadores, analistas de marketing, líderes técnicos, practicantes de metodologías ágiles, responsables de producto, emprendedores y toda persona interesada en conocer metodologías proyectuales y herramientas para idear y diseñar productos digitales de gran impacto.

Características generales



Modalidad

Online en vivo



Duración

13 semanas (52 horas)



Nivel de dificultad

Inicial



Dedicación

Alta

Inicial: No requiere de conocimientos previos en la disciplina para iniciar la cursada.

Intermedio: requiere de un conocimiento básico o experiencia previa mínima en la disciplina.

Avanzado: requiere de sólidos conocimientos o experiencias previas en la disciplina.

Baja: requiere de mínima de una carga de trabajo semanal promedio de 2 horas por fuera de la cursada.

Moderada: requiere de mínima de una carga de trabajo semanal promedio de 4 horas por fuera de la cursada.

Alta: requiere de mínima de una carga de trabajo semanal promedio de 6 horas por fuera de la cursada.

Pre-requisitos



Conocimientos previos

Como se trata de un curso inicial, no requieres ningún tipo de conocimiento previo para poder realizarlo. Es recomendado para personas que quieran realizar su primer acercamiento al mundo del diseño UX/UI.

Sugerencia: Puedes ver en [esta presentación](#) las relaciones entre los cursos por vertical de la oferta actual de Coderhouse.



Requerimientos técnicos

Preferentemente, se necesita una PC con placa gráfica media para poder practicar las herramientas de diseño más ágilmente. De 2 a 4 GB de RAM junto a un core simple de 2 núcleos. Para condiciones óptimas, i5 en adelante.

Metodología de aprendizaje



Aprender haciendo

- ✓ **Clases online-en vivo**
Que proponen un recorrido gradual y orientado al desempeño profesional.
- ✓ **Clases complementarias**
Clases adicionales a la cursada, optativas y con la finalidad de asentar conocimientos o resolver dudas.
- ✓ **Actividades prácticas semanales**
La cursada tendrá una fuerte impronta práctica para ampliar y aplicar tus conocimientos en situaciones similares al ejercicio profesional.
- ✓ **Pre-entregas del Proyecto Final**
Contarás con pre- entregas obligatorias previas al proyecto final que se requerirán para la aprobación de tu curso.



Proyecto final

Para poner en práctica los conocimientos adquiridos crearás el prototipo de tu propia app basándose en esta tendencia. Crearás primero una versión optimizada para dispositivos móviles basada en un sistema operativo nativo iOS o Android. Partirás de la metodología de diseño centrada en el usuario definiendo los arquetipos de persona, el diagrama de usuario y validarás el prototipo a partir del testeo con usuarios y la evaluación heurística. Aplicarás funcionalidad al prototipo y diseñarás una presentación del proyecto.

Te presentamos el recorrido dividido en **6 módulos**:

01

Introducción al diseño UX/UI

- ✓ Introducción al diseño UX/UI
- ✓ DCU
- ✓ Metodologías de diseño & UX research

Empatizar definir

- ✓ User persona y benchmarking competencia
- ✓ Entrevistas
- ✓ POV & MVP

02

Idear

- ✓ Arquitectura de la información
- ✓ Userflow
- ✓ Wireframe a mano
- ✓ Wireframe digital
- ✓ Patrones de diseño & contenidos

03

Prototipar

- ✓ Atomic Design
- ✓ Sistema de grilla
- ✓ Estándares y guidelines
- ✓ Prototipo funcional y métricas UX
- ✓ Evaluación heurística

Probar

- ✓ Pruebas de usabilidad
- ✓ Workshop: Pruebas de usabilidad
- ✓ UI kits & Moodboard
- ✓ Accesibilidad
- ✓ Motion UI
- ✓ Ética en UX

Vender e implementar

- ✓ Sell your story
- ✓ Presentación del portfolio + reporte UX
- ✓ Workshop: Presentación del portfolio + reporte UX
- ✓ Presentación proyecto final

CODERHOUSE

www.coderhouse.com



Coderhouse se reserva el derecho de modificar este programa, o cualquiera de los componentes del curso, cuando lo considere necesario a fin de generar mejoras o actualizaciones.