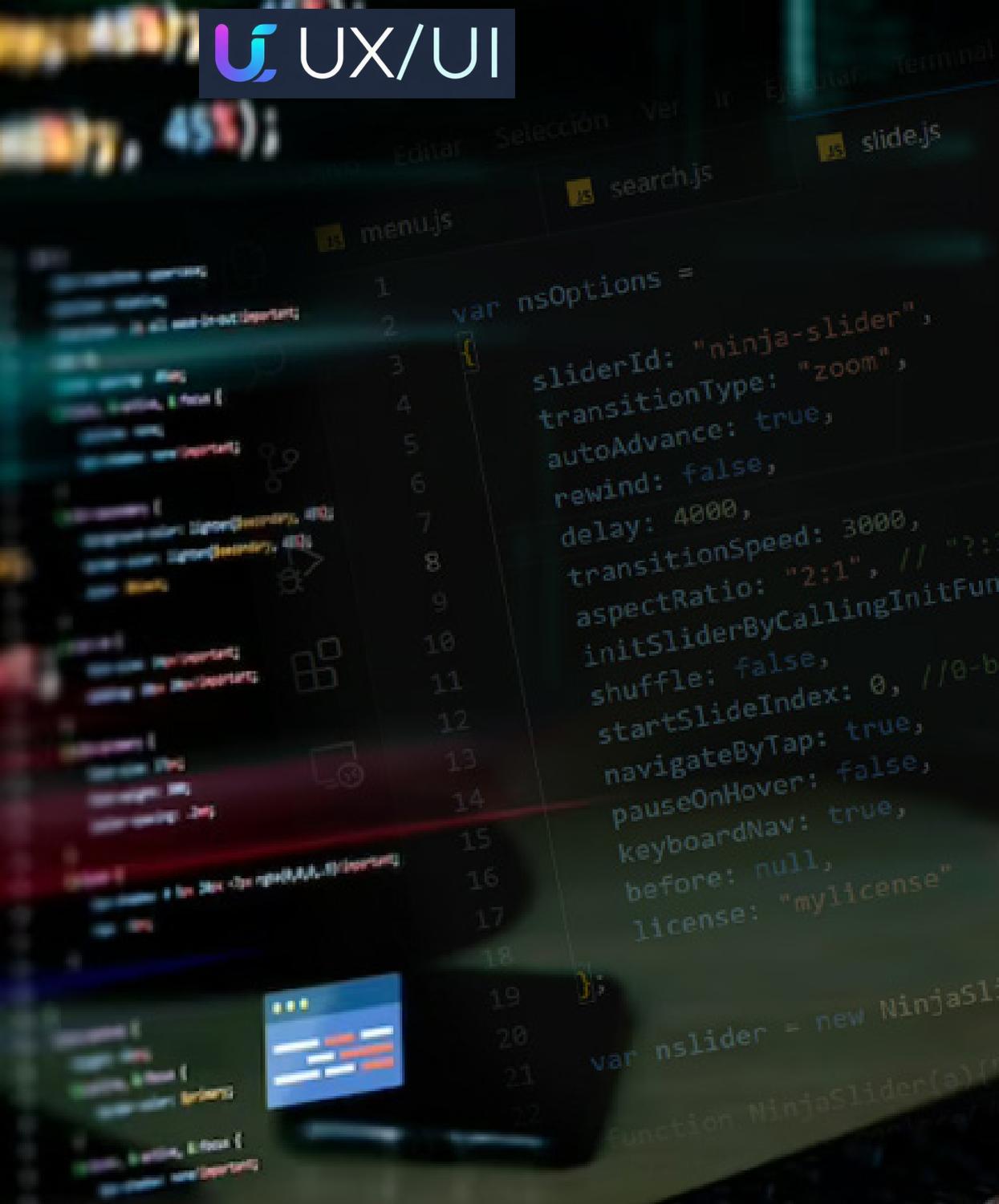


Desarrollo y Diseño UX/UI

UX/UI



Curso

Desarrollo y Diseño UX/UI

Temario completo

Potenciando Diseños

El **diseño UX-UI** es una parte esencial del **desarrollo digital**, enfocada en crear experiencias intuitivas, atractivas y funcionales para los usuarios. Comprender sus principios te permitirá diseñar productos digitales que no solo sean visualmente atractivos, sino también efectivos y fáciles de usar.

UX (Experiencia de Usuario) se centra en la interacción entre las personas y los productos digitales. Abarca desde la usabilidad y accesibilidad hasta la arquitectura de la información y el flujo de navegación. Un buen diseño UX mejora la retención de usuarios, optimiza conversiones y reduce la frustración en el uso de una aplicación o sitio web.

Por otro lado, **UI (Interfaz de Usuario)** es la parte visual y estética de un producto digital. Incluye la elección de colores, tipografías, iconografía y disposición de

los elementos en pantalla. Un diseño UI bien trabajado mejora la percepción de marca y genera confianza en los usuarios. En este curso, aprenderás los fundamentos esenciales de UX-UI y cómo aplicarlos en proyectos reales. Desde la investigación de usuarios y la creación de wireframes hasta la implementación de sistemas de diseño coherentes, cada lección te acercará a dominar esta disciplina.

El **conocimiento en UX-UI** es altamente **valorado** en la **industria digital**. Con estas habilidades, podrás trabajar en desarrollo web, aplicaciones móviles y productos digitales que destaquen en el mercado.

¡Es hora de transformar ideas en experiencias inolvidables!

Desarrollo y Diseño UX/UI (14 Clases de 3 horas – 42 hs.)

Clase 1

- ¿Qué es UX? Definición y objetivos.
- Diferencia entre UX y UI (User Interface).
- Definición de Wireframe.
- Figma y sus usos.
- Diseño centrado en el usuario (User-Centered Design).
- Roles en UX.
- Factores importantes.
- Elementos esenciales.
- **Ejercicio:** Análisis de una web o app desde la perspectiva de UX.

Clase 2

- Perfil y comportamiento del usuario.
- Buyer persona y Proto-persona.
- Definición de objetivos del usuario y del negocio.
- Métodos de investigación (entrevistas, encuestas, focus groups).
- Análisis de la competencia (benchmarking).
- **Ejercicio:** Crear una persona y definir sus objetivos.

Clase 3

- Arquitectura de la información.
- User flows.
- Estructura y jerarquía de la información.
- Diseño de wireframes.
- Principios de usabilidad y navegación intuitiva.
- **Ejercicio:** Crear un wireframe básico de una página web o app.

Clase 4

- Pruebas de usabilidad (usability testing).
- Análisis de datos y feedback de los usuarios.
- Principios heurísticos.
- **Ejercicio:** Crear un prototipo y testarlo con usuarios reales o ficticios.

Clase 5

- Fundamentos de diseño visual (tipografía, colores, iconografía).
- Diseño accesible e inclusivo (WCAG).
- Diseño responsive (adaptación a distintos dispositivos).
- Evaluaciones Heurísticas EH.
- Documentación y entrega de archivos.
- **Proyecto final:** Diseñar una experiencia de usuario completa para una web o app, incluyendo wireframe, prototipo y testeo.

Clase 6

- ¿Qué es UI y en qué se diferencia de UX?
- Minimum Viable Product (MVP).
- Benchmark orientado a interfaces.
- **Práctica:** Análisis de interfaces reales (apps y webs).

Clase 7

- Jerarquía visual y organización de contenido.
- Leyes de la percepción visual (Gestalt).
- User Story, Task Flow y User Flow.

Clase 8

- ¿Qué es el diseño responsive y por qué es importante?
- Pautas de accesibilidad (WCAG).
- User Flow al boceto.
- **Práctica:** Crear una interfaz responsive básica (ejemplo: formulario de contacto).

Clase 9

- Psicología del color en diseño de interfaces.
- Paletas de colores y combinación efectiva.
- Principios de Usabilidad.
- Espaciado y alineación en tipografías.
- **Práctica:** Diseñar una pantalla de inicio usando una paleta de colores y tipografía específica.

Clase 10

- Uso de íconos y su significado.
- Uso de imágenes y gráficos para reforzar la experiencia visual.
- El uso del Sistema de grilla.
- Regla de 8/4.
- **Práctica:** Crear una barra de navegación con íconos personalizados.

Clase 11

- ¿Qué es un sistema de diseño?
- Botones, inputs, menús y tarjetas.
- Creación de una guía de estilo.
- **Práctica:** Crear una librería básica de componentes reutilizables (botón, menú, campo de texto).

Clase 12

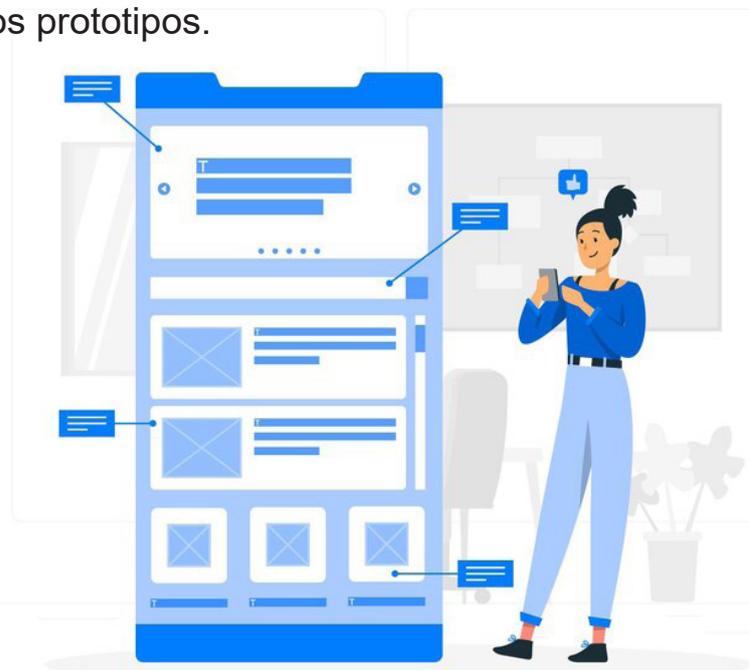
- Tipos de animaciones (hover, transitions, loading, etc.).
- Buenas prácticas en animación (suavidad, velocidad y feedback).
- Concepto de Moodboard.
- **Práctica:** Crear una animación de botón y un mensaje de éxito/error.

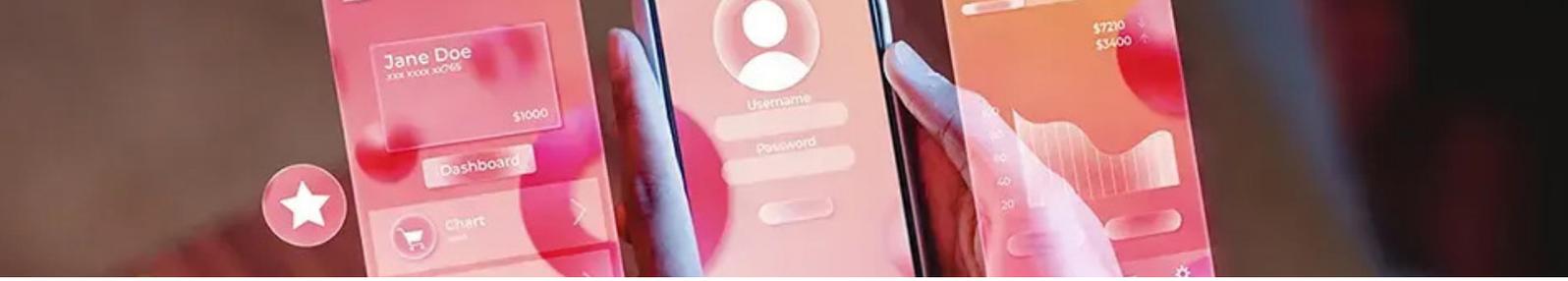
Clase 13

- Significado y usos de UI Kit.
- Atomic Design y Motion.
- Creación de prototipos interactivos.
- Testing básico con prototipos.
- **Práctica:** Crear un prototipo clickable de una app móvil.

Clase 14

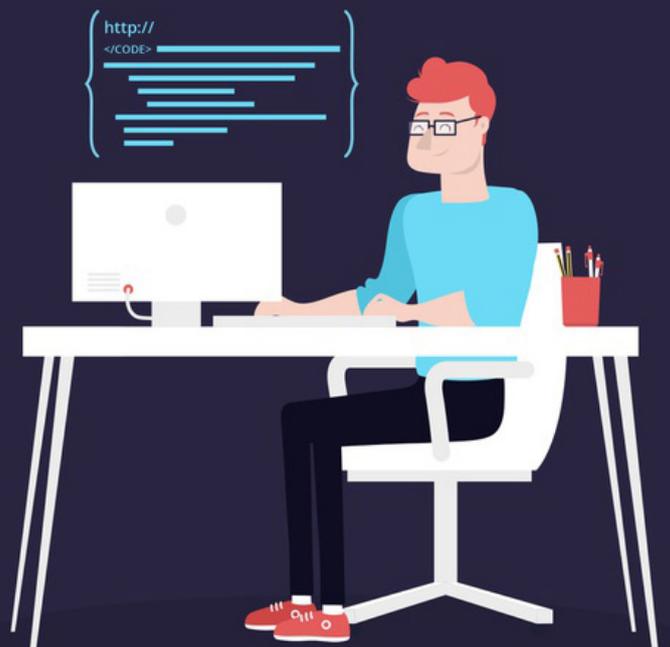
- El uso de la IA para ayudar en los procesos.
- Figma Dev Mode.
- Presentación de proyectos.
- Feedback y ajustes.
- Crear un portfolio para mostrar nuestros prototipos.





¡Te esperamos!

<design
argoa digital
studio>



<design
argoa digital
studio>

<design
argoa digital
studio>