

Nombre del curso o taller:	Introducción al Diseño UX/UI: Conceptos y Prácticas Esenciales	
Ponente(s):	Nahum Isaac Garcia Hernandez	
Duración.	9 horas distribuidas en tres sesiones de 3 horas cada una.	
Propuesta de días y horarios:	Viernes de 4 pm a 7 pm y sábado de 10 am a 1 pm.	
Modalidad: Presencial () A distancia () Mixta (X) GOOGLE MEET En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear:	Objetivo general:	<ul style="list-style-type: none"> Capacitar a los participantes en los fundamentos del diseño de Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Interfaz de Usuario (UI), brindando tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas para crear interfaces digitales efectivas y centradas en el usuario, promoviendo la discusión activa, el análisis crítico de ejemplos prácticos y la aplicación de principios de diseño, con el fin de capacitar a los estudiantes para desarrollar proyectos con un enfoque UX/UI sólido y adaptable.
	Objetivos Específicos:	
	<ul style="list-style-type: none"> Introducir a los participantes en los fundamentos del diseño de experiencia de usuario (UX) y diseño de interfaz de usuario (UI). Facilitar la discusión y el análisis de ejemplos prácticos para la creación de benchmarks y la aplicación de principios de diseño. Explorar el concepto de Atomic Design y su aplicación en el diseño de interfaces. Presentar las heurísticas de usabilidad y su importancia en la evaluación y mejora de interfaces. 	

Temas y subtemas	
1	Introducción al Diseño UX/UI <ul style="list-style-type: none"> Definición de UX/UI y su importancia en el diseño digital. Principios básicos de diseño centrado en el usuario.

	<ul style="list-style-type: none"> Diferencias entre UX y UI y su interrelación.
2	<p>Proceso de Diseño UX/UI</p> <ul style="list-style-type: none"> Fases del proceso de diseño: investigación, diseño, prototipado, prueba y evaluación. Métodos y técnicas utilizados en cada fase. Ejemplos de proyectos de diseño UX/UI y sus resultados.
3	<p>Parte Práctica: Discusión de Ejemplos y Creación de Benchmarks</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis de casos de estudio de diseño UX/UI. Debate abierto sobre buenas y malas prácticas. Creación de benchmarks para proyectos futuros.
4	<p>Atomic Design y Heurísticas de Usabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto de Atomic Design: átomos, moléculas, organismos, plantillas y páginas. Aplicación de Atomic Design en el diseño de interfaces escalables y coherentes. Introducción a las heurísticas de usabilidad y su aplicación en la evaluación de interfaces.

Actividades y evaluación	
Sesiones Teóricas y Trabajo en Equipos:	
<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones teóricas seguidas de sesiones prácticas donde los participantes trabajan en equipos para aplicar los conceptos aprendidos. Discusiones grupales sobre los temas presentados, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes. 	
Prácticos y Revisión entre Pares:	
<ul style="list-style-type: none"> Realización de ejercicios prácticos de diseño UX/UI en equipos, seguidos de sesiones de revisión entre pares donde los participantes comparten sus trabajos y brindan feedback constructivo. Fomento de la colaboración y el aprendizaje mutuo a través del intercambio de experiencias y conocimientos entre los miembros del equipo. 	

Estudios de Casos y Simulación de Entornos Profesionales:

- Análisis de casos de estudio de diseño UX/UI en equipos, seguido de discusiones grupales sobre las lecciones aprendidas y las mejores prácticas identificadas.
- Creación de escenarios de trabajo simulados donde los participantes puedan practicar habilidades de trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas en un entorno profesional simulado.

Material / equipo necesarios

Dispositivos Electrónicos:

- Laptop o computadora con acceso a software de diseño (por ejemplo, Adobe XD, Figma).

Cuaderno de Notas y Bolígrafos:

- Para tomar apuntes durante las sesiones teóricas y realizar esbozos o diagramas de ideas.

Documentación de Proyectos Personales:

- Si los participantes tienen proyectos de diseño en curso o ejemplos de trabajos anteriores, podrían traerlos para compartir y recibir feedback durante las sesiones de revisión entre pares.

Material de Referencia:

- Libros, artículos o recursos en línea relacionados con el diseño UX/UI que los participantes deseen compartir con el grupo.

Ejemplos de Interfaces Digitales:

- Si es posible, los participantes podrían traer ejemplos de interfaces digitales que encuentren inspiradoras o que deseen analizar durante las sesiones de estudio de casos.

Ganas de Aprender y Colaborar:

- El recurso más importante es la actitud positiva y la disposición para participar activamente, aprender de los demás y colaborar en proyectos grupales.