

Nombre del curso o taller:	Diseño UX desde Cero	
Ponente(s):	María Josefina Viedma Dorantes	
Duración.	Número total de horas consideradas. 13 hrs	
Propuesta de días y horarios:	17 Junio 11:00 a 13:00 hrs 19 Junio 11:00 a 13:00 hrs 21 Junio 11:00 a 13:00 hrs 24 Junio 11:00 a 13:00 hrs 26 Junio 11:00 a 13:00 hrs 28 Junio 11:00 a 14:00 hrs	
Modalidad: Presencial () A distancia (X) Mixta ()	Objetivo general:	Al finalizar el curso, el alumno será capaz de reconocer los fundamentos teóricos de diseño UX en cualquier producto interactivo.
	Objetivos Específicos:	
Plataformas a usar: • Salas de reunión virtuales (Zoom o meet) • Classroom	<p>1. Comprender los Fundamentos del Diseño UX: El alumno aprenderá los conceptos básicos y la importancia del diseño de experiencia de usuario, diferenciando entre UX y UI.</p> <p>2. Conocer las Diferentes Formas y Métodos de Investigación: Los alumnos se familiarizarán con diversos tipos y métodos de investigación de usuarios, como entrevistas, encuestas, etc. , para recopilar información valiosa sobre las necesidades de los usuarios.</p> <p>3. Comprender la Importancia y Uso de Wireframes: El alumno entenderá el papel de los wireframes en el proceso de diseño y cómo utilizarlos para planificar la estructura de las interfaces.</p> <p>4. Conocer Metodologías Ágiles: Se proporcionará información al alumno acerca de las metodologías ágiles más utilizadas en el diseño de experiencia de usuario, como Lean UX y Sprints de Diseño, para optimizar la eficiencia y colaboración en el proceso de diseño.</p> <p>5. Comprender la Importancia del Diseño Inclusivo, Accesible y Equitativo: El alumno podrá aplicar los conocimientos previos teniendo en cuenta principios de diseño inclusivo, accesible y equitativo para crear experiencias de usuario más justas y accesibles para todos.</p>	



	Temas y subtemas
1	Introducción al Diseño UX
2	Investigación de Usuarios
3	Diseño y Prototipado
4	Metodologías Ágiles y Mejora continua
5	Diseño Accesible, Equitativo e Inclusivo

Actividades y evaluación

Día 1 17 Junio 11:00 a 13:00 hrs

- Presentación, bienvenida e introducción.
 - Introducción y presentación de los participantes
 - Descripción del curso, objetivos y resultados esperados
 - Introducción al Diseño UX
 - ¿Qué es el diseño UX?
 - Importancia del UX en el desarrollo de productos
 - Descanso 10 min
 - Principios básicos en el diseño UX
 - ¿Qué hace un diseñador UX?
- Asignación de proyecto final
 - Sesión de preguntas y respuestas

Día 2 18 Junio Sesión de trabajo asincrónico

Día 3 19 Junio 11:00 a 13:00 hrs

- Acerca del usuario
 - Usuario vs Usuario final
 - Protopersonas
 - Tipos de investigación
 - Cualitativa vs Cuantitativa
 - Apriorística
 - Empírica
 - Cognitivo
 - Actitudinal
 - Conductual
 - Descanso 10 min
 - Técnicas de investigación
 - Investigación generativa vs Evaluativa
 - Entrevistas
 - Focus group
 - Encuestas
 - Evaluación heurística
 - Pruebas de usabilidad
 - Cardsorting
 - Sesión de preguntas y respuestas

Día 4 20 Junio Sesión de trabajo asincrónico

Día 5 21 Junio 11:00 a 13:00 hrs

- Metodologías de diseño
 - ¿Qué es un framework y cuáles son los más usados?
 - Diseño Centrado en Persona
 - Five elements / Diagrama de Garret
 - Design Thinking
 - Double Diamond
 - Descanso 10 min
 - Wireframing y Prototipado
 - ¿Qué son los wireframes y cuál es su uso?
 - ¿Qué son los prototipos y cuál es su función?

Día 6 24 Junio 11:00 a 13:00 hrs

- Diseño de interacción
 - Diseño de interfaz (UI)
 - Diseño de interacción (IxD)
- Cinco dimensiones del diseño de interacción
- Descanso 10 min
- 10 principios de usabilidad
- Evaluación heurística
- Sesión de preguntas y respuestas

Día 7 25 Junio Sesión de trabajo asincrónico

Día 8 26 Junio 11:00 a 13:00 hrs

- Metodologías ágiles y problemas del Diseño Universal
 - Lean UX
 - Sprints de diseño
- Descanso 10 min
- ¿Qué es el diseño universal y qué problemas provoca?
- Diseño Inclusivo
- Accesibilidad
- Diseño equitativo
- NBU (next billion users)
- Sesión de preguntas y respuestas
- Recordatorio de proyecto final

Día 9 27 Junio Sesión de trabajo asincrónico

Día 10 28 Junio 11:00 a 14:00 hrs

- Entrega, revisión y retroalimentación de proyecto final
- Sesión de preguntas y respuestas
- Despedida y retroalimentación de clase

Evaluación: Asistencia completa, participación continua en clase y entrega completa del proyecto final.

Proyecto final: Análisis con el conocimiento adquirido de cualquier producto o página web seleccionada por el alumno, basado en los conocimientos adquiridos durante el taller y propuesta de mejoras para los usuarios finales.

Aspectos a calificar del proyecto: El alumno usa lenguaje referente al diseño UX de manera correcta, define los usuarios finales del producto analizado y sus necesidades, propone elementos a mejorar de manera creativa.



Las herramientas:

Tener acceso a cualquier programa que permita dibujo, ya sea photoshop o Illustrator, Procreate o similares está bien.

En este curso se mencionarán las herramientas que se usan en campo profesional, pero no serán empleadas