

DIPLOMATURA EN DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

[1] ESTRUCTURA

5 módulos
25 clases
6 meses

[2] OBJETIVO GENERAL

Diseñar y programar sitios web desde la Experiencia de Usuario como enfoque.

[3] PERFIL

Desarrollador y diseñador de la interfaz gráfica de usuario en sitios y aplicaciones web.

[4] DESTINATARIOS

DISEÑADORES

Diseñadores web, interactivos, multimedia y gráficos.

PROGRAMADORES

Desarrolladores Front End, Back End, Team leaders o Project managers y de QA (Quality Assurance).

OTRAS ÁREAS

Analistas de sistemas. Community manager. Comunicadores. Mercadólogos. Docentes e investigadores de TICs.

[5] COMPETENCIAS

- Comprensión y aplicación del Diseño Centrado en el Usuario.
- Dominio de la usabilidad y accesibilidad en sitios y aplicaciones para la web y móviles.
- Gestión de la usabilidad para entornos digitales con diseñadores y programadores.

[6] CONTENIDOS

MÓDULO 1: PENSAR EL DISEÑO UX

[2 clases]

Introducción a la Experiencia de usuario

Enfoque DCU. Interfase e interfaz. 7 columnas del diseño. Claves de la interfase de información. Usabilidad.

Usuarios del diseño

Nativos e inmigrantes digitales. Psicología de las actividades cotidianas. El conocimiento en el mundo y en la cabeza.

Elementos de la experiencia

Interfaz gráfica de usuario. Wimp. Estratos de la interfaz. Arquitectura. Wireframes. Superficie de interfaz. Skin. Widget. Natural user interface.

MÓDULO 2: MAQUETAR CON HTML5 y CCS3

[12 clases]

Proceso de maquetación web

Recopilación de material y preparación de archivos. Preparación de archivos desde el diseño plan-teado. Revisión y Carga Final de Contenidos del Sitio Web.

html5

Introducción al lenguaje html5. Html5 como tendencia. Características principales. Concepto de web semántica.

Etiquetas html5

Qué son. Nuevas etiquetas. Etiquetas y atributos. Etiquetas para texto, multimedia, estructura, listas, formularios y tablas.

Microdatos y posicionamiento web

Concepto de microdato. Utilización. Añadir microdatos en una página web.

Introducción a CCS3

Qué es el CCS3. Características principales. Cómo se definen las reglas. Cómo trabajar con una hoja de estilo. Cómo vincular hojas de estilo con html.

Selectores CCS3

Tipos de selectores. Pseudoclasses.

Propiedades y valores

Tipo de propiedades. Valores relativos y absolutos. Propiedades shorthand. Nuevas propiedades CCS3.

At-Rules

@import. @media. @font-face.

MÓDULO 3: PROGRAMAR CON JAVA SCRIPT

[5 clases]

Lenguaje de Script Introducción

Conceptos básicos. Aplicaciones y uso de Java Script. jQuery y Java Script. Qué es el DOM y qué el BOM. Herramientas para desarrolladores del navegador.

Estructuras de programación JavaScript

Dato y tipos básicos. Declaración de variables. Operación y funciones. Librería de utilidades.

Programación orientada a objetos

Teoría de Objetos. Conceptos básicos. Responsabilidades o Métodos. Clases. NClases predefinidas en JavaScript. Clase Date - Clase Array - Clase Math - Clase String. Concatenación de cadenas. Propiedad length - Métodos. Objeto Windows. Objeto document. Objeto location. Objeto history. Objeto Navigator.

MÓDULO 5: PROYECTAR EL DISEÑO UX

[6 clases]

Proceso de diseño de experiencia de usuario

Planteo del problema. Definición del usuario. Diseño de comunicación visual. Maquetación del diseño con CSS. Programación front end con html5 y java script. Publicación del sitio.