

FADU | Diseño de experiencia de personas usuarias

La materia está orientada a estudiantes de carreras de diseño gráfico y diseño de imagen y sonido interesadas en entender los nuevos soportes, las tecnologías, dinámicas, metodologías y las características particulares de la industria: que necesita profesionales con formación específica y especializada en este campo de la experiencia de personas usuarias.

FUNDAMENTOS Y OBJETIVOS

Que el estudiante pueda desempeñarse dentro de organizaciones o en forma independiente, teniendo contacto con el universo del diseño gráfico o de imagen y sonido y desee abrir su campo de acción al de creación de experiencias centradas en las personas. Aprendiendo su filosofía de trabajo que es mediante la creación de productos enfocados en personas con procesos evaluativos e iterativos.

El estudiante podrá:

- Conocer y comprender en un nivel introductorio las bases del campo de UX.
- Comprender los principios de la evaluación y testeo de la experiencia de usuario.
- Comprender y dominar los elementos que configuran la narración audiovisual interactiva propia del UX.
- Incorporar metodologías de creación de productos digitales.
- Entender las diferencias entre el mundo analógico y el digital.

INFORMACIÓN

- Carreras en las que se propone su dictado: diseño gráfico, diseño de imagen y sonido.
- Cantidad de ciclos de dictado anuales: 2
- Modalidad de enseñanza: Presencial
- Docente que tendrá a su cargo el dictado de la asignatura: [Hernan Lucio](#)

Denominación de la Asignatura o Seminario	Sistema de evaluación y de promoción	Cursado	Horas semanales	Carga horaria
Diseño de experiencia de personas usuarias	Directa	1° y 2° Cuatrimestre	4 hs	60 hs

PROGRAMA

Clase 01 - Introducción a UX

- ¿Qué es UX?
- Disciplinas que lo integran: usabilidad, arquitectura de información, diseño de interacción, diseño centrado en el usuario.
- ¿Por qué conviene aplicar UX y por qué ahora?
- ¿Qué es un producto Mínimo Viable?
- Actividad
 - Los estudiantes deberán definir un MVP y racionalizar como lo probarían y medirían.
 - Los estudiantes deberán elegir un producto digital e identificar algún aspecto de su experiencia de usuario para entender sus impactos.

CLASE 02 - Comprender a los usuarios y la competencia

- Metodología Design Thinking
- Arquetipos
- Mundos Análogos
- Etnografía. Entrevistas contextuales
- Análisis cuantitativo y cualitativo
- Actividad
 - Los estudiantes deberán crear un arquetipo de Persona, diseñar el customer journey y desarrollar un análisis de competencia (Benchmarking)

CLASE 03 - Idear soluciones

- Briefing
- Brainstorming
- Matriz de evaluación
- SWOT
- Actividad
 - Teniendo en cuenta las disciplinas que integran UX y en función de un objetivo de negocio que se proporcionará, los estudiantes deberán listar, definir y evaluar posibles proyectos que puedan impactar en ese objetivo.

Clase 04 - Escritura UX

- La importancia de contar historias
- Patrones de lectura
- Armado de Brief
- Herramientas de escritura UX y estrategias de contenido
- Actividad

- A partir de las propuestas de valor de diferentes productos digitales los estudiantes deberán elegir algunos mensajes y simplificarlos en función de las técnicas de escritura UX.
- A partir de las técnicas de escritura UX, y de diferentes objetivos de negocio que se proporcionarán, los estudiantes deberán escribir notificaciones para impactar en dicho objetivo.

CLASE 05 - Diseño de Arquitectura de Información

- Usuarios
- AI
- Card Sorting
- Actividad
 - Los estudiantes deberán diseñar la arquitectura de información de un producto digital. Para eso, utilizarán técnicas de research como card sorting para evaluar la efectividad de dicha arquitectura.

Clase 06 - Diseño Web

- Interfaces: ¿qué son y cómo funcionan?
- Sistemas de toma de decisión: Ley de Fitts, Ley de Hick, Ley de Tesler, Principio de Pareto
- Patrones de diseño web
- Actividad
 - Los estudiantes deberán elegir un sitio web para:
 - Detectar 5 errores en el uso de Patrones de Diseño. Justificar el mal uso y proponer los patrones correctos.
 - Detectar 1 error en cuanto al sistema de decisión. Entender qué ley aplica y cómo se podría mejorar.

Clase 07 - Diseño Móvil

- Patrones de diseño mobile
- Patrones de interacción
- Ecosistema mobile: redes, APIs, sistemas operativos, etc
- Actividad
 - A partir de una lista de servicios y sensores, los estudiantes deberán combinarlos para crear un nuevo producto.
 - A partir de una aplicación de teléfono los estudiantes deberán:
 - Detectar 5 errores en el uso de Patrones de Diseño. Justificar el mal uso y proponer los patrones correctos.
 - Detectar 5 errores de interacción. Justificar el mal uso y proponer los patrones correctos.

Clase 08 - Validación de productos

- Áreas y tipos de research
- Heurísticas
- Cómo hacer testeos de usabilidad: objetivos, tareas, participantes, guiones y consideraciones técnicas
- Actividad
 - Los estudiantes deberán elegir un sitio web u objeto de estudio para identificar que Heurísticas están fallando y qué propuesta de diseño podría resolverlas.

CLASE 09 - Diseño de Interfaces

- Lineamientos básicos del diseño de interfaz
- Diferencias entre App y Web
- Tipos de Apps
- Responsive Design
- Mobile First
- Actividad
 - Con todo lo visto hasta ahora, los estudiantes deberán diseñar wireframes de un producto digital.

CLASE 10 - Estándares y Accesibilidad

- Estándares y buenas prácticas
- Accesibilidad mobile
- Actividad
 - En función de los wireframes los estudiantes deberán comenzar a construir un prototipo funcional en alta fidelidad y poner en práctica buenas prácticas de accesibilidad.

Clase 11 - Animaciones

- Capacidades del motion design
- Anatomía del motion
- Framework de trabajo
- Actividad
 - Los estudiantes deberán crear una animación dentro del diseño de la interfaz de su producto.

CLASE 12 - Presentación y facilitación

- Presentación y facilitación
- ¿Qué nos llevamos y qué hemos aprendido?. Espacio para compartir reflexiones
- ¿Cómo podemos seguir aprendiendo?. Bibliografía + Referentes
- ¿Dónde podemos desarrollarnos profesionalmente?