

Nombre de la acción formativa	Fundamentos de Experiencia e Interfaz del usuario: metodología "Atomic Design"
Descripción de la actividad:	Este curso se enfoca en los fundamentos de UX (experiencia de usuario) y la UI (interfaz de usuario) donde aprenderás a ser más crítico con tus productos digitales, administrar los problemas reales que puede estar teniendo el producto o tu negocio.
Objetivo general:	Brindar la gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir a los participantes con los conceptos de la UX/UI y sus principales pilares metodológicos. - Identificar la importancia de la planificación en la gestión del proyecto. - Crear y evaluar un prototipo del proyecto planteado.
Dirigido a:	Profesionales de las Ciencias Económicas
Requisitos	Los participantes no necesitan de conocimientos previos ya que el curso parte con una línea base de cero.
Metodología de capacitación:	Curso
Tipo de actividad de capacitación:	Virtual, e-learning
Modalidad:	Aprovechamiento
Duración en horas	40 horas
Recursos y materiales	Equipo conectado a internet, puede ser: celular, tableta, Laptop o computadora de escritorio.

Diseño curricular de la acción formativa:

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades a realizar	Tiempo
Introducir a los participantes con los conceptos de la UX/UI y sus principales pilares metodológicos.	Módulo 1: <ul style="list-style-type: none"> - Antes de empezar - Alrededor de UX (experiencia de usuario) y la UI (interfaz de usuario) - ¡Un gran paraguas!, Sintonía entre UX/UI - ¿Dónde está el UX? ¿Y el UI? - El camino de un producto digital - Lean UX e iteración: ¡Común denominador! - Tarea 1: ¡Pensando siempre en escalar! - La usabilidad en UX - Heurísticas de Jakob Nielsen - Analizando Despegar.com - Heurísticas de Bruce Tognazzini - Heurísticas de Donald Norman - Tarea 2: Aprendemos a identificar la usabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de discusión - Proyecto personal - Videos - Tareas. 	Número de horas 10
Identificar la importancia de la planificación en la gestión del proyecto.	Módulo 2: <ul style="list-style-type: none"> - ¡Logrando una visión holística! - Research: Contexto y objetivos del negocio - Research: Investigación cualitativa y personas - Journey Map: La clave para el 	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de discusión - Proyecto personal - Videos - Tareas. 	Número de horas 10

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades a realizar	Tiempo
	entendimiento holístico <ul style="list-style-type: none"> - La importancia de la planificación - Avance 1: El briefing del UX según Lean Canvas 1 - Avance 1: El briefing del UX según Lean Canvas 2 - Tarea 3: ¡El aporte y el impacto! 		
Crear y evaluar un prototipo del proyecto planteado	Módulo 3: <ul style="list-style-type: none"> - Diseño UX/UI, de ideas a prototipos - Ideas al papel: ideas al sketch - Co creación y mentoría - Prototipos de baja y alta fidelidad - Estructura - Wireframe: primer boceto - Esqueleto: ¡Hacia las wireframes! - Avance 2: Definición del problema y wireframes 	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de discusión - Proyecto personal - Videos - Tareas. 	Número de horas 10
	Módulo 4: <ul style="list-style-type: none"> - Diseño visual y testing - Surface: visual design - Evaluación de estética - Herramientas de Diseño - El testing para los UI-UXers - Prueba guerrilla - Diseño de sistemas: Design systems - Atomic Design - Avance 3: Atomic Design para tu prototipo de baja fidelidad - Prueba, error y tecnología - El papel de las automatizaciones en los testings - Herramientas digitales: evaluaciones remotas - Hablemos de data y conversión - Caso: El equipo Despegar - Break 3: ¡Herramientas de gran valor! - ¡Conclusiones - Consejos finales y próximos pasos 	<ul style="list-style-type: none"> - Foros de discusión - Proyecto personal - Videos - Tareas. 	Número de horas 10

Facilitador: Lic. Jason Chaves Bastos. MBA Gestor de innovación Registrado, consultor de proyectos de emprendimiento e innovación, especialista en entornos virtuales de aprendizaje, experiencia en Pymes, Educación Técnica, Académico Universitario...

***MODALIDAD DE APROVECHAMIENTO:** Los cursos virtuales cuya modalidad sea de aprovechamiento, podrán optar por el certificado cumpliendo con un requisito un mínimo de participación del 90% del tiempo efectivo y presentar la evaluación al finalizar la capacitación, cuya nota mínima de aprobación de la prueba será de 80 puntos.

****ACTIVIDADES A REALIZAR:** Aquí se detallan los diversos medios didácticos a utilizar, por ejemplo, videos introductorios, descripción, matriz de contenidos, esquemas conceptuales, foros, wikis, lecturas, imágenes, teleclases, autoevaluaciones, pruebas, entre otros.