

# UX & UI 360°

3 MESES **CURSO ONLINE**





## **SOBRE EL CURSO**

Diseña prototipos digitales centrados en el usuario aplicando investigación UX, principios de UI y validación con usuarios; usando Figma, herramientas No Code y recursos de inteligencia artificial para crear soluciones alineadas al negocio.



**DURACIÓN**  
3 meses.



**MODALIDAD**  
Online.



### **CERTIFICACIÓN**

Al finalizar satisfactoriamente el curso, obtendrás un diploma en UX & UI 360° a nombre de Toulouse Lautrec.



### **DIRIGIDO A**

- Diseñadores gráficos, publicitarios, digitales o web.
- Profesionales de marketing, comunicaciones o carreras afines.
- Profesionales de TI que trabajen en desarrollo de software.
- Empresarios y emprendedores.



### **EQUIPOS Y REQUISITOS**

- Conocimiento de herramientas informáticas básicas (sistema operativo Windows o macOS, Microsoft Office y navegadores web).

**Diseño de experiencia de usuario (UXD) y arquitectura de información**

Investigación y análisis de la percepción, positiva o negativa, que siente el usuario/cliente al interactuar con un producto digital, comprendiendo sus deseos (motivadores) y necesidades (dolores), mediante el uso de herramientas y recursos de investigación UX; tales como los análisis heurísticos, el empleo de arquetipos para el diseño de personas, los mapas de empatía, el lienzo de propuesta de valor, el Lean UX y el Scope Canvas, entre varias otras. Se usará Figma, y otras herramientas digitales colaborativas, y de Inteligencia Artificial aplicadas al UX.

Así, mediante el diseño centrado en el usuario se aplicará lo aprendido en proyectos de productos digitales que generen valor para sus clientes; de forma que ofrezcan una experiencia óptima a sus usuarios finales.

Se utilizará la arquitectura de la información para diseñar el modelo de navegación más apropiado para su proyecto de interfaz de usuario digital (aplicación móvil o sitio web).

En este módulo se diseñará la experiencia de usuario para el proyecto digital a desarrollar (aplicación móvil o sitio web).

7

**Prototipado con Figma**

Desarrollo de interfaces siguiendo los estándares de diseño de experiencia de usuarios digitales según las capas del Diseño de Experiencia de Usuario (UXD) y los principios del Diseño de Interacción (IxD). Se aplicarán los componentes y controles necesarios para crear interfaces eficientes que permitan al usuario alcanzar sus objetivos.

Se realizarán prototipos interactivos utilizando Figma. Se utilizarán herramientas de inteligencia artificial aplicadas al proceso de wireframing.

Al finalizar el módulo, se contará con un prototipo viable (high-fidelity wireframe) del proyecto digital, ya sea una aplicación móvil o un sitio web.

6

**Diseño visual (UID) y UI testing**

Aplicación de estilos visuales finales al prototipo interactivo en Figma, ajustándose a los lineamientos técnicos de la plataforma empleada, ya sea web, Android (Material Design) o iOS (Human Interface Guidelines), así como a los estándares del W3C (Consortio Mundial de la Web).

En esta fase se integrarán imágenes, tipografías, colores, estilos y otros elementos finales para crear una interfaz que se acerque al producto final o MVP (Producto Mínimo Viable). Además, se utilizarán UI Kits y sistemas de diseño que facilitarán al equipo de desarrollo la implementación del producto con la menor fricción posible entre todas las partes involucradas.

Se utilizarán herramientas de inteligencia artificial aplicadas al proceso de diseño visual de la interfaz de usuario.

Se realizarán test de usuarios (test de usabilidad) de forma convencional y mediante herramientas digitales como QUANT UX y/o MAZE. Se realizarán informes de test y se crearán guías de estilos.

6

**Herramientas No Code: Webflow y Framer**

Uso de herramientas No Code, como Webflow (para proyectos web) y Framer (para proyectos de app), con el fin de estructurar los prototipos y dejarlos listos para su desarrollo e implementación

5

# ¿POR QUÉ ELEGIR TOULOUSE?



**+40 años** de trayectoria y prestigio académico.



**Contenido de calidad** y alta demanda.



**+30,000 alumnos** confiaron en nosotros.



**Especialistas** en creatividad.



- i) El inicio del programa está sujeto al cumplimiento del cupo mínimo de alumnos establecido por la institución.
- ii) La institución se reserva el derecho de realizar cambios en la malla, acorde a su proceso de mejora continua y actualización de contenidos.