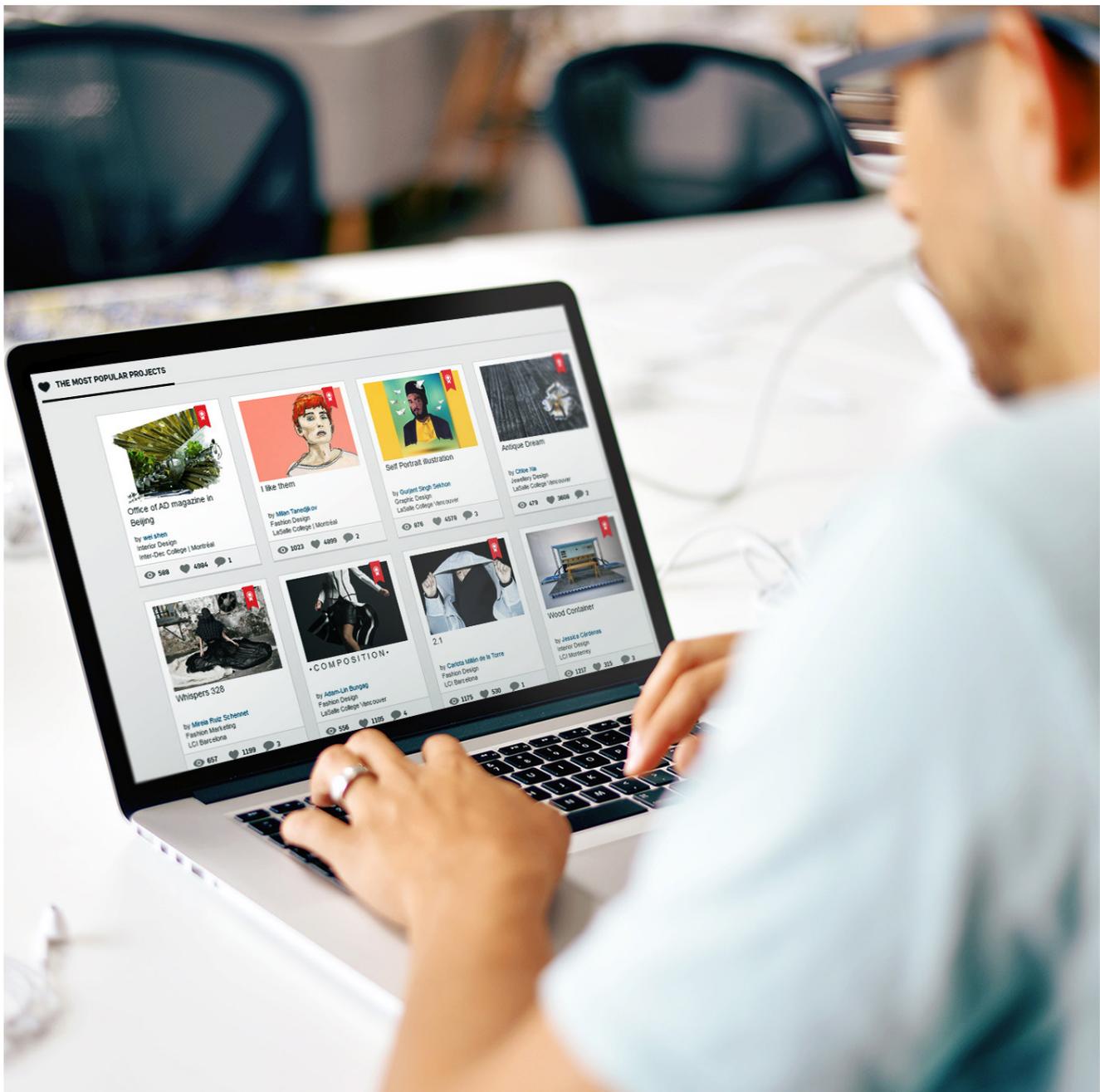


Prototipado y diseño web

Curso de verano



Prototipado y diseño web

CURSO DE VERANO

Desde la creación de *wireframes* hasta el diseño final, en este curso se tratarán los fundamentos del prototipado web teniendo en cuenta no sólo los dispositivos en sí (como *smartphones* o *tablets*), sino también la interacción que el usuario establece con ellos. Se utilizarán herramientas como Sketch, Axure o InVision para realizar un proyecto.

Objetivos

- Fomentar un diseño que responda a las necesidades reales del usuario.
- Aprender principios y aspectos fundamentales de la comunicación visual interactiva.
- Descubrir cómo diseñar wireframes y prototipos, así como su importancia en el proceso de desarrollo de una página web.
- Conocer las herramientas actuales que permiten crear prototipos y evaluar su eficiencia.
- Aprender la metodología y las técnicas de diseño interactivo.
- Fomentar la comunicación y la colaboración entre equipos de diseño multidisciplinares.

Competencias

- Desarrollar la habilidad de sintetizar un proyecto mediante el diseño de una interfaz gráfica.
- Tener la capacidad de diseñar una interfaz gráfica para un proyecto interactivo web de forma autónoma y como parte de un equipo multidisciplinar.
- Comprender conceptos clave como el diseño de interacción, la arquitectura de la información, los flujos de navegación, la accesibilidad y la usabilidad, etc. y saberlos llevar a la práctica.
- Saber trabajar con software específico de diseño digital.

Fechas y horarios

La duración del curso es de 60 horas. Las clases se impartirán del 11 al 31 de julio de 2017, de lunes a viernes, de 18.00 a 22.00h.

A quién va dirigido

Estudiantes y profesionales del diseño gráfico que estén interesados en recibir una formación específica en diseño web.

Contenido del curso

Introducción al diseño digital

- La interacción persona-ordenador y la interfaz gráfica de usuario
- Diseño de la experiencia de usuario (UX Design) y usabilidad web
- Fundamentos del diseño de interacción

Wireframes

- Conceptos básicos del wireframing
- Wireframes en papel
- Wireframes para apps

Prototipado en profundidad

- Beneficios del prototipado interactivo
- Prototipos digitales
- Prototipos responsive

Herramientas y evaluación

- Herramientas para la creación de wireframes
- Herramientas para el desarrollo de prototipos interactivos
- Herramientas para evaluar prototipos

Dirección del programa

Anna Pallerols. Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Ramon Llull, graduada en Diseño Digital y Arte Electrónico por ESDI y Máster en Estudios Avanzados de Comunicación Social por la Universidad Pompeu Fabra. Fundadora de Designing The Code. Se ha especializado en diseño de interfaces (UI), diseño de interacción (IxD) y programación web.

Profesorado

Hugo Fernández Rivera, Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Pontificia de Salamanca. Máster en Tipografía Avanzada en Eina y Máster en Producción y Gestión de Proyectos Gráficos en Elisava. Es diseñador gráfico y director de arte y está especializado en diseño de interfaces web y app. Ha formado parte de UVE, Mayúscula Brands y Picmedia, y actualmente trabaja como arquitecto de usabilidad y diseño web (UX/UI) en Multiplica Barcelona.