

PLAN FORMATIVO	Diseñador UX/UI
TOTAL DE HORAS PF	402 horas
DESCRIPCIÓN DE LA OCUPACIÓN Y CAMPO LABORAL ASOCIADO	Este plan está diseñado para desarrollar las habilidades necesarias diseñar interfaces, flujos de navegación y prototipos centrados en la experiencia y las necesidades reales de los usuarios, utilizando una metodología de diseño que asegure la satisfacción de las personas y la accesibilidad de los productos digitales. Además, aplicando técnicas de investigación y benchmarking para cumplir con los objetivos de los proyectos. El campo laboral corresponde a Organizaciones de diversos tamaños, ligadas al ecosistema digital, sistemas informáticos o de orientación B2C. Dependencias gubernamentales que están en pleno rediseño de sus sitios web o servicios a la comunidad, así como agencias que prestan apoyo a otras compañías para la ejecución de proyectos de alto valor para los clientes y que requieren un perfil junior para integrarse a los equipos ágiles de desarrollo.
COMPETENCIA PLAN	Diseñar interfaces, flujos de navegación y prototipos centrados en la experiencia y las necesidades reales de los usuarios, utilizando una metodología de diseño que asegure la satisfacción de las personas y la accesibilidad de los productos digitales, aplicando técnicas de investigación y benchmarking para cumplir con los objetivos propuestos.

MÓDULO N°1	Fundamentos del diseño visual y desarrollo web	
DURACIÓN	108 horas	
COMPETENCIA MÓDULO	Construir una landing page básica con HTML y CSS, aplicando nociones de diseño gráfico y comunicación visual de acuerdo a los principios de diseño	
APRENDIZAJES ESPERADOS (A.E.), CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE) Y CONTENIDOS		
A.E. 1: Aplicar las nociones básicas de diseño gráfico y comunicación visual en el bosquejo de una landing page de acuerdo a los principios de diseño		
CE 1.1 Aplica atributos del color en un bosquejo de landing page de acuerdo a la teoría del color	CONTENIDO 1	
CE 1.2 Implementa una paleta cromática para su aplicación en un producto digital de acuerdo a la teoría del color	Principios básicos de diseño ● Proximidad ● Espacio ● Alineación ● Contraste ● Repetición Teoría de Gestalt ● Principio de proximidad ● Principio de región común ● Principio de cierre ● Principio de punto focal Teoría del Color ● Qué es el color ● Círculo cromático ● Colores primarios/secundarios	
CE 1.3 Utiliza una composición tipográfica adecuada para el bosquejo de una landing page de acuerdo a los principios de diseño		

	• Colores monocromáticos • Colores complementarios • Colores análogos • Colores triádicos • Colores tetrádicos • Atributos del color • Matiz • Saturación • Luminosidad • Sombras • Tinte • Tonos Tipografía • Qué es la tipografía • Estilos de tipografía • Familias tipográficas • Composición • Jerarquía Herramientas de diseño • Figma • Balsamiq • UXpin Consejos al momento de diseñar • La importancia del sketching • Legibilidad: Casi negro es más fácil de leer que negro • Siempre el contenido importante primero • Cuidado con la alineación
A. E. 2: Construir una landing page básica utilizando HTML y CSS acorde a las buenas prácticas de la industria	
CE 2.1 Construye un documento HTML utilizando las principales etiquetas y atributos acorde a las buenas prácticas de la industria	CONTENIDO 2
CE 2.2 Construye un documento HTML utilizando estilos CSS para agregar diseño acorde a las buenas prácticas de la industria	Contexto del diseño web • Diseño en pantalla negra (1989) • Diseño en tablas (1995) • Javascript (1995) • Flash (1996) • CSS (1998) • Grids y frameworks (2007) • Diseño web responsivo (2010) • Flat design (2010) El Entorno de Desarrollo • Descarga del editor Sublime Text e Instalación • Utilizar el potencial de un editor de texto para el desarrollo. • Conociendo el inspector de elementos en un navegador El Lenguaje HTML
CE 2.3 Construye un documento HTML utilizando estilos CSS para definir distintos modelos de layout acorde a las buenas prácticas de la industria	
CE 2.4 Construye una página web responsive modificando la aplicación de estilos según el dispositivo acorde a las buenas prácticas de la industria	

	• Introducción al lenguaje de etiquetas de hipertexto • Definición de HTML. Qué es y para que se usa. • Conceptos básicos asociados a un documento HTML. • Estructura básica de un documento HTML. Secciones, etiquetas y atributos. • Etiquetas semánticas, accesibilidad y SEO Manejando Hojas de Estilo • Hojas de Estilo (CSS), qué son y para qué sirven • Conceptos básicos asociados a una hoja de estilos. • Formas de posicionar los elementos en una página. Conocer técnicas para armar un layout. • Inspeccionando con la consola de un navegador
A. E. 3: Construir una página web básica utilizando HTML y CSS que se adapte a distintos dispositivos acorde a las buenas prácticas de la industria	
CE 3.1 Crea una página HTML utilizando estilos CSS para que se comporte de forma responsiva de acuerdo a las buenas prácticas de la industria	CONTENIDO 3
CE 3.2 Prueba el funcionamiento de la página web utilizando el navegador para verificar el despliegue de la página en distintos tipos de dispositivos	Responsividad • Qué es la responsividad y para qué sirve • Tipos de dispositivos y orientaciones • El concepto Mobile First • Utilizando Media Queries • Probando la responsividad en los distintos dispositivos

MÓDULO N°2	Introducción a UX/UI: diseño centrado en usuarios	
DURACIÓN	72 horas	
COMPETENCIA MÓDULO	Integrar los conceptos de usabilidad y experiencia de usuario en productos digitales, utilizando la metodología de diseño centrado en usuarios	
APRENDIZAJES ESPERADOS (A.E.), CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE) Y CONTENIDOS		
A.E. 1: Crear un prototipo de baja fidelidad utilizando los conceptos fundamentales del diseño centrado en usuarios para un sitio web informativo		
CE 1.1 Implementa un benchmarking de dos sitios web para reconocer buenas prácticas de usabilidad desde el diseño digital	CONTENIDO 1	
CE 1.2 Realiza un prototipo de baja fidelidad en papel siguiendo los criterios del diseño visual para definir la estructura básica de un sitio web	Diseño centrado en usuario • En qué consiste el diseño UX • En qué consiste el diseño UI Etapas de la metodología DCU • Análisis • Análisis heurístico • Benchmarking • Entrevistas • Persona-Escenarios • Conceptualización • Mapa de navegación Lineamientos para el diseño digital desde la usabilidad • Diseño de productos eficientes y efectivos • Entender modelos mentales • Entender modelos naturales de operación • Validación de ideas mediante prototipado en papel Cómo realizar un prototipo o wireframe • Prototipos de baja fidelidad • Prototipos de alta fidelidad • Focus group • Diseño visual • Prototipo final o diseño de interfaz • Desarrollo e implementación • Prototipo público	
A. E. 2: Construir un análisis heurístico según las pautas utilizadas en UX, para entender las herramientas evaluativas del diseño centrado en usuarios		
CE 2.1 Distingue los principales factores a considerar dentro de un análisis heurístico para la evaluación de un producto centrado en usuarios	CONTENIDO 2	
CE 2.2 Realiza la evaluación de un sitio web utilizando una pauta heurística base de acuerdo a las metodologías de evaluación	Evaluación heurística en entornos digitales • Pauta heurística base • Utilización de la pauta heurística	

CE 2.3 Elabora una pauta heurística propia para evaluar el diseño de un sitio web de acuerdo a las metodologías de evaluación	• Construyendo mi propia pauta heurística • Pauta heurística SMASH • Aplicación de modelo SMASH en un producto digital
A. E. 3: Elaborar una pauta para un guideline de diseño de acuerdo a la metodología Atomic Design	
CE 3.1 Reconoce las técnicas creativas para realizar co-diseño de acuerdo a la metodología Atomic Design	CONTENIDO 3
CE 3.2 Elabora un moodboard en formato PPT para agregar componentes de diseño visual que sirvan de base en el desarrollo de un guideline digital de acuerdo a la metodología Atomic Design	Técnicas creativas para Co-Diseño • Moodboard • Brainstorming • 6 sombreros para pensar • Pauta de planificación para actividad Metodología Atomic Design • Aplicando la metodología en la práctica • Átomos • Moléculas • Organismos • Plantillas • Páginas Definición de guideline • Elementos necesarios para guideline • Paleta cromática • Hoja de estilo tipográfico • Componentes del sitio
CE 3.2 Elabora la pauta para guía de estilos, utilizando metodología Atomic Design y definiendo los componentes del producto	

MÓDULO N°3	Arquitectura de la Información
DURACIÓN	32 horas
COMPETENCIA MÓDULO	Evaluar el sistema de organización, etiquetado, navegación y búsqueda para un sitio web o app según estándares de usabilidad
APRENDIZAJES ESPERADOS (A.E.), CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE) Y CONTENIDOS	
A.E. 1: Aplicar evaluaciones a sitios web para incorporar conceptos de Arquitectura de la Información en etapas tempranas de creación de un producto digital	
CE 1.1 Reconoce los distintos componentes de la Arquitectura de la Información (organización, etiquetado, navegación y búsqueda) acorde a los fundamentos de la arquitectura de la información	CONTENIDO 1
CE 1.2 Aplica un benchmark a sitios web acorde a los criterios y componentes de la Arquitectura de la información	Antecedentes • Qué es Arquitectura de la Información • Objetivos de la AI • Componentes de la AI • Usuarios, motivaciones y contextos Benchmarking • Sitios referentes • Evaluación cuantitativa • Evaluación cualitativa Personas y escenarios • Perfiles de usuario • Motivaciones • Factores de riesgo Componentes de la Arquitectura de la Información • Sistemas de organización • Sistemas de etiquetado • Sistemas de navegación • Sistemas de búsqueda
A. E. 2: Organiza la estructura de información de una web utilizando el método Card Sorting de acuerdo a las buenas prácticas de la industria	
CE 2.1 Reconoce las características de la técnica Card Sorting para la organización de contenidos	CONTENIDO 2
CE 2.2 Identifica los elementos requeridos para llevar a cabo el método card sorting cerrado definiendo categorías para un sitio web	Inventario de contenidos • Contenido actual • Contenido de la competencia • Contenido sugerido
CE 2.3 Analiza los resultados de la ejecución del método card sorting para evaluar la estructura de información de un sitio web	Card sorting • En qué consiste la técnica Card Sorting • Cuándo utilizar Card Sorting • Tipos de Card Sorting • Definición de usuarios • Definición de tarjetas • Ejecución del Card Sorting • Análisis de resultados de card sorting

A. E. 3: Definir la estructura de navegación de un producto digital acorde a las buenas prácticas de Arquitectura de la Información	
CE 3.1 Reconoce las técnicas para la definición de la estructura de navegación de un producto digital	CONTENIDO 3
CE 3.2 Define un mapa de navegación de un producto digital utilizando las técnicas de definición de la estructura de navegación para un producto digital	Mapa de navegación • Estructura y rotulado inicial • Definición de mapa provisional • Pruebas con usuarios • Propuesta final de mapa de navegación Blueprint • Qué es un Service Blueprint • Definición de partitura de interacción • Necesidades de usuarios • Definiendo las estructuras de navegación Prototipado de Baja Fidelidad • Prototipos en baja resolución • Consejos al momento de prototipar • Testeo de la eficiencia del prototipo final
CE 3.3 Elabora un wireframe de baja fidelidad utilizando las herramientas de prototipado para la presentación de un mapa de navegación	

MÓDULO N°4	Métodos de investigación UX
DURACIÓN	54 horas
COMPETENCIA MÓDULO	Implementar diferentes técnicas de investigación UX y herramientas de trabajo como plan de testeo, User Personas y Customer Journey Map para el desarrollo del diseño centrado en usuarios
APRENDIZAJES ESPERADOS (A.E.), CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE) Y CONTENIDOS	
A.E. 1: Identificar los fundamentos de la investigación centrada en usuarios y su marco de trabajo para la creación de productos digitales	
CE 1.1 Reconoce las principales características del User Research y su relación con la experiencia de usuario bajo metodologías ágiles para el desarrollo de productos digitales	CONTENIDO 1
CE 1.2 Identifica los pasos necesarios para planificar un trabajo de User Research	Investigación UX • En qué consiste User Research o investigación UX • Relación entre User research y experiencia de usuario • Desarrollo de investigación en productos digitales • Metodologías ágiles como marco de trabajo • Procesos de investigación: cualitativos vs. cuantitativos, actitudinal vs. conductual • Contextos de uso y etapas de investigación de usuario • Planificación y medios de reclutamiento • Definición de perfil ideal de usuario
CE 1.3 Selecciona el proceso de investigación estructurando una pauta de testeo UX con los datos necesarios del usuario acorde al método de investigación	
A. E. 2: Realiza el levantamiento de necesidades y comportamiento de los usuarios acorde a las herramientas y técnicas de investigación UX	
CE 2.1 Describe los principales instrumentos y métodos de research para el levantamiento de necesidades y comportamiento	CONTENIDO 2
CE 2.2 Elabora una encuesta estructurada de un usuario para recopilar información de su comportamiento y necesidades	Métodos de research • Inmersión contextual o estudio de campo etnográfico • Entrevistas estructuradas y semiestructuradas • Focus group • Encuestas presenciales y a distancia • Card sorting y tree testing • Diagramas de afinidad • Definición de Mapa de Empatía, Proto-persona y User Personas • Benchmarking de usabilidad • A/B testing • Test de conceptos Instrumentos y programas de research • Test de guerrilla • Test Presencial o Digital • UsabilityHub • Google Optimize • Optimal Workshop
CE 2.3 Elabora un test de guerrilla para la validación del entendimiento de un prototipo de baja fidelidad de un sitio web	

A. E. 3: Distingue los principales indicadores para medir usabilidad web y experiencia de usuarios en entornos digitales	
CE 3.1 Describe los principales indicadores para medir usabilidad y experiencia de usuarios en los entornos digitales	CONTENIDO 4
CE 3.2 Elabora una encuesta de satisfacción de cliente para un producto digital estableciendo una escala de medición de la experiencia	Métricas UX ● Importancia de medir en UX ● Métricas para medir y cuantificar la usabilidad ● Herramientas: Google Analytics y HotJar ● Métricas de experiencia de usuario y satisfacción del cliente: NPS, CSAT y CES ● Midiendo la usabilidad a través del SUS
A. E. 4: Elaborar un Customer Journey Map para levantar las necesidades de los usuarios de acuerdo a las buenas prácticas de la industria	
CE 4.1 Reconoce las principales características de un Customer Journey Map como herramienta para el análisis del comportamiento del cliente	CONTENIDO 5
CE 4.2 Elabora un Customer Journey Map de un perfil de usuario, identificando necesidades, metas, expectativas, puntos de contacto, experiencia y puntos de dolor en un producto digital	● Nociones de Design Thinking ● Qué es un Customer Journey Map ● Etapas de creación ● Templates para trabajar un Customer Journey Map

MÓDULO N°5	Diseño de interfaz y de interacción
DURACIÓN	100 horas
COMPETENCIA MÓDULO	Construir interfaces para productos digitales, definiendo su forma, estructura y comportamiento a través de grillas de construcción
APRENDIZAJES ESPERADOS (A.E.), CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE) Y CONTENIDOS	
A.E. 1: Describe conceptos de usabilidad y jerarquía en el diseño de interfaz de un producto digital acorde a las reglas de usabilidad de Nielsen	
CE 1.1 Describe las reglas de usabilidad en el diseño de un producto digital de acuerdo a Nielsen	CONTENIDO 1
CE 1.2 Describe los elementos que componen la jerarquía visual en un producto digital	Reglas de usabilidad Jakob Nielsen: • Visibilidad del estado del sistema • Correspondencia entre el sistema y el mundo real • Libertad y control del usuario • Prevención de errores • Coherencia y estándares • Reconocimiento en vez de recordar • Flexibilidad y eficiencia de uso • Diseño estético y minimalista • Ayuda y documentación • Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

	Jerarquía • En qué consiste la jerarquía visual • Patrones de escaneo • Tamaños • Espacios y texturas • Tipo de letra y unión • El color y el tinte • Dirección
A. E. 2: Construye un prototipo interactivo de alta fidelidad o mockup de un producto digital utilizando las técnicas Pixel Perfect y adaptándose a la versión Mobile	
CE 2.1 Reconoce los tipos de layout gráfico en el diseño de una interfaz de usuario responsiva para un producto digital	CONTENIDO 2
CE 2.2 Describe los elementos fundamentales de la técnica de diseño Pixel Perfect para el diseño de una interfaz de usuario	Pixel Perfect • El diseño Pixel Perfect • cómo crear una grilla de construcción en base a un número base Layouts • Grillas de construcción y recomendaciones de uso • Diseños cómodos para el usuario • Tipos de Layouts (líquido, adaptativo, responsivo) • El concepto de Responsive Design Prototipado • Diseño de pantallas estáticas, considerando breakpoints para los diferentes dispositivos • Diseño de prototipo interactivo • Webfonts v/s system fonts Herramientas de Prototipado • Figma • Invision
CE 2.3 Construye una grilla de diseño utilizando las técnicas Pixel Perfect para el diseño de la interfaz de un producto digital	
CE 2.4 Construye un prototipo interactivo utilizando herramientas de prototipado para el diseño de un producto digital	
A. E. 3: Elabora un guideline utilizando las normas de diseño para el desarrollo de un producto digital	
CE 3.1 Identifica los elementos de un guideline de acuerdo a Atomic Design	CONTENIDO 3
CE 3.2 Elabora un guideline utilizando los elementos de Atomic Design escalable para especificar los elementos que definen una landing page	Creando un Guideline Escalable • Qué es un Guideline y para qué sirve • Definición de elementos según Atomic Design 1. Átomos: títulos, párrafos, paleta cromática, inputs, botones, formato de imágenes y vínculos 2. Moléculas: buscador, sliders, tabla y elementos de un formulario 3. Organismos: header y footer 4. Plantillas: wireframe de landing page 5. Páginas: diseño de landing page

MÓDULO N°6	Apresto Laboral	
DURACIÓN	36 horas	
COMPETENCIA MÓDULO	Comprender las principales características del mundo laboral actual con la finalidad de integrarse y permanecer en un puesto de trabajo	
APRENDIZAJES ESPERADOS (A.E.), CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE) Y CONTENIDOS		
A.E. 1: Identificar los elementos relevantes en el proceso de selección para una búsqueda efectiva de trabajo		
CE 1.1 Identifica los elementos relevantes de un currículum vitae y un perfil LinkedIn efectivo de acuerdo a las buenas prácticas de la industria	CONTENIDO 1	
CE 1.2 Utiliza las plataformas de búsqueda y redes sociales de acuerdo al plan de búsqueda y las buenas prácticas de la industria	El Plan de Búsqueda de Empleo - Necesidad de un plan para la búsqueda de empleo - El modelo de logros, acciones, competencias y habilidades	
CE 1.3 Reconoce los aspectos relevantes del proceso de selección para enfrentar una entrevista laboral de manera efectiva	El currículum vitae - Importancia y utilización - Elementos de un currículum vitae - Construcción de un currículum vitae efectivo sobre la base de logros	
	Redes sociales y plataformas de búsqueda de empleo - Los portales laborales - Utilización efectiva de Linked In	
	Plan de redes - Elementos de un plan de redes - Nutriendo las redes	
	El proceso de selección - En qué consiste el proceso de selección - Etapas de un proceso de selección	
	Las entrevistas laborales - Importancia y utilización - Cómo preparar una entrevista - Abordando una entrevista laboral de forma efectiva	
	Plan de búsqueda - Elementos de un plan de búsqueda - Desarrollo de un plan de búsqueda	
A. E. 2: Identificar las habilidades relacionales poniendo en práctica las distinciones de escucha activa, comunicación asertiva, modelo de competencias y trabajo colaborativo para integrarlas y potenciar su autoconocimiento y autogestión		
CE 2.1 Reconoce los elementos fundamentales de la escucha activa para el éxito en los procesos de selección	CONTENIDO 2	

CE 2.2 Identifica distinciones y conductas relacionales para la comunicación asertiva	Escucha Activa • El modelo de escucha activa • Acotar la brecha comunicacional • Ejercicio de aplicación práctica
CE 2.3 Comprende la importancia de identificar logros y competencias propias, fortalecerlas y desarrollarlas para el éxito laboral	Modelo de competencias • Tipos de competencias • Competencias genéricas • Clasificación de competencias genéricas • Autoevaluación competencias genéricas • Pitch de logros Modelo Logros, Acciones, Competencias y Habilidades • Desarrollo de logros • Presentación de logros (pitch de logros) Gestión emocional al servicio de la búsqueda de oportunidades laborales • Qué son las emociones • Emociones básicas • Gestión emocional • Estados de ánimo básicos Competencias genéricas y relacionales básicas • Autodominio • Trabajo en equipo y colaborativo • Iniciativa y mirada sistémica