

VISTO:

El expediente N° S01: 780/2023 UADER\_RECTORADO, referido a la Propuesta del Curso de "Introducción al Diseño UX/UI"; y

CONSIDERANDO:

Que la Secretaría de Integración y Cooperación de la Universidad Autónoma de Entre Ríos eleva la Propuesta del Curso de "Introducción al Diseño UX/UI", enmarcada en el Centro de Capacitación y Formación Laboral, creado por Resolución "CS" N° 118/15 UADER, cuya reglamentación y propuesta formativa está establecida por Resolución "CS" N° 068/16 UADER, la que forma parte del Programa Universitario de Escuelas de Educación Profesional (PUEEP) de la Secretaría de Políticas Universitarias de la Nación.

Que mediante este curso se busca brindar fundamentos de la investigación y el diseño de la experiencia del usuario (UX) que permitan identificar problemas, probar diseños para encontrar soluciones adecuadas.

Que al utilizar el proceso de diseño de la interfaz de usuario (UI), se podrán crear estructuras alámbricas para funciones en Figma y convertirlas en prototipos de estilo de producto mínimo viable (MVP) a partir de sus maquetas.

Que los productos y servicios digitales deben estar a disposición de las metas de las personas (clientes, usuarios, empleados) y crear valor para ellas, favoreciendo el crecimiento de los negocios y la experiencia de usuario (UX) es la práctica dedicada a lograr estos objetivos.-

Que el objetivo general del curso es conocer conceptos teóricos y prácticos dentro del área de experiencia de usuario e interfaz de usuario, como también el desarrollo de las interacciones que forman parte del proceso, mediante el análisis, diseño y evaluación de sitios web o aplicaciones.

Que la metodología de trabajo, se plantea una carga horaria total de 30 horas reloj con una duración de tres (3) meses de abril a junio del 2023; docente dictante la Bioingeniera Natalia Kappes DNI N° 33.804.908.



RESOLUCION "CS" N° 071-23

Que toma intervención la Secretaría de Integración y Cooperación de UADER, manifestando que la propuesta se corresponde con los lineamientos del Plan de Desarrollo Institucional de la Universidad Autónoma de Entre Ríos.

Que el Sr Rector remite las presentes a este Cuerpo Colegiado, dejando aclarado que esta iniciativa forma parte del Programa Universitario de Escuelas de Educación Profesional (PUEEP) de la Secretaría de Políticas Universitarias de la Nación; y en cuanto al financiamiento la Subsecretaría de Planeamiento Institucional informa que no se requiere erogaciones.

Que la Comisión Permanente de Extensión del Consejo Superior, en despacho de fecha 28 de marzo de 2023, recomienda aprobar la propuesta formativa de capacitación del curso "Introducción al Diseño UX/UI".

Que este Consejo Superior en su segunda reunión ordinaria llevada a cabo el día 29 de marzo de 2023, resuelve por unanimidad de los presentes aprobar el despacho de la Comisión Permanente de Extensión. -

Que es competencia de este órgano resolver actos administrativos en el ámbito de la Universidad en uso pleno de la autonomía, de acuerdo al Artículo 269° de la Constitución de la Provincia de Entre Ríos "*La Universidad Provincial tiene plena autonomía. El Estado garantiza su autarquía y gratuidad...*", y en el Artículo 14° incisos a), d) y n) del Estatuto Académico Provisorio de la Universidad Autónoma de Entre Ríos aprobado por Resolución Ministerial N° 1181/2001 del Ministerio de Educación de la Nación.-

Que en ausencia del Sr. Rector en su carácter de Presidente del Consejo Superior se aplica lo establecido en la Ordenanza "CS" 041 UADER modificada por la Ordenanza "CS" 139 UADER, asumiendo la mencionada presidencia la Sra. Vicerrectora de la Universidad. -

Por ello:

EL CONSEJO SUPERIOR DE LA  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º: Aprobar la propuesta formativa de capacitación del curso denominado "Introducción al Diseño UX/UI", docente dictante la Bioingeniera Natalia Kapps DNI N° 33.804.908, enmarcada en el Centro de Capacitación y Formación Laboral, creado por Resolución "CS" N° 118/15 UADER, cuya reglamentación y propuesta formativa está establecida por Resolución "CS" N° 068/16 UADER, la que forma parte del Programa Universitario de Escuelas de Educación Profesional (PUEEP) de la Secretaría de Políticas Universitarias de la Nación, con una carga horaria total de 30 horas reloj y una duración de tres (3) meses de abril a junio del 2023, cuyo detalle obra en Anexo Único que forma parte de la presente, en virtud de los considerandos antes mencionados.

ARTÍCULO 2º: Registrar, comunicar, notificar a quienes corresponda y cumplido archivar.

  
Cr. MARIANO A. CAMOIRANO  
A/C Secretaria del Consejo Superior  
U.A.D.E.R.

  
Esp. Ing. Rossana Sosa Zitto  
VICERRECTORA  
Universidad Autónoma de Entre Ríos

# RESOLUCION "CS" Nº 071-23

## ANEXO ÚNICO

### Propuesta de capacitaciones

Centro de capacitación y formación laboral  
Universidad Autónoma de Entre Ríos

---

- **Nombre de la capacitación:**

Introducción al Diseño UX/UI

- **Descripción de la propuesta:**

El diseño de experiencia de usuario es una práctica que sirve para obtener productos centrados en las necesidades de los usuarios. Está relacionada a su vez, con el diseño de interacciones como mediador del usuario con el proceso, a través de una interfaz. Ambas prácticas proponen principios y pasos a seguir durante su desarrollo y testeo, así como al momento de diseñar la interfaz.

Mediante este curso se busca brindar fundamentos de la investigación y el diseño de la experiencia del usuario (UX) que permitan identificar problemas e iterar y probar diseños para encontrar soluciones adecuadas.

Al utilizar el proceso de diseño de la interfaz de usuario (UI), se podrán crear estructuras alámbricas para funciones en Figma y convertirlas en prototipos de estilo de producto mínimo viable (MVP) a partir de sus maquetas. También se introducirá en los principios básicos del diseño, como la jerarquía y el uso de cuadrículas.

Este es un curso para principiantes que deseen prepararse para una carrera en el desarrollo de UX / UI. No se necesita experiencia previa en desarrollo, solo habilidades básicas de navegación en Internet y decisión de incorporar nuevos aprendizajes.

- **Fundamentación:**

Los productos y servicios digitales deben estar a disposición de las metas de las personas (clientes, usuarios, empleados) y crear valor para ellas, favoreciendo el crecimiento de los negocios. El Diseño de Experiencia de Usuario (UX) es la práctica dedicada a lograr estos objetivos.

Los fundamentos en los que se basa el diseño UX para optimizar la interacción de las personas con el producto son la usabilidad, la accesibilidad y la interacción.

La usabilidad evalúa cuán fácil es para el usuario utilizar una interfaz determinada y puede ser analizado a partir de variables tales como el aprendizaje, la eficiencia, la

memorabilidad, los errores y la satisfacción.

La accesibilidad refiere a la capacidad de interacción de la persona con la interfaz, considerando tanto el contexto de uso como las propias aptitudes del usuario. Teniendo en cuenta que el fin del UX es asegurar una experiencia satisfactoria, eficiente y funcional, en muchos casos deben hacerse adaptaciones para que personas con algún tipo de discapacidad o pertenecientes a un grupo demográfico particular con necesidades puntuales, puedan completar las mismas tareas sin hacer mayores esfuerzos o caer en múltiples errores.

Por último, pero no menos importante, la interacción es el pilar que guía la planificación y creación de puntos de contacto, interacción entre la interfaz y el usuario.

Capacitar a las personas en diseño UX/UI es importante para mejorar la experiencia de los usuarios al momento de navegar en internet, brindar mejores condiciones de accesibilidad, diferenciarse en el mercado laboral y desarrollar carreras con un futuro profesional productivo y con más oportunidades.

● **Objetivo general**

Conocer conceptos teóricos y prácticos dentro del área de experiencia de usuario e interfaz de usuario, como también el desarrollo de las interacciones que forman parte del proceso, mediante el análisis, diseño y evaluación de sitios web o aplicaciones.

● **Objetivos específicos**

- Conocer y evaluar herramientas que se pueden utilizar a la hora de diseñar la experiencia de usuario.
- Reconocer lo que constituye una UX/UI exitosa y evaluar las interfaces existentes para la consistencia y calidad del diseño.
- Identificar los mejores métodos de diseño de interacción, evaluar y mejorar sus propios diseños y los de otros.
- Aplicar herramientas de medición y análisis de resultados para medir la experiencia de usuario.
- Diseñar productos digitales que creen valor y resuelvan los problemas de los usuarios de manera significativa.

● **Actividades, Tareas y Resultados**

**Actividad 1: Preparación del ambiente virtual para el dictado del curso**

Tareas involucradas:

1.1.- Diseño de materiales para cada módulo que compone el programa del curso.



1.2.- Carga de los materiales en la plataforma e-learning.

**Actividad 2: Dictado del curso**

Tareas involucradas:

2.1.- Apertura de inscripciones

2.2.- Selección de los perfiles para completar el cupo máximo de 50 aspirantes.

2.3.- Desarrollo de los conceptos de teoría y prácticas para aplicar estos conceptos. Se desarrollarán en doce (12) clases sincrónicas de 1:30hs de duración cada una, en modalidad teoría/coloquio.

**Actividad 3: Evaluación del curso**

Está previsto que la evaluación se realice a través de los siguientes recursos:

- 1) Diez (10) actividades prácticas asincrónicas no obligatorias
- 2) Diez (10) cuestionarios del tipo multiple choice para reforzar conceptos. Se realizan al inicio de cada clase sincrónica, exceptuando la primera y la última.
- 3) Dos (2) Trabajos prácticos obligatorios, en las semanas 5 y 10 de dictado del curso.

Se establecieron los siguientes requisitos de aprobación:

- 70% de asistencia a las clases sincrónicas, siendo la primera clase de carácter obligatorio para matricularse en el campus.
- Dos (2) Trabajos prácticos aprobados, con nota igual o superior a 60%.

**Resultados Esperados**

- 1) Un (1) ambiente virtual preparado con material teórico y audiovisual para su seguimiento asincrónico.
- 2) 50 personas capacitadas en Diseño UX / UI. Al finalizar el curso, se espera que los participantes sean capaces de:
  - Diseñar productos digitales que creen valor y resuelvan los problemas de los usuarios de manera significativa.
  - Reconocer lo que constituye una UX/UI exitosa y evaluar las interfaces existentes para la consistencia y calidad del diseño.
  - Identificar los mejores métodos de diseño de interacción y evalúe y mejore sus propios diseños y los de otros.
  - Crear, compartir y probar sus diseños de UX / UI siguiendo las pautas de mejores prácticas.

- **Perfil de las personas participantes**

Este es un curso para principiantes que deseen prepararse para una carrera en el desarrollo de UX / UI. Por ello, no requiere que sus participantes tengan experiencia previa en desarrollo. Sí es necesario contar con habilidades básicas de navegación en Internet.

Las personas interesadas en tomar el curso deben contar con un ordenador de escritorio o notebook que cumpla los siguientes requisitos técnicos:

- Sistema operativo: Windows 7 o posterior o MacOS X 10.10 o posterior.
- Procesador: Procesador de 1.7 GHz o superior.
- Memoria RAM: 4 GB de RAM o más.
- Espacio de disco duro: Al menos 1 GB de espacio libre en el disco duro.
- Resolución de pantalla: Resolución de pantalla mínima de 1024 x 768 píxeles.
- Navegador web: Figma es compatible con Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari y Opera.

- **Capacidad de participantes del curso/taller**

Cantidad mínima de participantes: 25 personas

Cantidad máxima de participantes: 50 personas

- **Duración**

30 horas, distribuidas de la siguiente manera:

- 18hs sincrónicas, mediante 12 clases de 1.5hs cada una a través de plataforma de videoconferencia.
- 12hs asincrónicas, distribuidas de la siguiente manera: 8hs de actividades prácticas no obligatorias (6 actividades en total) y 4hs de Trabajos Prácticos obligatorios (2 trabajos prácticos)

- **Perfil de capacitador/a**

La persona responsable de la capacitación debe ser preferentemente estudiante avanzado o profesional egresado de carreras afines a la programación, con experiencia previa en docencia.

- **Contenidos**

**Unidad 1: Introducción**

Introducción a los principios de diseño UX/UI. Qué es UX. Qué es UI. Objetivos UX y componentes de calidad. Descripción general del proceso UX. Interfaz de usuario. Primeros

## RESOLUCION "CS" N° 071-23

pasos con Figma. Herramientas de empatía. Necesidades del usuario.

### **Unidad 2: Diseño Interactivo**

Evaluación del diseño. Diseño de formulario. Componentes de interfaz de usuario. Diseñar con accesibilidad. Prácticas recomendadas de navegación. Teoría del color.

### **Unidad 3: Fundamentos de diseño aplicado**

Marcos, capas y formas básicas. Tipo y texto. Mallas y restricciones. Manipulación de elementos. Trabajando con imágenes. Estructura alámbrica. Pruebas de usabilidad.

### **Unidad 4: Diseño de Interfaz de Usuario**

Estilismo. Sistemas de diseño. Diseño en Figma. Del diseño al prototipo. Animación y prueba.

#### ● **Bibliografía**

- *"Experiencia de usuario: diseño de interacción en sistemas web" de Steve Krug (2008).*
- *"Diseño centrado en el usuario: Un enfoque práctico para mejorar la calidad de los productos digitales" de Jesse James Garrett (2010).*
- Hartson, R. y Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience.* Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- Krug, S. (2013). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability.* New York City: New Riders Publishing.
- *"Don't Make Me Think!: A Common Sense Approach to Web Usability" de Steve Krug (2000).*
- *"The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web" de Jesse James Garrett (2002).*