

VISTO:

El expediente N° S01: 1128/2024 UADER_RECTORADO, referido a la propuesta de Curso "Introducción al diseño UX/UI"; y

CONSIDERANDO:

Que el Secretario General de Rectorado de la Universidad Autónoma de Entre Ríos eleva la propuesta de capacitación denominada "Introducción al diseño UX/UI", en el marco de la Resolución "CS" N° 068-16 UADER que reglamenta el Centro de Capacitación y Formación Laboral UADER.-

Que el objetivo de la propuesta consiste en explorar 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 y aplicaciones web.-

Que la propuesta "Introducción al diseño UX/UI" está dirigida a principiantes interesados en prepararse para una carrera en el desarrollo de UX / UI y se requiere contar con habilidades básicas de navegación en Internet.-

Que la metodología se basa en clases virtuales sincrónicas, mediante plataforma de videoconferencia, y asincrónicas, con una duración total de treinta (30) horas reloj.-

Que este curso cuenta con antecedentes de dictado durante el año 2023, aprobado por Resolución "CS" N° 071-22 UADER, obteniendo resultados excelentes, lo que sustenta la propuesta de su reedición.-

Que esta capacitación genera una extensión y renovación de las propuestas de esta Universidad destinadas a la comunidad, y resultan imprescindibles dado el crecimiento de nuevas tecnologías y programas que requieren ser utilizados de acuerdo a los diferentes perfiles que se requieren en la actualidad.-

Que la propuesta de capacitación "Introducción al diseño UX/UI" contribuye a la construcción de una institucionalidad fuerte y viable, colaborando en el despliegue de las funciones sociales y educativas de esta Casa de Estudios.-

RESOLUCIÓN “CS” N° 077-24

Que toma intervención la Secretaría de Integración y Cooperación (SIC) de Rectorado de la Universidad Autónoma de Entre Ríos manifestando que dicha propuesta se encuadra en las líneas de acción del Plan de Desarrollo Institucional (PDI – UADER) dado que se realiza una vinculación y articulación con organismos en la identificación de oportunidades para la innovación tecnológico-productiva, que responda a los intereses sociales, promoviendo al desarrollo de diferentes estrategias a implementar.-

Que el Sr Rector remite las presentes a este Cuerpo Colegiado para tratamiento y aprobación de la propuesta formativa, en tanto que el financiamiento de la misma se analizará al momento de la ejecución, quedando su realización a la disponibilidad presupuestaria.-

Que en este Consejo Superior en su segunda reunión ordinaria llevada a cabo el día 14 de marzo de 2024, toma la palabra el Secretario del Consejo Superior y manifiesta que el expediente de referencia se encuentra fuera del orden del día y solicita que sea tratado sobre tablas, dando el informe de lo actuado en el expediente mencionado. En función de ello, este Cuerpo Colegiado dispone incorporar y dar tratamiento al mismo y, posteriormente resuelve por unanimidad de los presentes aprobar la propuesta formativa de capacitación del curso “Introducción al diseño UX/UI”, desarrollado por la Secretaría General de Rectorado UADER.-

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) 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” N° 041 UADER modificada por la Ordenanza “CS” N° 139 UADER, asumiendo la mencionada presidencia la Sra. Vicerrectora de la Universidad Autónoma de Entre Ríos.-

RESOLUCIÓN "CS" N° 077-24

Universidad Autónoma de Entre Ríos
- CONSEJO SUPERIOR -

Por ello:

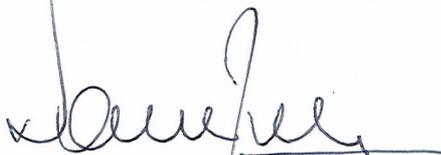
EL CONSEJO SUPERIOR DE LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENTRE RÍOS

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º: Aprobar el Curso "Introducción al diseño UX/UI", en el marco de la Resolución "CS" N° 068/16 UADER, que reglamenta el Centro de Capacitación y Formación Laboral UADER, con una carga horaria de treinta (30) horas reloj, que como anexo único forma parte de la presente, conforme los considerandos antes mencionados.-

ARTÍCULO 2º: Establecer que el financiamiento del curso aprobado en el artículo 1º de la presente se analizará al momento de la ejecución del mismo, quedando su realización a la disponibilidad presupuestaria.-

ARTÍCULO 3º: Registrar, comunicar, publicar en el Digesto Electrónico UADER, notificar a quienes corresponda y cumplido, archivar.-



Cr. Nicolás Horacio Brunner
A/C Secretaria del Consejo Superior
Universidad Autónoma de Entre Ríos



Esp. Lic. Daniela Dans
Vicerrectora
Universidad Autónoma de Entre Ríos

RESOLUCIÓN "CS" N° 077-24

Anexo único

(exp. N° 1128/2024 UADER)

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.

RESOLUCIÓN "CS" N° 077-24

Universidad Autónoma de Entre Ríos
- CONSEJO SUPERIOR -

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 100 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) 100 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: 100 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 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).