



Guía para el Profesor

DISEÑO WEB

LSAV1802

Profesional

Índice

Información general del curso	3
Competencia del curso	3
Metodología.....	3
Evaluación	3
Bibliografía y recursos especiales	5
Contenido del curso (temas).....	5
Uso de rúbricas	8
Tips importantes	8

Información general del curso

- Profesional
- Modalidades
 - Clave banner: LSAV1802.
 - Modalidad: Presencial y Online.
 - Frecuencia de clases: 3 horas por semana.
 - Técnica didáctica: Aprendizaje basado en retos.

Competencia del curso

Diseña productos digitales para implementar y mejorar la experiencia de usuario.

Metodología

1. Características del curso

- El curso está diseñado para desarrollar una competencia.
- Los contenidos están divididos en tres episodios. En cada episodio se revisan cinco temas.
- Hay un reto por cada tema del 1 al 12 y un reto final que engloba el aprendizaje de todo el curso.
- La evaluación del curso está integrada por:
 - 12 retos
 - 1 reto final

2. Estructura del curso

Estructura del curso	
Tema 1	Reto 1
Tema 2	Reto 2
Tema 3	Reto 3
Tema 4	Reto 4
Tema 5	Reto 5
Tema 6	Reto 6
Tema 7	Reto 7
Tema 8	Reto 8
Tema 9	Reto 9
Tema 10	Reto 10
Tema 11	Reto 11
Tema 12	Reto 12
Tema 13	
Tema 14	
Tema 15	Reto final

3. Modelo didáctico

Esta técnica se utiliza en aquellos cursos en los cuales se complementa la teoría con prácticas en laboratorio de computación o algún taller. El maestro guía a los alumnos en su aprendizaje a través de la explicación del tema y, posteriormente, realiza un reto individual en el laboratorio a través de algún software que complemente los conceptos aprendidos.

En los temas 1 al 12, se desarrolla un reto por cada tema, el reto es individual. El aprendizaje aplicado en cada reto es acumulativo, se van utilizando los conocimientos adquiridos en los temas anteriores.

A partir del tema 13, al finalizar la explicación del tema, el alumno inicia con la elaboración del reto final. Dicho reto justifica la competencia declarada para el curso.

Evaluación

Elemento	Descripción del evaluable	Ponderación
1	Reto 1	7
2	Reto 2	7
3	Reto 3	7
4	Reto 4	7
5	Reto 5	7
6	Reto 6	7
7	Reto 7	7
8	Reto 8	7
9	Reto 9	7
10	Reto 10	7
11	Reto 11	7
12	Reto 12	7
13	Reto final	16
	Total	100

Bibliografía y recursos especiales

Libros de texto:

- Gothelf, J. (2021). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. Estados Unidos: O'Reilly Media.

Libros de apoyo:

- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. Estados Unidos: O'Reilly Media.
- Kuang, C., and Fabricant, R. (2019). *User Friendly: How to Hidden Rules of Design Are Changing The Way We Live, Work and Play*. Estados Unidos: MCD.
- Jean, A. (2020). *Building for Everyone: Expand your Market with Design Practices from Google's Product Inclusion Team*. Estados Unidos: Wiley.

Requisitos especiales:

Requisitos especiales	Especificación	Temas en los que se usará
Software	Figma Adobe XD	Todos Todos
Laboratorio	Cómputo	Todos

Contenido del curso (temas)

Módulo 1. Introducción al User Experience

Tema 1. Introducción al Internet.

- Es importante que los alumnos identifiquen la evolución del Internet, así como los sucesos que han marcado el desarrollo del diseño web.
- Ir adentrando a los alumnos al diseño web para que conozcan los roles dentro de la rama.
- Ver el documental gratuito de InVision "Design Disruptors" para entender un poco más de la evolución del rubro: InVision. (s.f.). *Design Disruptors*. Recuperado de <https://www.invisionapp.com/films/design-disruptors>

Tema 2. Introducción al User Experience.

- Es importante que los alumnos conozcan el término UX y porqué es tan importante en el diseño web.
- Es necesario que los alumnos identifiquen los componentes de un "Good Design" para que puedan evaluar el diseño de diferentes sitios web, este entendimiento les servirá para construir de manera correcta su proyecto final.
- También se puede crear una actividad en MURAL donde ellos seleccionen un sitio web o una app, y tomen captura de las pantallas que más sean de su agrado y especifiquen por qué consideran que el sitio seleccionado cuenta con un Good Design.

Tema 3. Experiencia e interfaz de usuario (UX/UI).

- Entender la diferencia entre el UX y el UI.
- Entender la diferencia en los roles de cada tipo de diseñador.

GUÍA PARA EL PROFESOR

- Se puede crear una actividad en MURAL donde escriban sus *skills* en post-its y analicen a qué rol se pudieran especializar en el rubro del diseño web.
- También se puede motivar a los alumnos mediante este test acerca de los tipos de creativos:
Gregoire, C. (2019). *Todos tenemos un tipo de creatividad*. Recuperado de <https://creativecloud.adobe.com/es/discover/article/we-all-have-a-creative-type>

Tema 4. Elementos y procesos del UX.

- Es importante que los alumnos identifiquen los procesos y las metodologías utilizadas en el diseño web, ya que será de utilidad al realizar su proyecto final, se sugiere que utilicen un proceso o una metodología de los que se mencionan en el tema.
- Se puede crear una actividad en MURAL acerca de las metodologías ágiles para mejorar el entendimiento de los alumnos hacia este tema. Actualmente existe un *template* para desarrollar la actividad en MURAL:
Mural. (s.f.). Recuperado de <https://app.mural.co/template/a405bbea-f1cf-4734-8890-a88eef0f1770/22d33f1e-8451-422b-bd06-2fe0c6d6c92f>

Tema 5. Service Design.

- Entender el Service Design como una rama que acompaña al diseño web a través de la evaluación de servicios de cualquier empresa o negocio para implementar soluciones de mejora en el User Experience.
- Si se quiere saber más del tema, se sugiere tomar el curso de Crehana sobre Service Design: Innovación en la Experiencia de Usuario:
Reumaux, M. (2019). *Curso online de Service Design: Innovación en la experiencia de usuario*. Recuperado de <https://www.crehana.com/mx/cursos-online-innovacion/service-design-innovacion-en-la-experiencia-de-usuario/>

Módulo 2. Estructura, elementos y requisitos de una página web

Tema 6. Estructura de una página web.

- Es importante que los alumnos conozcan cómo está formada la estructura de una página web y los átomos que componen cada sección, esto ayudará a que construyan de manera correcta su proyecto final.
- Para comprender mejor el Atomic Design, se sugiere investigar un poco más del tema y ver el siguiente video en YouTube: UX Design Master. (2019, 9 de enero). *What is Atomic Design | Web & Mobile App* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=whe97Y38Y80>
- Para comprender mejor este tema, se puede crear una actividad en MURAL o FigJam donde los alumnos seleccionen algún sitio web de una marca global conocida y señalen los átomos, moléculas, organismos, *templates* y pantallas que conforman el Atomic Design del sitio seleccionado.

Tema 7. Introducción a Figma.

- Para comprender mejor el uso del software sugiero seguir el canal de YouTube:
Figma. (s.f.). Recuperado de <https://www.youtube.com/c/Figmadesign>
- Si se quiere saber más acerca del software, se recomienda el curso en Udemy: Learn Figma UI/UX Design Essential Training: Kingston, C. (2020). *Learn Figma - UI/UX Design Essential Training*. Recuperado de <https://www.udemy.com/course/learn-figma/>
- Se recomienda duplicar el archivo de la comunidad de Figma: Figma Ninja. Este documento está creado para aprender los *shortcuts* y funciones más utilizadas en el programa:
Fortet, B. (s.f.). *Figma Ninja - Chapter #1*. Recuperado de <https://www.figma.com/community/file/769694576496801916>

Tema 8. Research, arquitectura de información y wireframing.

- En el método de *research*, los alumnos deben aprender a hacer una investigación sobre las tendencias actuales en el diseño, se sugiere la página Dribbble (s.f.). Recuperado de <https://dribbble.com/>. Otra manera de hacer *research* es mediante un *benchmark*, en el cual los alumnos deben de investigar sobre los sitios web de las marcas/empresas que consideren su competencia, esto ayudará al momento de realizar su proyecto final.
- El método de arquitectura de información estructura la información de cada pantalla del sitio web, para esto se sugiere utilizar la plantilla de FigJam: Information Architecture Diagram: Gemayel, T. (s.f.). *Information Architecture Diagram*. Recuperado de <https://www.figma.com/community/file/1007804018270351087>
- Para que los alumnos entiendan mejor el proceso del *wireframing*, se sugiere implementar una actividad en donde los alumnos hagan un *wireframe* a la inversa: Tomando una captura de pantalla de un sitio web o una app real, y posteriormente coloquen esa captura de pantalla en un nuevo documento en Figma o FigJam y comiencen a replicarlo en Lo-Fi o Med-Fi.

Tema 9. Branding 101.

- Es importante que los alumnos conozcan el proceso de creación de una marca, desde el *naming*, los bocetos y las propuestas de logotipo, no es necesario entrar a detalles con respecto a la identidad de la marca, solo a la creación, ya que será necesario contar con un logotipo para la creación de su proyecto final.
- Para comprender mejor el tema, sugiero implementar una actividad en MURAL o FigJam en donde los alumnos seleccionen una marca global (de su preferencia) en donde contesten lo siguiente:
 - › ¿Por qué seleccionaron esa marca?
 - › ¿Qué es lo que se espera y qué necesita la audiencia de la marca?
 - › ¿Cuál es la propuesta de valor de la marca con sus clientes/usuarios?
 - › Visión, misión y valores de la marca
 - › 3 características principales de la marca
 - › Target
 - › Concepto
 - › Colores
 - › Tipografía (Serif o Sans Serif).

Tema 10. Accesibilidad.

- Es importante que los alumnos comprendan la importancia de “Diseñar para todos” y pensar en todas las personas que pueden utilizar un sitio web o una app, para ello se sugiere implementar una actividad en MURAL o FigJam donde investiguen un sitio web o una app que cuente con accesibilidad, agreguen una captura de pantalla del sitio seleccionado y escriban porqué consideran que cuenta con accesibilidad.

Módulo 2. Estructura, elementos y requisitos de una página web

Tema 11. Design system.

- Para comprender mejor el tema, se sugiere ver el video de Figma en YouTube: Figma. (2020, 24 de julio). *Build it in Figma: Create a Design System — Foundations* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=EK-pHkc5EL4>
- También se sugiere basarse en la página de Material Design de Google: Google. (s.f.). *Components*. Recuperado de <https://material.io/components>, la cual indica cómo deben de ser creados los componentes que conforman un Design System.

Tema 12. Introducción al diseño responsivo.

- Es importante que los alumnos conozcan bien el tema sobre el diseño responsivo, actualmente en el diseño web se piensa en “Mobile first”, ya que hoy en día la mayor parte de la información se consulta a través de un celular. Para esto, es importante saber adaptar los tamaños de los componentes a diferentes tamaños de pantalla como tablet y móvil, o incluso, relojes inteligentes. Sugiero ver el video de Figma en YouTube:

Figma. (2020, 2 de julio). *Build it in Figma: Design a responsive website navigation [Part 1]* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=WPRD8_L6hf0

Tema 13. Hi-Fi wireframing, diseño interactivo y animación.

- Es importante que los alumnos comprendan la diferencia entre un Lo-Fi/Med-Fi y un Hi-Fi wireframing, ya que este será el diseño final en alta fidelidad. Para ello, se sugiere ver algunos de los videos de YouTube que explican la diferencia entre todos estos.

Tema 14. Prototipado y validación.

- Para comprender mejor la etapa de prototipado, se pueden ver los videos en el canal de Figma en YouTube: InVision en Español. (2018, 3 de octubre). *InVision Tutorial En Español Prototipos | Prototypes en Español | Nos mudamos.* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DVqB8ujiBB0>

Tema 15. Hand-off.

- Para comprender mejor la etapa de Hand-Off, se sugiere ver el video en el canal de Figma en YouTube: Figma. (2020, 1 de diciembre). *Figma For Beginners: Prepare for Handoff (4/4)* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=EQ_FL6u8EyM&t=3s
- No es necesario ver alguna actividad a detalle para este tema, pero si es importante que los alumnos conozcan la etapa y cómo se debe entregar el diseño al equipo de desarrollo.

Uso de rúbricas

La evidencia final del curso tiene asignada una rúbrica con la cual es obligatorio que se califique, esto es muy importante para nuestro modelo de competencias ya que es la forma en la que medimos el desarrollo de las competencias en nuestros alumnos.

Es importante evaluar con la rúbrica que aparece en el apartado de la evidencia final ya que se les estará auditando constantemente su realización efectiva.

Video disponible para calificar con rúbricas en:

- ¿Cómo busco una rúbrica?: <https://youtu.be/QgDKeZv9tAI>
- ¿Cómo califico con una rúbrica?: <https://youtu.be/mAblsLAgIp4>

Tips importantes

- **Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas:**
 - Tutorial digital para profesores: <https://bit.ly/2SbMaNK>
 - Tutorial digital para alumnos: <https://bit.ly/35IBnP6>
- **¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?**

Lo puedes reportar a la cuenta atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx pero te pedimos que también reportes sugerencias para el contenido y actividades del curso.

- **¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?**

GUÍA PARA EL PROFESOR

El coordinador docente te debe de proporcionar esta información.

- **¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?**

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo a la modalidad de impartición.

- **¿Tengo que capturar las calificaciones en Banner y en la plataforma educativa?**

Si, es importante que captures calificaciones en la plataforma para que los alumnos estén informados de su avance y reciban retroalimentación de parte tuya de todo lo que realizan en el curso. En banner es el registro oficial de las calificaciones de los alumnos.