

**FUNDACIÓN INSTITUTO PROFESIONAL DUOC UC
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
RESOLUCIÓN N° 15/2024**

APRUEBA DIPLOMADO EN UI PARA EL DISEÑO DE INTERFACES DIGITALES

VISTOS:

- 1°. El proyecto presentado por la Directora de la Escuela de Diseño de Duoc UC.
- 2°. Lo previsto en el Instructivo para la Creación y Dictación de Diplomados, aprobado por Resolución de Vicerrectoría Académica N°04/2001, del 26 de abril de 2001.
- 3°. Las facultades previstas en el artículo 6° del Reglamento General.

RESUELVO:

Aprobar y tener como versión oficial y de aplicación general, el “Diplomado en UI para el Diseño de Interfaces Digitales”, que se adjunta a esta resolución.

Comuníquese, publíquese y regístrese.

Santiago, abril 29 de 2024.

ALEJANDRA SILVA LAFOURCADE
DIRECTORA GENERAL DE DESARROLLO
ESTUDIANTIL Y EDUCACIÓN CONTÍNUA


KIYOSHI FUKUSHI MANDIOLA
VICERRECTOR ACADÉMICO

PRESENTACIÓN DE DIPLOMADO

Señor:
Kiyoshi Fukushi M.
Vicerrector Académico
Duoc UC

Angelina Vaccarella A., Directora de la Escuela de Diseño, presenta a la Vicerrectoría Académica, el **“Diplomado en UI para el diseño de interfaces digitales, para formar parte de la oferta abierta de Educación Continua.**

Agradeceré revisar y emitir la resolución correspondiente para poder ofertar dicho programa.



Angelina Vaccarella A.
Directora Escuela de Diseño
Duoc UC

DIPLOMADO EN UI PARA EL DISEÑO DE INTERFACES DIGITALES**Resumen:**

Diplomado de oferta abierta desarrollado por la Escuela de Diseño. El contexto actual en el que las tecnologías evolucionan de manera vertiginosa y en el que somos usuarios permanentes de diversas interfaces, es que resulta cada vez más relevante que el desarrollo de estos elementos conecte realmente y de manera efectiva con cada persona.

En el diseño de interfaces digitales, esta conexión se logra a través del uso adecuado de principios gráficos y de usabilidad, teniendo como objetivo final generar el diseño de experiencias digitales que resulten memorables para el usuario.

En este marco, durante los últimos años el diseño de interfaces de usuario (UI) ha tomado mucha importancia, razón por la cual el presente diplomado busca responder a esta necesidad, entregando las herramientas necesarias para identificar y aplicar cada una de las etapas del diseño, desde la comprensión del encargo o solicitud, la propuesta de diseño gráfico que dé respuesta a ello, el diseño de la interfaz digital, hasta la creación del prototipo navegable e interactivo con foco en el Producto Mínimo Viable (MVP) al que se le deben aplicar pruebas de usabilidad, permitiendo identificar oportunidades de mejora o aclarar las mejores opciones antes de lanzar un producto digital al mercado.

El diplomado tiene una duración de 120 horas cronológicas, en modalidad asincrónica.

Para obtener el diplomado, los participantes deberán aprobar los cuatro cursos según la siguiente ponderación:

Nombre de cursos	Horas	% de la nota final de diplomado
Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales	30	25%
Evaluación de usabilidad de interfaces digitales	30	25%
Diseño de interfaces digitales	30	25%
Creación de prototipos navegables e interactivos	30	25%
Total de horas	120	100%

El diplomado está dirigido a diseñadores industriales, de ambientes, vestuario, animadores digitales, publicistas, desarrolladores Front-End, Back-End, informáticos y diseñadores UX. Diseñadores gráficos que necesiten actualizar sus conocimientos.

**Javiera Munizaga D.**Subdirectora de Diseño de Programas Académicos
de Educación Continua

FICHA ÚNICA DE CREACIÓN DE DIPLOMADOS PNCT

1. NOMBRE DEL DIPLOMADO

Diplomado en UI para el diseño de interfaces digitales

2. TOTAL DE HORAS

120

3. POBLACIÓN OBJETIVO

Dirigido a diseñadores industriales, de ambientes, vestuario, animadores digitales, publicistas, desarrolladores Front-End, Back-End, informáticos y diseñadores UX. Diseñadores gráficos que necesiten actualizar sus conocimientos.

4. REQUISITOS DE INGRESO

Deseable experiencia previa en áreas relacionadas con el diseño de productos digitales, ejemplo: páginas Web.

5. JUSTIFICACIÓN DE CREACIÓN

El contexto actual en el que las tecnologías evolucionan de manera vertiginosa y en el que somos usuarios permanentes de diversas interfaces, es que resulta cada vez más relevante que el desarrollo de estos elementos conecten realmente y de manera efectiva con cada persona. En el diseño de interfaces digitales, esta conexión se logra a través del uso adecuado de principios gráficos y de usabilidad, teniendo como objetivo final generar el diseño de experiencias digitales que resulten memorables para el usuario. En este marco, durante los últimos años el diseño de interfaces de usuario (UI) ha tomado mucha importancia, razón por la cual el presente diplomado busca responder a esta necesidad, entregando las herramientas necesarias para identificar y aplicar cada una de las etapas del diseño, desde la comprensión del encargo o solicitud, la propuesta de diseño gráfico que de respuesta a ello, el diseño de la interfaz digital, hasta la creación del prototipo navegable e interactivo con foco en el Producto Mínimo Viable (MVP) al que se le deben aplicar pruebas de usabilidad, permitiendo identificar oportunidades de mejora o aclarar las mejores opciones antes de lanzar un producto digital a producción.

6. OBJETIVO GENERAL/ IDENTIFICACIÓN PERFIL DE SALIDA

Diseñar interfaces digitales interactivas considerando principios de diseño gráfico y de usabilidad.

7. UNIDAD ACADÉMICA**8. FECHA**

Escuela de Diseño	10-4-2024
-------------------	-----------

8. REQUISITOS DE OBTENCIÓN

8.1 - Haber aprobado todos los cursos del diplomado

Aprobar los cuatro cursos que componen el diplomado.
--

8.2 - La distribución de la nota final de aprobación del diplomado se desglosa de la siguiente manera:

Nombre de cada curso	Horas	% de la nota final del diplomado
Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales	30	25%
Evaluación de usabilidad de interfaces digitales	30	25%
Diseño de interfaces digitales	30	25%
Creación de prototipos navegables e interactivos	30	25%
	120	100%

Nota final (en caso que el Diplomado contemple una actividad evaluativa final)

El porcentaje asignado al curso y actividad evaluativa final debe ser establecido por la Unidad Académica	
Porcentaje asignado a los cursos	Porcentaje asignado a la actividad evaluativa final
100%	N/A

9. MODALIDAD DE IMPARTICIÓN

	Modalidad
Asincrónico	X
Presencial	
Sincrónico	

Nombre del curso	Vacantes Educación Continua	Vacantes SENCE	Horas totales	Modalidad factible
DISEÑO GRÁFICO APLICADO A INTERFACES DIGITALES	30	1	30	Asincrónica

Identificación
Código SENCE
Código curso Duoc UC

Unidad académica	Subdirector(a) de Escuela	Fecha de elaboración
Escuela de Diseño	Karen Schwartzman	22/12/2023

Especialista disciplinar	Diseñador curricular	Diseñadora instruccional	Analista instruccional
Carlos Aparicio Rojas	Miguel Velasco Fuentes	Carolina Méndez Borgeaud	Elieska Pérez Pernia

Aporte de valor del programa (no SENCE)
<p>Actualmente vivimos en un mundo inundado de información, donde diversos canales nos bombardean de estímulos visuales que buscan llamar nuestra atención. Es aquí donde los fundamentos del diseño gráfico destacan como un faro que guía a los navegantes a través de este mar de contenidos permitiéndoles comprender datos, información, tareas y usos, desde una simple publicación en redes sociales hasta sitios web con funciones complejas. La disciplina del diseño gráfico nos permite transmitir mensajes visuales a través de piezas de comunicación impresa y digital utilizando diversos códigos gráficos y elementos visuales. Colores, tipografías, iconos, imágenes y la disposición de elementos se combinan de manera armoniosa para cumplir el objetivo comunicacional.</p> <p>Por lo anterior, el diseño de este curso se centra en el diseño gráfico de elementos para ser aplicados, posteriormente, en el diseño de interfaces digitales. Para ello, revisaremos los fundamentos del diseño gráfico, considerando los principios de composición visual y códigos gráficos. Así como el uso de retículas y estructura visual en la diagramación de elementos gráficos, a través de la aplicación constante en un software de diseño, que permita crear las piezas a utilizar posteriormente en el diseño de interfaces digitales.</p>

Caracterización del participante
Diseñadores industriales, de ambientes, vestuario, animadores digitales, publicistas, desarrolladores Front-End, Back-End, informáticos y diseñadores UX. Diseñadores gráficos que necesiten actualizar sus conocimientos.

Requisitos de ingreso del participante

Deseable experiencia previa en áreas relacionadas con el diseño de productos digitales, ejemplo: páginas Web.

Requisitos técnicos del participante

Sistema Operativo Windows 10 o superior; iOS 11 o posterior

Memoria RAM: 16 GB o más

Procesador: velocidad de 2 GHz o superior

Tarjeta de sonido

Resolución de monitor: 1024 x 768 o superior.

Creación de cuenta en figma.com

Navegadores Recomendados: Google Chrome (última versión), Mozilla Firefox (última versión),

Microsoft Edge

Cámara, micrófono, parlantes y/o audífonos

Lector de PDF, como Adobe Acrobat Reader (adobe.com) o Foxit Reader (foxit.com)

Conexión a Internet de mínimo 10 horas a la semana y de 12 mbps o más para una adecuada experiencia de videoconferencia y visualización de recursos de aprendizaje (para medir la velocidad de su enlace a internet, puede visitar la página <http://www.speedtest.net/>).

Objetivo general

Diseñar elementos de interfaces gráficas digitales considerando fundamentos de diseño gráfico.

Unidades	Objetivo específico	Contenidos	Horas	
			T	P
Unidad 1: Fundamentos del diseño gráfico	Identificar los principios de composición visual y códigos gráficos en el diseño de interfaces gráficas digitales.	1. Introducción al diseño gráfico: 1.1. Definición e importancia del diseño gráfico. 2. Principios de composición visual: 2.1. Equilibrio. 2.2. Ritmo. 2.3. Contraste. 2.4. Repetición. 2.5. Alineación. 3. Color: 3.1. Modelo de color. 3.2. Contraste.	6	4

		<p>4. Tipografía: 4.1. Elección de fuentes tipográficas. 4.2. Principios de legibilidad.</p> <p>5. Iconografía: 5.1. Definición. 5.2. Estilos. 5.3. Aplicaciones.</p> <p>6. Fotografía: 6.1. Definición y rol en el diseño gráfico. 6.2. Formatos comunes.</p>		
Unidad 2 Diagramación de elementos gráficos digitales	Mejorar elementos gráficos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño.	<p>1. Retículas: 1.1. Retículas como sistema de organización visual. 1.2. Diseño fluido.</p> <p>2. Estructura visual: 2.1. Jerarquía visual y su impacto en la experiencia de usuario. 2.2. Estructura de la información de forma clara y efectiva.</p> <p>3. Diagramación con software de diseño: 3.1. Presentación y uso de software de diseño. 3.2. Ejercicios aplicados de diagramación.</p>	6	14
Subtotal			12	18
Total			30	

Estrategia metodológica
<p>La estrategia metodológica corresponde a la auto instrucción, considerando el diseño del curso una modalidad 100% online donde el proceso de enseñanza/aprendizaje se desarrollará a través de diversos recursos, los cuales estarán dispuestos de forma ordenada, en el Ambiente Virtual de Aprendizaje establecido por Duoc UC, según el programa formativo con el fin de que los y las participantes adquieran el conocimiento de manera significativa y dinámica.</p>

Los recursos educativos como videos interactivos, guías de aprendizaje, infografías, entre otros; se trabajarán de forma contextualizada y representativa de la realidad laboral de los y las participantes, quienes tendrán a disposición el material para su proceso de aprendizaje, tanto en formato audiovisual como en formato descargable.

El trabajo académico privilegia la autorregulación, la colaboración, la responsabilidad y el compromiso, entre otras habilidades, para lograr aprendizajes significativos, utilizando, para ello, herramientas digitales que promueven la retroalimentación y la interacción mediante actividades y recursos que tendrán como propósito la activación de conocimientos previos que serán vinculados posteriormente con nuevas ideas, la demostración del contenido en un contexto objetivo y real; la aplicación de lo aprendido mediante el desarrollo de actividades formativas y sumativas, y, finalmente, la integración de los aprendizajes.

El curso tiene una duración total de 30 horas distribuidas en seis semanas, considerando una dedicación semanal de máximo cuatro horas. Además, se realizará una sesión sincrónica (opcional), de dos horas, que permitirá a los y las participantes resolver dudas, profundizar en temas de interés y compartir experiencias con los y las demás participantes.

Descripción de las unidades:

Unidad 1: Introducir a los participantes en los principios de diseño y códigos gráficos que son parte fundamental en la creación de interfaces gráficas digitales para comunicar de forma efectiva. En esta unidad abordaremos la definición e importancia del diseño gráfico y sus principales códigos, teoría del color, fuentes tipográficas y principios de legibilidad y fotografía entre otras temáticas atinentes. Con estos conocimientos se espera que los participantes logren identificar, a través de casos prácticos, los elementos clave de la comunicación visual.

Unidad 2: Luego de identificar los principios de composición visual y códigos gráficos, los participantes deberán utilizar los conocimientos adquiridos para el diseño de elementos para interfaces gráficas digitales. Para llevar a cabo dicha tarea, la segunda unidad provee conocimientos relevantes sobre el uso de retículas para una correcta organización, estructura y jerarquía visual en la diagramación de elementos gráficos digitales utilizando un software de diseño gráfico.

Respecto al sistema evaluativo, se incluirán los siguientes momentos:

- **Evaluación diagnóstica:** Incluye actividades que permiten obtener evidencias de los conocimientos previos que poseen los participantes.
- **Evaluación formativa:** Su propósito es obtener evidencias para valorar el avance, reforzar conocimientos adquiridos y /o detectar dificultades. Comprende una serie de actividades interactivas con retroalimentación inmediata, Quiz, gamificación, debates, arrastrar y soltar, términos pareados, completación, entre otras; que serán aplicadas durante el proceso formativo.

- **Evaluación sumativa:** Su objetivo es determinar el nivel de logro obtenido con respecto a los objetivos. Se realiza al concluir cada unidad, obteniendo calificaciones parciales y, al término del curso, se aplica una evaluación final.

Aspectos motivacionales: Participante con evaluación bajo 4,0 el tutor/a tecnológico/a se contacta telefónicamente y por correo electrónico para coordinar apoyo. Seguimiento: se contacta telefónicamente y por correo electrónico con el/la participante cuando no se conecten. Relator/a: apoya actividades, expone contenidos, aclara dudas e inquietudes. Consultas: acompañamiento mediante guía del participante, mensaje, chat, correo electrónico, donde el/la participante podrá exponer sus inquietudes. Plan de contingencia: contactar con soporte técnico por medio de mesa de ayuda telefónica, mensaje en plataforma o por correo electrónico; ante alguna falla de la plataforma. Se habilitará servicio redundante para restaurarlo. Consultas enviadas por correo se responden en máx. 48 horas. Guía de participante: señala los aspectos técnicos del curso, cómo usar la plataforma, objetivos y contenidos del curso. Administración de la actividad: inicio con mails de bienvenida indicando dirección y tutorial de cómo deben conectarse, datos de acceso (clave y usuario), fechas de inicio y término. Fono: + 2 29994516, y correo del tutor@duoc.cl, que tendrá el rol de asistir a los participantes en sus dudas e inquietudes respecto al soporte y/o uso de la plataforma. Apoyo tutorías: lunes a viernes (hábiles) desde las 08:00 a 18:00.

Estrategia evaluativa		
Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Normas de aprobación
Evaluación diagnóstica		
Reconoce fundamentos del diseño gráfico.	La evaluación diagnóstica consiste en la resolución de preguntas con alternativas de respuesta de selección simple. Esta evaluación estará dispuesta en el AVA y se dará retroalimentación automática.	Esta evaluación no tiene ponderación.
Unidad 1		
Identifica fundamentos de diseño en la creación de elementos gráficos digitales. Contrasta principios de composición visual y códigos gráficos en el diseño de elementos gráficos digitales. Relaciona el diseño gráfico con la intención comunicativa de un	En esta unidad, se evaluará la identificación de fundamentos de diseño gráfico, a través de análisis de caso y posterior resolución de preguntas de selección simple. La evaluación será individual y se desarrollará en la plataforma con retroalimentación automática.	Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.

<p>conjunto de elementos gráficos digitales.</p> <p>Comprende el significado y aplicaciones de códigos gráficos en el diseño de interfaces gráficas digitales.</p>		<p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 30% de la calificación final del curso.</p>
Unidad 2		
<p>Revisa elementos gráficos digitales considerando fundamentos de diseño gráfico.</p> <p>Identifica oportunidades de mejora en elementos gráficos digitales.</p> <p>Diagrama elementos gráficos digitales considerando las mejoras identificadas.</p> <p>Justifica la aplicación de mejoras en los elementos gráficos digitales considerando fundamentos de diseño.</p>	<p>En esta unidad, se evaluará la aplicación de mejoras a módulos gráficos digitales.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada participante deberá diagramar módulos gráficos digitales aplicando mejoras de acuerdo con los fundamentos de diseño gráfico.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 30% de la calificación final del curso.</p>
Evaluación final		
<p>Identifica uso de fundamentos de diseño gráfico en proyectos digitales.</p> <p>Identifica necesidades del encargo a partir del brief de un proyecto digital.</p> <p>Propone una solución de diseño gráfico digital que responda a las necesidades del encargo.</p> <p>Diseña elementos gráficos digitales considerando fundamentos de diseño gráfico.</p>	<p>La evaluación final consiste en el diseño de elementos que formen parte de un sistema gráfico digital que responda a las necesidades y características de un proyecto.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada participante deberá diseñar módulos gráficos digitales aplicando los fundamentos de diseño gráfico.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 40% de la calificación de fin de curso.</p>

Justifica las decisiones de diseño según las características del proyecto digital.		
--	--	--

Requisito de aprobación	
Modalidad asincrónica	Nota mínima de aprobación 4.0

Recursos para la implementación del curso					
Infraestructura	Indicar sede	Equipos y herramientas		Material didáctico	
Características de la infraestructura requerida para la ejecución del curso	Dónde se impartirá el curso *anexo ficha de costos	Indicar cantidad	Tipo de equipo y/o herramienta para la implementación del curso *Indicar duración de licencias o equipamientos	Indicar cantidad	Indicar el material que se requiere para la implementación del curso
N/A	N/A	1 P/P	<p>Notebook o computador de escritorio con conexión a internet.</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) DUOC.</p> <p>Sistema de videoconferencia online integrado a plataforma.</p> <p>Suite Adobe Creative Cloud (proporcionada por la Escuela de Diseño Duoc UC durante la participación del diplomado).</p> <p>CRAED.</p>	1 P/P	<p>Programa, recursos educativos y evaluaciones vinculadas a cada unidad.</p> <p>Link o acceso a recursos audiovisuales utilizados en sesiones (en los casos que corresponda), o su URL.</p> <p>Bibliografía digital.</p>

Próxima actualización sugerida (Debe ser sugerido por Experto Disciplinar designado por la Escuela)
Máximo dos años

Articulación *Sección a completar por Subdirector(a)	Código/Sigla/Nombre Certificado
Programa Regular o EDC	Escuela

Diplomado:	Cursos conducentes al diplomado o certificación (identificar cursos base y optativos)
Diplomado en UI para el diseño de interfaces digitales	Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales
	Evaluación de usabilidad de interfaces digitales
	Diseño de interfaces digitales
	Creación de prototipos navegables e interactivos

Recurso docente: Perfil desarrollador	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	Experiencia docente con perfil desarrollador, debe comprender a fondo los principios fundamentales del diseño gráfico, como equilibrio, contraste, alineación, repetición, jerarquía visual y proporción. Adicionalmente debe tener conocimientos sólidos sobre la teoría del color, la tipografía, la composición basada en el uso de retícula, la imagen digital y sus formatos, y comprensión del diseño responsive. Habilidad para la creación de piezas gráficas efectivas, comunicación efectiva para explicar conceptos complejos de diseño de manera clara y comprensible. Debe ser capaz de adaptar el enfoque de enseñanza según las necesidades y el nivel de conocimiento de los participantes del curso.
Observaciones	

Recurso docente: Perfil relator	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en interfaces digitales
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	Comprender y ser capaz de enseñar a través de una comunicación efectiva los fundamentos de diseño gráfico con el propósito de transmitir un mensaje claro a través del lenguaje visual. Tener conocimientos sobre software de diseño como Figma, el editor de gráficos vectorial y herramienta de generación de prototipos principalmente basada en la web. Además, debe tener conocimientos en herramientas de edición de imágenes como photoshop.
Observaciones	

Nombre del curso	Vacantes Educación Continua	Vacantes SENCE	Horas totales	Modalidad factible
EVALUACIÓN DE USABILIDAD DE INTERFACES DIGITALES	30	1	30	Asincrónica

Identificación
Código SENCE
Código curso Duoc UC

Unidad académica	Subdirector(a) de Escuela	Fecha de elaboración
Escuela de Diseño	Karen Schwartzman	22/12/2023

Especialista disciplinar	Diseñador curricular	Diseñadora instruccional	Analista instruccional
Abel Escobar Marín	Miguel Velasco Fuentes	Carolina Méndez Borgeaud	Elieska Pérez Pernia

Aporte de valor del programa (no SENCE)
<p>En la era digital estamos rodeados de tecnología, desde aplicaciones en nuestros teléfonos hasta plataformas web complejas y robustas. En este escenario, la usabilidad permite que el diseño de interfaces digitales no se centre solo en aspectos estéticos, sino en crear interfaces que sean fáciles de usar y que realmente conecten con las personas. Es así, como, desde un enfoque teórico y práctico, la usabilidad se posiciona para diseñar experiencias digitales que realmente sean memorables.</p> <p>Por lo anterior, el diseño de este curso se centra en evaluar la usabilidad de interfaces digitales ya diseñadas. Para ello, se explicarán los principios de usabilidad y la importancia de la dimensión emocional como parte de un diseño de interfaz digital centrada en el usuario. Adicionalmente, se explicará en qué consiste el análisis heurístico y la planificación y posterior aplicación de pruebas que permitan recopilar información suficiente para analizar las métricas de usabilidad y proyectar una estrategia digital que apunte al crecimiento de dichas métricas, considerando, como piedra angular, la satisfacción del usuario.</p>

Caracterización del participante
Diseñadores industriales, de ambientes, vestuario, animadores digitales, publicistas, desarrolladores Front-End, Back-End, informáticos y diseñadores UX. Diseñadores gráficos que necesiten actualizar sus conocimientos.

Requisitos de ingreso del participante
Deseable experiencia previa en áreas relacionadas con el diseño de productos digitales, ejemplo: páginas Web.

Requisitos técnicos del participante

Sistema Operativo Windows 10 o superior; iOS 11 o posterior
Memoria RAM: 16 GB o más
Procesador: velocidad de 2 GHz o superior
Tarjeta de sonido
Resolución de monitor: 1024 x 768 o superior.
Navegadores Recomendados: Google Chrome (última versión), Mozilla Firefox (última versión), Microsoft Edge
Cámara, micrófono, parlantes y/o audífonos
Lector de PDF, como Adobe Acrobat Reader (adobe.com) o Foxit Reader (foxit.com)
Conexión a Internet de mínimo 10 horas a la semana y de 12 mbps o más para una adecuada experiencia de videoconferencia y visualización de recursos de aprendizaje (para medir la velocidad de su enlace a internet, puede visitar la página <http://www.speedtest.net/>).

Objetivo general

Evaluar la usabilidad en el diseño de interfaces digitales.

Unidades	Objetivo específico	Contenidos	Horas	
			T	P
Unidad 1: Usabilidad digital centrada en el usuario	Identificar principios de usabilidad en el diseño de interfaces digitales, considerando un diseño centrado en el usuario.	1. Introducción a la usabilidad: 1.1. Definición y conceptos claves. 1.2. Ejes de la usabilidad: eficacia, eficiencia y satisfacción. 2. Principios de la usabilidad: 2.1. Diseño centrado en el usuario. 2.2. Aplicación de usabilidad en etapas iniciales de diseño. 2.3. Los 10 principios de Jakob Nielsen. 3. Perfiles de usuarios y dimensión emocional: 3.1. Perfilamiento de usuarios para comprender necesidades y comportamientos.	6	4

		3.2. Diseño de interfaces digitales considerando la dimensión emocional del usuario.		
Unidad 2: Evaluación de la usabilidad digital	Aplicar análisis heurístico y pruebas de usabilidad en interfaces digitales.	1. Evaluación de usabilidad: 1.1. Análisis heurístico. 1.2. Planificación y guion de pruebas de usabilidad. 1.3. Reclutamiento de perfiles de usuario. 1.4. Test y pruebas de usabilidad. 2. Recopilación y análisis de datos de usabilidad: 2.1. Levantamiento de métricas de usabilidad. 2.2. Interpretación de resultados e iteración. 2.3. Estrategia digital para el crecimiento de métricas en usabilidad.	6	14
Subtotal			12	18
Total			30	

Estrategia metodológica
<p>La estrategia metodológica corresponde a la auto instrucción, considerando el diseño del curso una modalidad 100% online donde el proceso de enseñanza/aprendizaje se desarrollará a través de diversos recursos, los cuales estarán dispuestos de forma ordenada, en el Ambiente Virtual de Aprendizaje establecido por Duoc UC, según el programa formativo con el fin de que los y las participantes adquieran el conocimiento de manera significativa y dinámica.</p> <p>Los recursos educativos como videos interactivos, guías de aprendizaje, infografías, entre otros; se trabajarán de forma contextualizada y representativa de la realidad laboral de los y las participantes, quienes tendrán a disposición el material para su proceso de aprendizaje, tanto en formato audiovisual como en formato descargable.</p> <p>El trabajo académico privilegia la autorregulación, la colaboración, la responsabilidad y el compromiso, entre otras habilidades, para lograr aprendizajes significativos, utilizando, para ello, herramientas digitales que promueven la retroalimentación y la interacción mediante actividades y recursos que tendrán como propósito la activación de conocimientos previos que se vincularán posteriormente con ideas nuevas, la demostración del contenido en un contexto objetivo y real; la</p>

aplicación de lo aprendido mediante el desarrollo de actividades formativas y sumativas, y, finalmente, la integración de los aprendizajes.

El curso tiene una duración total de 30 horas distribuidas en seis semanas, considerando una dedicación semanal de máximo cuatro horas. Además, se realizará una sesión sincrónica (opcional), de dos horas, que permitirá a los y las participantes resolver dudas, profundizar en temas de interés y compartir experiencias con los y las demás participantes.

Descripción de las unidades:

Unidad 1: Introducir a los participantes en los principios fundamentales de la usabilidad, enfocándose en su aplicación en las etapas iniciales del diseño de interfaces digitales. Se explora la importancia de identificar perfiles de usuario con la finalidad de diseñar interfaces digitales que involucren el componente emocional para hacerlas efectivas.

Unidad 2: El enfoque de esta unidad está en la aplicación práctica de la usabilidad de interfaces de usuario. Por ende, se centra en la evaluación y aplicación de pruebas de usabilidad en interfaces digitalmente definidas. Se abordan conceptos como el análisis heurístico, la planificación y ejecución de pruebas, el reclutamiento de perfiles de usuario específicos, y la interpretación de resultados. La unidad culmina con una exploración estratégica digital para el crecimiento continuo de métricas en usabilidad, brindando a los participantes las habilidades necesarias para mejorar y perfeccionar las interfaces de manera constante.

Respecto al sistema evaluativo, se incluirán los siguientes momentos:

- **Evaluación diagnóstica:** Incluye actividades que permiten obtener evidencias de los conocimientos previos que poseen los participantes.
- **Evaluación formativa:** Su propósito es obtener evidencias para valorar el avance, reforzar conocimientos adquiridos y /o detectar dificultades. Comprende una serie de actividades interactivas con retroalimentación inmediata, Quiz, gamificación, debates, arrastrar y soltar, términos pareados, completación, entre otras; que serán aplicadas durante el proceso formativo.
- **Evaluación sumativa:** Su objetivo es determinar el nivel de logro obtenido con respecto a los objetivos. Se realiza al concluir cada unidad, obteniendo calificaciones parciales y, al término del curso, se aplica una evaluación final.

Aspectos motivacionales: Participante con evaluación bajo 4,0 el tutor/a tecnológico/a se contacta telefónicamente y por correo electrónico para coordinar apoyo. Seguimiento: se contacta telefónicamente y por correo electrónico con el/la participante cuando no se conecten. Relator/a: apoya actividades, expone contenidos, aclara dudas e inquietudes. Consultas: acompañamiento mediante guía del participante, mensaje, chat, correo electrónico, donde el/la participante podrá exponer sus inquietudes. Plan de contingencia: contactar con soporte técnico por medio de mesa de ayuda telefónica, mensaje en plataforma o por correo electrónico; ante alguna falla de la plataforma.

Se habilitará servicio redundante para restaurarlo. Consultas enviadas por correo se responden en máx. 48 horas. Guía de participante: señala los aspectos técnicos del curso, cómo usar la plataforma, objetivos y contenidos del curso. Administración de la actividad: inicio con mails de bienvenida indicando dirección y tutorial de cómo deben conectarse, datos de acceso (clave y usuario), fechas de inicio y término. Fono: + 2 29994516, y correo del tutor@duoc.cl, que tendrá el rol de asistir a los participantes en sus dudas e inquietudes respecto al soporte y/o uso de la plataforma. Apoyo tutorías: lunes a viernes (hábiles) desde las 08:00 a 18:00.

Estrategia evaluativa		
Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Normas de aprobación
Evaluación diagnóstica		
Reconoce los principios fundamentales de usabilidad en el diseño de interfaces digitales.	La evaluación diagnóstica consiste en la resolución de preguntas con alternativas de respuesta de selección simple. Esta evaluación estará dispuesta en el AVA y se dará retroalimentación automática.	Esta evaluación no tiene ponderación.
Unidad 1		
Reconoce la incidencia de los ejes de la usabilidad en el diseño de interfaces digitales. Identifica principios de usabilidad en el diseño de interfaces digitales centradas en el usuario. Distingue perfiles de usuarios en el diseño de interfaces digitales. Identifica la dimensión emocional del usuario en el diseño de interfaces digitales.	En esta unidad, se evaluará la identificación de principios de usabilidad de interfaces digitales, a través de análisis de caso y posterior resolución de preguntas de selección simple. La evaluación será individual y se desarrollará en la plataforma con retroalimentación automática.	Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso. Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia. Esta evaluación representa el 20% de la calificación final del curso.
Unidad 2		
Identifica una interfaz digital que demande intervención en términos de usabilidad.	En esta unidad, se evaluará el reconocimiento y planificación de pruebas de usabilidad de una interfaz digital.	Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo

<p>Aplica análisis heurístico a la interfaz digital, considerando los principios fundamentales de usabilidad.</p> <p>Establece métricas específicas que posibiliten la medición del rendimiento de las pruebas de usabilidad.</p> <p>Define escenarios y tareas que aborden los aspectos críticos de la experiencia del usuario.</p> <p>Planifica la aplicación pruebas de usabilidad, de acuerdo con el análisis de la interfaz digital.</p>	<p>La evaluación será individual y se desarrollará en un formato de entrega, donde cada participante deberá desarrollar una serie de actividades en los espacios destinados para ello.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 40% de la calificación final del curso.</p>
---	---	--

Evaluación final

<p>Nombra perfiles de usuarios fundamentales en la aplicación de pruebas de usabilidad en la interfaz digital.</p> <p>Realiza reclutamiento de usuarios, coordinando la realización de pruebas de usabilidad de la interfaz digital.</p> <p>Aplica pruebas de usabilidad centradas en el usuario, considerando la planificación estratégica.</p> <p>Interpreta los resultados obtenidos de las pruebas aplicadas con foco en la usabilidad de la interfaz de usuario.</p> <p>Evalúa la usabilidad de la interfaz, determinando una estrategia que permita el crecimiento de las métricas de usabilidad.</p>	<p>La evaluación final consiste en ejecutar la planificación de pruebas de usabilidad desarrollada en la unidad 2, con la finalidad de evaluar la usabilidad de la interfaz de usuario.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en un formato de entrega, tipo informe, donde cada participante deberá desarrollar una serie de actividades en los espacios destinados para ello.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 40% de la calificación de fin de curso.</p>
---	---	--

Requisito de aprobación

Modalidad asincrónica	Nota mínima de aprobación 4.0
Recursos para la implementación del curso	

Infraestructura	Indicar sede	Equipos y herramientas		Material didáctico	
Características de la infraestructura requerida para la ejecución del curso	Dónde se impartirá el curso *anexo ficha de costos.	Indicar cantidad	Tipo de equipo y/o herramienta para la implementación del curso *Indicar duración de licencias o equipamientos.	Indicar cantidad	Indicar el material que se requiere para la implementación del curso
N/A	N/A	1 P/P	<p>Notebook o computador de escritorio con conexión a internet.</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) DUOC.</p> <p>Sistema de videoconferencia online integrado a plataforma.</p> <p>Suite Adobe Creative Cloud (proporcionada por la Escuela de Diseño Duoc UC durante la participación del diplomado).</p> <p>CRAED.</p>	1 P/P	<p>Programa, recursos educativos y evaluaciones vinculadas a cada unidad.</p> <p>Link o acceso a recursos audiovisuales utilizados en sesiones (en los casos que corresponda), o su URL.</p> <p>Bibliografía digital.</p>

Próxima actualización sugerida (Debe ser sugerido por Experto Disciplinar designado por la Escuela)
Máximo dos años

Articulación *Sección a completar por Subdirector(a)		Código/Sigla/Nombre Certificado
Programa Regular o EDC	Escuela	

Diplomado:	Cursos conducentes al diplomado o certificación (identificar cursos base y optativos)
Diplomado en UI para el diseño de interfaces digitales	Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales
	Evaluación de usabilidad de interfaces digitales
	Diseño de interfaces digitales
	Creación de prototipos navegables e interactivos

Recurso docente: Perfil desarrollador	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	Experiencia docente con experiencia práctica en el área del diseño de experiencia y usabilidad para proyectos digitales. Dominio de los principios fundamentales de eficacia, eficiencia y satisfacción en el diseño de interfaces. Conocimiento sólido en diseño centrado en el usuario, investigación de usuarios, análisis heurístico, y estrategias digitales para métricas de usabilidad. Habilidad destacada para comunicar conceptos complejos de manera clara, adaptándose a diversos niveles de conocimiento. Versátil y hábil para guiar la creación efectiva de experiencias digitales altamente usables.
Observaciones	

Recurso docente: Perfil relator	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	Capacidad de comunicar de manera efectiva los principios fundamentales de usabilidad, orientados a la creación de experiencias digitales centradas en el usuario. Con un enfoque claro en la eficacia, eficiencia y satisfacción en el diseño de interfaces digitales. Además, se valorará su conocimiento de software de diseño como Figma, un editor de gráficos vectoriales y prototipado web.
Observaciones	

Nombre del curso	Vacantes Educación Continua	Vacantes SENCE	Horas totales	Modalidad factible
DISEÑO DE INTERFACES DIGITALES	30	1	30	Asincrónica

Identificación
Código SENCE
Código curso Duoc UC

Unidad académica	Subdirector(a) de Escuela	Fecha de elaboración
Escuela de Diseño	Karen Schwartzman	12/01/2024

Especialista disciplinar	Diseñador curricular	Diseñador instruccional	Analista instruccional
Joel Espinoza Morales	Miguel Velasco Fuentes	Néstor Santibáñez Zuñiga	Elieska Pérez Pernia

Aporte de valor del programa (no SENCE)
<p>Dentro del mundo del diseño gráfico y, en particular del diseño de interfaces digitales, existe un área que en los últimos años ha tomado particular protagonismo, generando una gran demanda de especialistas en el sector productivo del diseño gráfico digital. Esta área es conocida como diseño de interfaces de usuario o diseño UI.</p> <p>Por lo anterior, este curso está enfocado en diseñar interfaces digitales, a partir de la identificación de componentes y elementos, así como la forma correcta de utilizarlos. Para ello, partiremos por la comprensión del requerimiento y contexto de uso, pasando por todas las etapas de diseño, desde el boceto hasta terminar diseñando un prototipo estático de una interfaz de usuario responsive.</p>

Caracterización del participante
Diseñadores industriales, de ambientes, vestuario, animadores digitales, publicistas, desarrolladores Front-End, Back-End, informáticos y diseñadores UX. Diseñadores gráficos que necesiten actualizar sus conocimientos.

Requisitos de ingreso del participante
Deseable experiencia previa en áreas relacionadas con el diseño de productos digitales, ejemplo: Sitios Web.

Requisitos técnicos del participante
Sistema Operativo Windows 10 o superior; iOS 11 o posterior

Memoria RAM: 16 GB o más
 Procesador: velocidad de 2 GHz o superior
 Tarjeta de sonido
 Resolución de monitor: 1024 x 768 o superior.
 Creación de cuenta en figma.com
 Navegadores Recomendados: Google Chrome (última versión), Mozilla Firefox (última versión), Microsoft Edge
 Cámara, micrófono, parlantes y/o audífonos
 Lector de PDF, como Adobe Acrobat Reader (adobe.com) o Foxit Reader (foxit.com)
 Conexión a Internet de mínimo 10 horas a la semana y de 12 Mbps o más para una adecuada experiencia de videoconferencia y visualización de recursos de aprendizaje (para medir la velocidad de su enlace a internet, puede visitar la página <http://www.speedtest.net/>).

Objetivo general

Diseñar interfaces digitales considerando fundamentos de diseño gráfico.

Unidades	Objetivo específico	Contenidos	Horas	
			T	P
Unidad 1: Estructura visual de interfaces digitales	Aplicar etapas iniciales del diseño de interfaces digitales, considerando el contexto del proyecto.	1. Contexto del diseño de interfaces digitales: 1.1. Requerimiento, usuario y contexto del proyecto digital (brief) 1.2. Definición e importancia del diseño de interfaces digitales 2. Estructura básica de interfaces digitales: 2.1. Componentes y elementos de la interfaz digital 2.2. Guías de estilo 2.3. UI Kit 3. Etapas iniciales del diseño de interfaces digitales: 3.1. Bocetos 3.2. Wireframes	6	4
Unidad 2 Representación visual de interfaces	Diseñar prototipo estático de una interfaz digital, considerando el	1. Etapas finales del diseño de interfaces digitales: 1.1. Diseño visual 1.2. Diseño responsive	6	14

digitales	contexto del proyecto.	1.2. Mockup alta definición		
		2. Entregables:		
		1.3. Orden y depurado del diseño 1.4. Prototipo final (estático)		
		Subtotal	12	18
		Total	30	

Estrategia metodológica
<p>La estrategia metodológica corresponde a la auto instrucción, considerando el diseño del curso una modalidad 100% online donde el proceso de enseñanza/aprendizaje se desarrollará a través de diversos recursos, los cuales estarán dispuestos de forma ordenada, en el Ambiente Virtual de Aprendizaje establecido por Duoc UC, según el programa formativo con el fin de que los y las participantes adquieran el conocimiento de manera significativa y dinámica.</p> <p>Los recursos educativos como videos interactivos, guías de aprendizaje, infografías, entre otros; se trabajarán de forma contextualizada y representativa de la realidad laboral de los y las participantes, quienes tendrán a disposición el material para su proceso de aprendizaje, tanto en formato audiovisual como en formato descargable.</p> <p>El trabajo académico privilegia la autorregulación, la colaboración, la responsabilidad y el compromiso, entre otras habilidades, para lograr aprendizajes significativos, utilizando, para ello, herramientas digitales que promueven la retroalimentación y la interacción mediante actividades y recursos que tendrán como propósito la activación de conocimientos previos que serán vinculados posteriormente con nuevas ideas, la demostración del contenido en un contexto objetivo y real; la aplicación de lo aprendido mediante el desarrollo de actividades formativas y sumativas, y, finalmente, la integración de los aprendizajes.</p> <p>El curso tiene una duración total de 30 horas distribuidas en seis semanas, considerando una dedicación semanal de máximo cuatro horas. Además, se realizará una sesión sincrónica (opcional), de dos horas, que permitirá a los y las participantes resolver dudas, profundizar en temas de interés y compartir experiencias con los y las demás participantes.</p> <p>Descripción de las unidades:</p> <p>Unidad 1: En la primera unidad, hablaremos de cómo comprender un brief para identificar el requerimiento y contexto del proyecto digital solicitado. Posteriormente, explicaremos cómo se diseña la estructura básica de interfaces digitales, esto se hará en el software de diseño para preparar nuestro entorno de trabajo y hacer las configuraciones necesarias de los archivos principales (componentes, elementos, guía de estilo, UI Kit). Seguidamente, abordaremos cómo hacer bocetos análogos básicos que permitan aterrizar nuestras ideas, para, luego crear los primeros wireframes del proyecto con los cuales validaremos la propuesta de interfaz digital.</p>

Unidad 2: En esta unidad, tomaremos como base lo aprendido en la unidad 1, para completar el proceso de diseño y seguir cada una de sus etapas. Retomaremos los wireframes, para convertirlos en mockups, hasta llegar al prototipo estático final con un componente visual de alta fidelidad con el producto solicitado en el requerimiento inicial (brief). Lograremos de esta manera, preparar un archivo entregable que será la base de la siguiente etapa de diseño que será transformarlo en un prototipo navegable e interactivo.

Respecto al sistema evaluativo, se incluirán los siguientes momentos:

- **Evaluación diagnóstica:** Incluye actividades que permiten obtener evidencias de los conocimientos previos que poseen los participantes.
- **Evaluación formativa:** Su propósito es obtener evidencias para valorar el avance, reforzar conocimientos adquiridos y /o detectar dificultades. Comprende una serie de actividades interactivas con retroalimentación inmediata, Quiz, gamificación, debates, arrastrar y soltar, términos pareados, completación, entre otras; que serán aplicadas durante el proceso formativo.
- **Evaluación sumativa:** Su objetivo es determinar el nivel de logro obtenido con respecto a los objetivos. Se realiza al concluir cada unidad, obteniendo calificaciones parciales y, al término del curso, se aplica una evaluación final.

Aspectos motivacionales: Participante con evaluación bajo 4,0 el tutor/a tecnológico/a se contacta telefónicamente y por correo electrónico para coordinar apoyo. Seguimiento: se contacta telefónicamente y por correo electrónico con el/la participante cuando no se conecten. Relator/a: apoya actividades, expone contenidos, aclara dudas e inquietudes. Consultas: acompañamiento mediante guía del participante, mensaje, chat, correo electrónico, donde el/la participante podrá exponer sus inquietudes. Plan de contingencia: contactar con soporte técnico por medio de mesa de ayuda telefónica, mensaje en plataforma o por correo electrónico; ante alguna falla de la plataforma. Se habilitará servicio redundante para restaurarlo. Consultas enviadas por correo se responden en máx. 48 horas. Guía de participante: señala los aspectos técnicos del curso, cómo usar la plataforma, objetivos y contenidos del curso. Administración de la actividad: inicio con mails de bienvenida indicando dirección y tutorial de cómo deben conectarse, datos de acceso (clave y usuario), fechas de inicio y término. Fono: + 2 29994516, y correo del tutor@duoc.cl, que tendrá el rol de asistir a los participantes en sus dudas e inquietudes respecto al soporte y/o uso de la plataforma. Apoyo tutorías: lunes a viernes (hábiles) desde las 08:00 a 18:00.

Estrategia evaluativa		
Crterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Normas de aprobación
Evaluación diagnóstica		
Reconocer fundamentos del diseño de interfaces digitales.	La evaluación diagnóstica consiste en la resolución de preguntas con alternativas de	Esta evaluación no tiene ponderación.

	<p>respuesta de selección simple.</p> <p>Esta evaluación estará dispuesta en el AVA y se dará retroalimentación automática.</p>	
Unidad 1		
<p>Identifica el contexto del requerimiento según brief de proyecto digital.</p> <p>Ilustra bocetos análogos como primer acercamiento visual, considerando las características principales de la interfaz digital.</p> <p>Organiza bocetos en el software de prototipado.</p> <p>Aplica la estructura visual en wireframes de la interfaz digital.</p> <p>Prepara el estilo de la interfaz digital a través de una guía de estilos y Wireframe UI Kit.</p>	<p>En esta unidad, se evaluará la aplicación de las etapas iniciales del diseño de interfaces digitales.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada estudiante deberá ilustrar bocetos y organizarlos para convertirlos en wireframes del home page y una página interior. Lo anterior, considerando el contexto del proyecto digital según lo indica en el brief.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 30% de la calificación final del curso.</p>
Unidad 2		
<p>Elabora diseño visual del home page y una página interior de la interfaz digital.</p> <p>Aplica elementos del diseño responsive al home page y página interior diseñadas.</p> <p>Complementa la guía de estilos, considerando en el desarrollo completo del UI Kit.</p> <p>Diseña mockup del home page y una página interior de la interfaz de usuario, considerando UI Kit y guías de estilo.</p>	<p>En esta unidad, se evaluará el diseño de prototipos estáticos de interfaces digitales, para ello, se aplicará la etapa de diseño visual, diseño responsive y diseño de mockup.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada estudiante deberá diseñar el home page y una página interior de la interfaz digital en alta definición.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 30% de la calificación final del curso.</p>

	instrumento de evaluación.	
Evaluación final		
<p>Aplica mejoras al home page y página interior del prototipo diseñado considerando el contexto del proyecto digital.</p> <p>Diseña prototipo estático de la interfaz conformado por cuatro páginas interiores más el home page.</p> <p>Evalúa diseño visual y responsive del prototipo de interfaz, considerando las características del proyecto.</p> <p>Elabora entregable final, ordenado y depurado, del prototipo de la interfaz digital.</p>	<p>La evaluación final consiste en el diseño de un prototipo que permita dar respuesta a las características del proyecto digital y necesidades del usuario.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada estudiante deberá continuar con el diseño del prototipo iniciado en la unidad anterior, debiendo aplicar mejoras al home page y la página interior diseñada, y diseñar tres páginas más, para lograr cuatro páginas interiores más el home page.</p> <p>Además, deberá preparar el entregable final, considerando el orden y depurado del archivo con el diseño del prototipo.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 40% de la calificación de fin de curso.</p>

Requisito de aprobación	
Modalidad asincrónica	Nota mínima de aprobación 4.0

Recursos para la implementación del curso					
Infraestructura	Indicar sede	Equipos y herramientas		Material didáctico	
Características de la infraestructura requerida para la ejecución del curso	Dónde se impartirá el curso *anexo ficha de costos	Indicar cantidad	Tipo de equipo y/o herramienta para la implementación del curso *Indicar duración de licencias o	Indicar cantidad	Indicar el material que se requiere para la implementación del curso

			equipamientos		
N/A	N/A	1 P/P	<p>Notebook o computador de escritorio con conexión a internet.</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) DUOC.</p> <p>Sistema de videoconferencia online integrado a plataforma.</p> <p>Suite Adobe Creative Cloud (proporcionada por la Escuela de Diseño Duoc UC durante la participación del diplomado).</p> <p>CRAED.</p>	1 P/P	<p>Programa, recursos educativos y evaluaciones vinculadas a cada unidad.</p> <p>Link o acceso a recursos audiovisuales utilizados en sesiones (en los casos que corresponda), o su URL.</p> <p>Bibliografía digital.</p>

Próxima actualización sugerida (Debe ser sugerido por Experto Disciplinar designado por la Escuela)

Máximo dos años

Articulación *Sección a completar por Subdirector(a)		Código/Sigla/Nombre Certificado
Programa Regular o EDC	Escuela	

Diplomado:	Cursos conducentes al diplomado o certificación (identificar cursos base y optativos)
Diplomado en UI para el diseño de interfaces digitales	Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales
	Evaluación de usabilidad de interfaces digitales
	Diseño de interfaces digitales
	Creación de prototipos navegables e interactivos

Recurso docente: Perfil desarrollador

Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	<p>Experiencia docente con perfil desarrollador, debe comprender a fondo los principios fundamentales del diseño gráfico, como equilibrio, contraste, alineación, repetición, jerarquía visual y proporción. Adicionalmente debe tener conocimientos sólidos sobre la teoría del color, la tipografía, la composición basada en el uso de retícula, la imagen digital y sus formatos, y comprensión del diseño responsive.</p> <p>Habilidad para la creación de piezas gráficas efectivas, comunicación efectiva para explicar conceptos complejos de diseño de manera clara y comprensible. Debe ser capaz de adaptar el enfoque de enseñanza según las necesidades y el nivel de conocimiento de los participantes del curso.</p> <p>Experiencia docente con perfil UI, debe comprender a fondo los principios fundamentales del diseño gráfico, interfaces y usabilidad. Adicionalmente debe tener conocimientos complementarios de Diseño UX, Metodologías ágiles, softwares de prototipado, diseño responsive.</p> <p>Habilidad para la creación de interfaces digitales para diferentes dispositivos que den respuestas efectivas, claras y comprensibles a problemas complejos y necesidades de usuarios en contexto.</p> <p>Debe ser capaz de adaptar el enfoque de enseñanza según las necesidades y el nivel de conocimiento de los participantes del curso.</p>
Observaciones	

Recurso docente: Perfil relator	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	<p>Comprender y ser capaz de enseñar a través de una comunicación efectiva los fundamentos de diseño gráfico, el diseño de interfaces de usuario, los principios de usabilidad, arquitectura de información y diseño responsive, con el propósito de transmitir un mensaje claro a través del lenguaje visual. Tener conocimientos sobre software de diseño como Figma, el editor de gráficos vectorial y herramienta de generación de prototipos. principalmente basada en la web. Además, debe tener conocimientos en herramientas de edición de imágenes como photoshop.</p>
Observaciones	

Nombre del curso	Vacantes Educación Continua	Vacantes SENCE	Horas totales	Modalidad factible
CREACIÓN DE PROTOTIPOS NAVEGABLES E INTERACTIVOS	30	1	30	Asincrónica

Identificación
Código SENCE
Código curso Duoc UC

Unidad académica	Subdirector(a) de Escuela	Fecha de elaboración
Escuela de Diseño	Karen Schwartzman	12/01/2024

Especialista disciplinar	Diseñador curricular	Diseñador instruccional	Analista instruccional
Vladimir Torres Muñoz	Miguel Velasco Fuentes	Néstor Santibáñez Zuñiga	Elieska Pérez Pernia

Aporte de valor del programa (no SENCE)
<p>En la vertiginosa era tecnológica que caracteriza nuestro día a día, la experiencia de las personas usuarias ha adquirido un papel determinante en el éxito de cualquier producto digital, esto debido a que gran parte de nuestras actividades diarias se desarrollan en plataformas digitales. En este contexto, surge el diseño de interfaces digitales, enfocándose en diseñar prototipos enriquecidos con interacciones para potenciar la experiencia de las personas usuarias, convirtiéndose, además, en herramientas esenciales para aclarar las mejores opciones antes de lanzar un producto digital a producción.</p> <p>Por lo anterior, este curso se centra en la creación de prototipos navegables, explorando el concepto de componentes interactivos y su relevancia en el diseño de interfaces digitales. En este sentido, se desglosarán los tipos de componentes, presentando ejemplos concretos y analizando cómo aplicar interacciones en prototipos navegables con foco en el MVP de un producto final, que no solo mejoren la estética, sino que también hagan que las interfaces sean más usables, intuitivas y atractivas.</p>

Caracterización del participante
Diseñadores industriales, de ambientes, vestuario, animadores digitales, publicistas, desarrolladores Front-End, Back-End, informáticos y diseñadores UX. Diseñadores gráficos que necesiten actualizar sus conocimientos.

Requisitos de ingreso del participante
Deseable experiencia previa en áreas relacionadas con el diseño de productos digitales, ejemplo: páginas Web.

Requisitos técnicos del participante

Sistema Operativo Windows 10 o superior; iOS 11 o posterior
 Memoria RAM: 16 GB o más
 Procesador: velocidad de 2 GHz o superior
 Tarjeta de sonido
 Resolución de monitor: 1024 x 768 o superior.
 Navegadores Recomendados: Google Chrome (última versión), Mozilla Firefox (última versión), Microsoft Edge
 Cámara, micrófono, parlantes y/o audífonos
 Lector de PDF, como Adobe Acrobat Reader (adobe.com) o Foxit Reader (foxit.com)
 Conexión a Internet de mínimo 10 horas a la semana y de 12mbps o más para una adecuada experiencia de videoconferencia y visualización de recursos de aprendizaje (para medir la velocidad de su enlace a internet, puede visitar la página <http://www.speedtest.net/>).

Objetivo general

Crear prototipos navegables de interfaces de usuario, considerando principios de usabilidad e interactividad.

Unidades	Objetivo específico	Contenidos	Horas	
			T	P
Unidad 1: Componentes interactivos de una interfaz digital	Aplicar interacción a componentes, considerando el diseño de una interfaz digital.	1. Características del proyecto digital: 1.1. Revisión del diseño de interfaz digital. 1.2. Requerimiento del proyecto digital con foco en la navegación e interacción. 2. Componentes interactivos: 2.1. ¿Qué son los componentes interactivos y para qué sirven? 2.2. Tipos de componentes interactivos. 2.3. Uso de componentes interactivos dentro de una interfaz digital.	6	4
Unidad 2: Prototipo navegable y MVP	Elaborar un prototipo navegable con foco en la interfaz interactiva de un MVP.	1. Prototipos navegables: 1.1. ¿Qué es un prototipo y para qué sirve? 1.2. Diferencia entre un diseño de interfaz y un prototipo navegable. 1.3. Elaboración de prototipo navegable. 2. MVP (Producto Mínimo Viable): 2.1. ¿Qué es y para qué sirve un MVP?	6	14

		2.2. Diferencia entre prototipo y MVP. 2.3. Creación de MVP. 2.4. Pruebas de usabilidad del MVP. 2.5. Iteraciones de mejoras en el prototipo navegable.		
		Subtotal	12	18
		Total	30	

Estrategia metodológica
<p>La estrategia metodológica corresponde a la auto instrucción, considerando el diseño del curso una modalidad 100% online donde el proceso de enseñanza/aprendizaje se desarrollará a través de diversos recursos, los cuales estarán dispuestos de forma ordenada, en el Ambiente Virtual de Aprendizaje establecido por Duoc UC, según el programa formativo con el fin de que los y las participantes adquieran el conocimiento de manera significativa y dinámica.</p> <p>Los recursos educativos como videos interactivos, guías de aprendizaje, infografías, entre otros; se trabajarán de forma contextualizada y representativa de la realidad laboral de los y las participantes, quienes tendrán a disposición el material para su proceso de aprendizaje, tanto en formato audiovisual como en formato descargable.</p> <p>El trabajo académico privilegia la autorregulación, la colaboración, la responsabilidad y el compromiso, entre otras habilidades, para lograr aprendizajes significativos, utilizando, para ello, herramientas digitales que promueven la retroalimentación y la interacción mediante actividades y recursos que tendrán como propósito la activación de conocimientos previos que se vincularán posteriormente con ideas nuevas, la demostración del contenido en un contexto objetivo y real; la aplicación de lo aprendido mediante el desarrollo de actividades formativas y sumativas, y, finalmente, la integración de los aprendizajes.</p> <p>El curso tiene una duración total de 30 horas distribuidas en seis semanas, considerando una dedicación semanal de máximo cuatro horas. Además, se realizará una sesión sincrónica (opcional), de dos horas, que permitirá a los y las participantes resolver dudas, profundizar en temas de interés y compartir experiencias con los y las demás participantes.</p> <p>Descripción de las unidades:</p> <p>Unidad 1: En la primera unidad, se explicará la importancia de revisar el diseño de interfaz digital considerando el prototipo estático de proyecto, con la finalidad de determinar los componentes que requieren interacción según las características del proyecto digital. Para ello, se explicarán los componentes interactivos, presentando los tipos específicos de componentes con ejemplos concretos, las interacciones posibles y la creación con software de diseño. Esta unidad sienta las bases para la elaboración de prototipos navegables y la creación de experiencias digitales significativas y funcionales.</p>

Unidad 2: En la segunda unidad nos adentramos en las etapas de creación de un prototipo navegable, comprendiendo cómo cada fase contribuye a la claridad y eficacia del diseño. Desde la aplicación de la colección de componentes interactivos, hasta la creación de un MVP, que, posteriormente, debe ser sometido a pruebas de usabilidad y aplicación de mejoras para obtener un prototipo navegable e interactivo del producto final.

Respecto al sistema evaluativo, se incluirán los siguientes momentos:

- **Evaluación diagnóstica:** Incluye actividades que permiten obtener evidencias de los conocimientos previos que poseen los participantes.
- **Evaluación formativa:** Su propósito es obtener evidencias para valorar el avance, reforzar conocimientos adquiridos y /o detectar dificultades. Comprende una serie de actividades interactivas con retroalimentación inmediata, Quiz, gamificación, debates, arrastrar y soltar, términos pareados, completación, entre otras; que serán aplicadas durante el proceso formativo.
- **Evaluación sumativa:** Su objetivo es determinar el nivel de logro obtenido con respecto a los objetivos. Se realiza al concluir cada unidad, obteniendo calificaciones parciales y, al término del curso, se aplica una evaluación final.

Aspectos motivacionales: Participante con evaluación bajo 4,0 el tutor/a tecnológico/a se contacta telefónicamente y por correo electrónico para coordinar apoyo. Seguimiento: se contacta telefónicamente y por correo electrónico con el/la participante cuando no se conecten. Relator/a: apoya actividades, expone contenidos, aclara dudas e inquietudes. Consultas: acompañamiento mediante guía del participante, mensaje, chat, correo electrónico, donde el/la participante podrá exponer sus inquietudes. Plan de contingencia: contactar con soporte técnico por medio de mesa de ayuda telefónica, mensaje en plataforma o por correo electrónico; ante alguna falla de la plataforma. Se habilitará servicio redundante para restaurarlo. Consultas enviadas por correo se responden en máx. 48 horas. Guía de participante: señala los aspectos técnicos del curso, cómo usar la plataforma, objetivos y contenidos del curso. Administración de la actividad: inicio con mails de bienvenida indicando dirección y tutorial de cómo deben conectarse, datos de acceso (clave y usuario), fechas de inicio y término. Fono: + 2 29994516, y correo del tutor@duoc.cl, que tendrá el rol de asistir a los participantes en sus dudas e inquietudes respecto al soporte y/o uso de la plataforma. Apoyo tutorías: lunes a viernes (hábiles) desde las 08:00 a 18:00.

Estrategia evaluativa		
Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Normas de aprobación
Evaluación diagnóstica		
Reconoce aspectos fundamentales del diseño de prototipos navegables.	La evaluación diagnóstica consiste en la resolución de preguntas con alternativas de respuesta de selección simple.	Esta evaluación no tiene ponderación.

	Esta evaluación estará dispuesta en el AVA y se dará retroalimentación automática.	
Unidad 1		
<p>Describe las características de un proyecto digital con foco en la interacción del usuario.</p> <p>Determina los componentes mínimos que requieren interacción en la interfaz digital.</p> <p>Configura los componentes haciendo uso de interacciones y principios de diseño de interfaz.</p> <p>Aplica componentes según características del proyecto digital y diseño de la interfaz digital.</p>	<p>En esta unidad se evaluará la aplicación de interacción a una colección de componentes que permita la elaboración del prototipo navegable de una interfaz digital.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada participante deberá presentar una serie de componentes pensados para ser usados, posteriormente, en la elaboración de un prototipo navegable, determinando y configurando los componentes según las características del proyecto digital.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 30% de la calificación final del curso.</p>
Unidad 2		
<p>Utiliza funcionalidades de interacción en el diseño de un prototipo navegable.</p> <p>Justifica la elección de componentes interactivos desde una mirada técnica y creativa.</p> <p>Elabora un prototipo navegable conformado por home page y página interior de una interfaz digital.</p>	<p>En esta unidad se evaluará la elaboración de un prototipo navegable de una interfaz digital.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada participante deberá diseñar un prototipo conformado por el home page y una página interior de la interfaz digital, además, se deberá aplicar la colección de componentes determinada en la unidad 1.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 30% de la calificación final del curso.</p>

Evaluación final		
<p>Aplica mejoras a los componentes interactivos de la interfaz digital.</p> <p>Elabora un prototipo navegable conformado por cuatro páginas interiores más el home page de la interfaz digital.</p> <p>Diseña un MVP que incorpore el prototipo navegable.</p> <p>Aplica pruebas de usabilidad del MVP considerando principios de diseño de interfaz.</p> <p>Mejora el prototipo navegable considerando principios de usabilidad e interacción.</p>	<p>La evaluación final consiste en la creación de un prototipo que permita una navegación intuitiva y experiencias interactivas en la interfaz.</p> <p>La evaluación será individual y se desarrollará en el software de diseño designado, donde cada participante deberá continuar con el diseño del prototipo iniciado en unidad 2, debiendo aplicar mejoras a lo realizado y diseñando tres páginas más, para obtener un MVP al cual se le aplicarán pruebas de usabilidad e iteraciones a partir de los resultados de esas pruebas, con la finalidad de tener el prototipo navegable e interactivo de un producto final.</p> <p>Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación.</p>	<p>Las calificaciones derivadas de las evaluaciones sumativas del curso estarán expresadas con notas entre 1,0 y 7,0, siendo 4,0 el mínimo requerido para la aprobación del curso.</p> <p>Se corregirán los productos presentados aplicando un 60% de exigencia.</p> <p>Esta evaluación representa el 40% de la calificación de fin de curso.</p>

Requisito de aprobación	
Modalidad asincrónica	Nota mínima de aprobación 4.0

Recursos para la implementación del curso					
Infraestructura	Indicar sede	Equipos y herramientas		Material didáctico	
Características de la infraestructura requerida para la ejecución del curso	Dónde se impartirá el curso *anexo ficha de costos.	Indicar cantidad	Tipo de equipo y/o herramienta para la implementación del curso *Indicar duración de licencias o equipamientos.	Indicar cantidad	Indicar el material que se requiere para la implementación del curso
N/A	N/A	1 P/P	Notebook o computador de	1 P/P	Programa, recursos educativos y

			<p>escritorio con conexión a internet.</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) DUOC.</p> <p>Sistema de videoconferencia online integrado a plataforma.</p> <p>Suite Adobe Creative Cloud (proporcionada por la Escuela de Diseño Duoc UC durante la participación del diplomado).</p> <p>CRAED.</p>		<p>evaluaciones vinculadas a cada unidad.</p> <p>Link o acceso a recursos audiovisuales utilizados en sesiones (en los casos que corresponda), o su URL.</p> <p>Bibliografía digital.</p>
--	--	--	--	--	---

Próxima actualización sugerida (Debe ser sugerido por Experto Disciplinar designado por la Escuela)

Máximo dos años

Articulación *Sección a completar por Subdirector(a)		Código/Sigla/Nombre Certificado
Programa Regular o EDC	Escuela	

Diplomado:	Cursos conducentes al diplomado o certificación (identificar cursos base y optativos)
Diplomado en UI para el diseño de interfaces digitales	Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales
	Evaluación de usabilidad de interfaces digitales
	Diseño de interfaces digitales
	Creación de prototipos navegables e interactivos

Recurso docente: Perfil desarrollador	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	Experiencia docente con perfil desarrollador, debe comprender a fondo los principios fundamentales del diseño gráfico, como equilibrio, contraste,

	<p>alineación, repetición, jerarquía visual y proporción. Adicionalmente debe tener conocimientos sólidos sobre la teoría del color, la tipografía, la composición basada en el uso de retícula, la imagen digital y sus formatos, y comprensión del diseño responsive.</p> <p>Habilidad para la creación de piezas gráficas efectivas, comunicación efectiva para explicar conceptos complejos de diseño de manera clara y comprensible. Debe ser capaz de adaptar el enfoque de enseñanza según las necesidades y el nivel de conocimiento de los participantes del curso.</p> <p>Experiencia docente con perfil UI, debe comprender a fondo los principios fundamentales del diseño gráfico, interfaces, usabilidad y diseño de prototipos. Adicionalmente debe tener conocimientos complementarios de Diseño UX, Metodologías ágiles, softwares de prototipado, diseño responsive.</p> <p>Habilidad para la creación de interfaces digitales para diferentes dispositivos que den respuestas efectivas, claras y comprensibles a problemas complejos y necesidades de usuarios en contexto.</p> <p>Debe ser capaz de adaptar el enfoque de enseñanza según las necesidades y el nivel de conocimiento de los participantes del curso.</p>
Observaciones	

Recurso docente: Perfil relator	
Profesión	Diseñador gráfico con experiencia en diseño de interfaces digitales.
Años de experiencia	3 años o más.
Conocimientos y habilidades relevantes	<p>Comprender y ser capaz de enseñar a través de una comunicación efectiva los fundamentos de diseño gráfico, el diseño de interfaces de usuario, los principios de usabilidad, arquitectura de información y diseño responsive, con el propósito de transmitir un mensaje claro a través del lenguaje visual.</p> <p>Tener conocimientos sobre software de diseño como Figma, el editor de gráficos vectorial y herramienta de generación de prototipos.</p> <p>principalmente basada en la web. Además, debe tener conocimientos en herramientas de edición de imágenes como photoshop.</p>
Observaciones	