

Introducción al diseño y maquetación de interfaces web

Para diseñar interfaces web efectivas, atractivas y usables!

¿Qué cosas se van a aprender?

- Como diseñar pensando en el usuario final
- Las reglas y principios que hacen una página fácil de usar
- Como pensar, proyectar y diseñar una interfaz gráfica
- Como implementar una interfaz interactiva con XHTML y CSS
- Como hacer formularios que la gente desee completar

Perfiles profesionales a formar

- Maquetador web
- Diseñador de interfaces

¿Por qué este curso?

Es un curso introductorio destinado a estudiantes de diseño o sistemas, a mitad o terminando su carrera, que quieren prepararse para el trabajo en diseño y desarrollo web que el mercado profesional está demandando.

Las habilidades necesarias en este rubro se ampliaron en los últimos años, sumando usabilidad, maquetación y diseño de interacción a la formación tradicional en diseño gráfico y programación.

La currícula de muchas universidades se encuentra desactualizada, y deja a sus alumnos sin éstos conocimientos, fundamentales para su inclusión laboral.

Es por esto que la Asociación de Diseño de Interacción de Buenos Aires ha elaborado este curso, buscando brindar a los participantes una sólida base para que puedan interpretar documentación y material didáctico, evaluar recursos online, resolver problemas e investigar con autonomía. A la vez se busca estructurar conceptos, dar un mapa global de las partes y los procesos.

El curso será dictado por miembros de la Asociación de Diseño de Interacción de Buenos Aires (IXDA BA), profesionales de reconocida trayectoria en el mercado local: Santiago Bustelo, Betina García, José Allona, Manuel Razzari y Juan Manuel Carraro.

Formato

6 clases de 3 horas, una clase por semana. Comienzan el 2 de mayo de 2012.

Modalidad: clases presenciales, prácticas de taller y material de lectura.

Cabe destacar, en función de la duración del curso, su carácter de introductorio.

Lugar de dictado:

Aulas de **Res Non Verba**, Viamonte 1181 PB (zona Tribunales / Teatro Colón, Cap. Fed)

Precios

Inscripción anticipada (hasta el 20 de abril inclusive)

Estudiantes: \$990

Profesionales y empresas: \$1590

Inscripción no anticipada (hasta el 30 de abril inclusive)

Estudiantes: \$1240

Profesionales y empresas: \$1990

Formas de pago

Importante: una vez hecho el pago, enviar el **comprobante** por email a ixda.ba@gmail.com

Efectivo o cheque

En el lugar del curso, Viamonte 1181 PB

Lunes a Viernes de 10:00hs a 13:00hs, y de 14:00 hs a 17:00hs.

Cheques: a nombre de "Res Non Verba Asociación Civil no a la orden".

Pago Fácil o Rapipago

Mediante un código de barras que te proporcionaremos en caso de elegir este medio.

Transferencia bancaria

Banco Santander Río.

Cta. Cte 015655/0, Suc. 127

CBU: 07201277 20000001565504

CUIT: 30707833374

A nombre de "Idealistas".

Paypal

Al correo electrónico info@resnonverba.org

Dinero mail

Al correo electrónico matias@resnonverba.org

Temario

Principios del diseño de interacción

- Introducción al Diseño de Interacción
- Definición de Diseño de Interacción
- Definición de Usabilidad
- La interfaz como algo cuantificable
 - GOMS
 - Fitts
 - Hicks
- Heurísticas y requerimientos
- Metodología de diseño centrado en el usuario
 - Proceso de diseño y desarrollo
 - Proceso de rediseño de una aplicación

Introducción al diseño de interfaces web

- Escritorio vs web
- Problemas comunes en el diseño de interfaces
- Diseño con bases racionales
- Elementos y patrones de diseño
- Modelo general de un formulario
- Caso de estudio: rediseño de una aplicación web

Diseño visual

- Layout
 - Jerarquías visuales
 - Flujo visual
 - Puntos de foco
 - Grupos de elementos
 - Proporciones y grillas
- Tipografía
 - Sensibilidad tipográfica
 - Composición de texto
- Color
- Íconos: diseño y uso
- Principios Gestálticos
 - Gestalt en el diseño de interfaces
- Patrones en el diseño de interfaces

Maquetado

Cómo se construye una página

Marcado semántico, accesibilidad

Uso apropiado de elementos más comunes

- Listas, links, imágenes, encabezados

- Elementos de bloque vs línea

- Árbol de elementos, jerarquía

Doctype, validación

URLs, la web como red de recursos

CSS, separación de contenido y presentación

Clases y IDs, selectores semánticos, cascada

El modelo de caja, posicionamiento, elementos flotantes

Fuentes, font stacks, tamaños, tipografías básicas, font-face, licencias

Recorte de imágenes

Errores más comunes

Impacto en el posicionamiento en buscadores

Formularios

Uso apropiado de elementos estándar

Posición de las etiquetas

Affordance en formularios

Acción primaria y secundaria

Múltiples form en una página

Diseño de validación y feedback

Procesos: checkout, carrito de compras, búsqueda facetada

Patrones, mejores prácticas

Basura que entra, basura que sale

Maquetado de formularios: elementos, post vs get, uso de labels

Prototipado y testeo

Práctica de taller: prototipado iterativo

Introducción a la técnica de prototipado: definición, objetivos y beneficios

El prototipado iterativo en el contexto del Diseño Centrado en el Usuario

Planificación de las pruebas con usuarios

Variables e indicadores de medición

Elaboración de guiones

Logística y proceso de reclutamiento de usuarios

Dinámica de las pruebas

Ejercicio práctico

Cronograma de clases

Se estipulan 6 clases de 3 horas de duración, con un break de 10 a 15 minutos.

El horario es de **19 a 22 hs**, en las aulas de Res Non Verba, Viamonte 1181 PB.

Clase 1 // 2 de mayo

Principios de Diseño de Interacción

Santiago Bustelo

Clase 2 // 9 de mayo

Diseño de interfaces

Santiago Bustelo

Clase 3 // 16 de mayo

Diseño visual

José Allona, Betina García.

Clase 4 // 23 de mayo

Maquetación

Manuel Razzari

Clase 5 // 30 de mayo

Taller de prototipado I: diseño de interfaz

Juan Manuel Carraro

Clase 6 // 6 de junio

Taller de prototipado II: pruebas con usuarios

Juan Manuel Carraro

Integración y Cierre del curso

Docentes del curso

Santiago Bustelo

Diseñador de Interacción.

Diseñador gráfico recibido en FADU/UBA, donde también ejerció como docente. Fundador y director del estudio de diseño y desarrollo Icoograma.

Entre sus clientes se encuentran Techint, Molinos, Microsoft, Banco Santander, Bumeran.com, Officenet Staples y Stanford University.

Preside el capítulo local de la Asociación de Diseño de Interacción (IXDA BA) y es el coordinador de todos los capítulos latinoamericanos.

Betina García

Diseñadora de Interacción.

Diseñadora gráfica egresada de la Universidad de Buenos Aires. Directora de Diseño en Café Binario, consultora de desarrollo de aplicaciones web.

Desde el año 2000 participa en el diseño de interfaces para sitios y aplicaciones web en proyectos para Argentina, E.E.U.U., Canadá, México y España. Miembro activo de IXDA BA.

José Allona

Diseñador de Interacción.

Técnico Multimedial, Universidad Maimónides. Docente en UNTREF. Fundador del estudio de diseño de interfaces Con Vista Al Mar.

Consultor en Diseño de Interacción para clientes de Argentina, Estados Unidos y Francia. Miembro activo de IXDA BA.

Manuel Razzari

Programador web y Diseñador de Interacción.

Lic. en Tecnología Multimedial, Universidad Maimónides, donde también se desempeñó como Ayudante de cátedra. Fundador de Con Vista Al Mar. Desde 1996 conceptualiza y desarrolla sitios web, trabajando con estándares web, usabilidad y accesibilidad desde 2002.

Miembro activo de IXDA BA y de la Asociación para diseñadores de Accesibilidad Web (GAWDS, Reino Unido).

Juan Manuel Carraro

Especialista en Usabilidad y Arquitectura de Información

Consultor y Docente. Es fundador y director de C COMUNICACIÓN, consultora especializada en Usabilidad con más de 7 años en el mercado latinoamericano.

Entre sus clientes se encuentran Techint, Molinos, Grupo Clarín, Banco Galicia y otros. Miembro activo de IXDA BA. Orador, docente y asesor académico en temáticas relacionadas a usabilidad.

Sobre la IxDA

La Asociación de Diseño de Interacción es la rama local de una organización internacional fundada en 2003, sin fines de lucro ni costos de membresía. En febrero de 2009 comenzamos nuestras actividades en Argentina, y durante todo el año realizamos propuestas educativas junto a Microsoft, la Universidad de Palermo y Palermo Valley.

IxDA esta basada en la iniciativa individual, la contribución, el compartir y la auto-organización como los principales medios para lograr los objetivos de impulsar el profesionalismo, educación, innovación y difusión del campo del Diseño de Interacción.

El Diseño de Interacción define la estructura y el comportamiento de productos y servicios para que estos resulten útiles a las personas. Esta práctica generalmente se centra en sistemas de información complejos como páginas web, software del más variado tipo, dispositivos móviles y otro tipo de artefactos electrónicos (como por ejemplo, cajeros automáticos y reproductores de mp3).

Los diseñadores de esta actividad comparten el mismo afán por hacer del mundo un lugar mejor, poniendo al usuario de productos y servicios en el centro, y orientando a la tecnología para servirlo.

Para conocer más de nosotros: <http://www.ixda.com.ar>