

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES

AREA TRANSDEPARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES

DIPLOMATURA EN DISEÑO WEB

Contenidos mínimos:

Módulo 1 - Fundamentos del Diseño Web

¿Qué es el diseño web?

Definición de diseño web. Diferencias entre diseño web y desarrollo web. Breve historia del diseño web y su evolución. Alcance e impacto actual del diseño web. Equipos de diseño web: diseñador de interfaz de usuario (UI), diseñador de experiencia de usuario (UX), desarrolladores, etc.

Objetivos y principios básicos del diseño web

Claridad en la comunicación de la información. Facilitar la navegación y la interacción del usuario. Identidad sólida y coherente. Elementos de diseño: color, tipografía, composición, etc. La importancia del equilibrio, la jerarquía y la consistencia. Fundamentos de HTML y su papel en la estructura de la web. Creación de wireframes y prototipos.

Herramientas y Recursos en el Diseño Web

Software de diseño web. Herramientas de prototipado. Editores de código. Configuración y personalización para el desarrollo web. Recursos y bibliotecas de HTML y CSS.

Ejemplos de fuentes, iconos y frameworks CSS. Herramientas para depuración de código HTML y CSS. Pruebas de compatibilidad con navegadores.

Ética y Consideraciones Legales en el Diseño Web

Accesibilidad y Diseño Inclusivo. Estándares de accesibilidad y prácticas inclusivas. Privacidad del Usuario: protección de datos del usuario y cumplimiento de regulaciones de privacidad. Entendimiento de los derechos de autor en contenido gráfico y multimedia. Uso de imágenes, iconos y recursos con licencias apropiadas. Ética Profesional. Responsabilidad ética en la toma de decisiones de diseño.

Módulo 2 - Diseño Responsivo y Principios de Experiencia de Usuario

Diseño Responsivo y Adaptación a Dispositivos

Definición de diseño responsivo y su relevancia. Concepto de media queries en CSS y su papel en el diseño responsivo. Grid Systems y Diseño Flexible. Imágenes Responsivas. Estrategias para optimizar imágenes.

Principios de Experiencia de Usuario (UX)

Principios básicos de UX y su relevancia en el diseño web. Empatía con el público objetivo. Navegación Intuitiva y Diseño Centrado en el Usuario. Diseño de interfaces amigables. Creación de flujos de usuario intuitivos y eficientes. Elementos visuales (color, tipografía y composición) para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario. Buenas prácticas en el diseño de interfaces. Patrones de diseño. Pruebas de usabilidad y análisis heurístico.

HTML y CSS para Estructura y Estilo

Estructura básica de un documento HTML (etiquetas, elementos y atributos). Documentos HTML válidos y semánticos. Estructura semántica, UX y accesibilidad. Etiquetas HTML esenciales. CSS (Cascading Style Sheets) y su función en el diseño web. Selectores CSS. Propiedades CSS. Diseño Basado en Cajas (Box Model). Posicionamiento y técnicas de diseño flexbox y grid layout. Buenas Prácticas.

Diseño Responsivo y Mejoras en la Experiencia de Usuario (UX)

Diseño responsivo centrado en el usuario. Usabilidad y UX. Adaptación de la Interfaz de Usuario (UI). Menús de navegación intuitivos y botones accesibles. Rendimiento y velocidad de carga. Compresión de imágenes y minimización de recursos. Diseño Responsivo, Accesibilidad y diseño inclusivo. Aplicación de principios de UX (consistencia, jerarquía, retroalimentación). Personalización: uso de datos de usuario para modificar contenido y diseño (data driven design). Evaluación continua. Consideraciones de SEO.

Módulo 3 - Herramientas y Software de Diseño Web

Herramientas de Diseño Web y Patrones de Diseño

Principales herramientas visuales para diseño web. Patrones de diseño (tarjetas, navegación de pestañas, menús de hamburguesa, etc.). Patrones de diseño para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario.

Creación de Prototipos y Uso de UI Kits

Wireframes y prototipos. Prototipos en baja, en media y en alta. Integración de elementos visuales y gráficos en prototipos. Uso de UI Kits. Coherencia de la interfaz de usuario (UI). Integración de Recursos Externos. Ejemplos y buenas prácticas.

Herramientas de conversión a código

Herramientas y recursos para la conversión de prototipos a código web. Flujo de trabajo. Preparación de archivos. Revisión y ajustes del código. Optimización. Validación del código. Ejemplos y buenas prácticas.

Pruebas y Optimización

Pruebas de Usabilidad y Experiencia del Usuario (UX). Pruebas de Accesibilidad Web. Pruebas de Rendimiento y Optimización. Pruebas en múltiples dispositivos y navegadores. Evaluación de la Seguridad y Privacidad. Implementación de Ajustes y Mejoras. Documentación.

Módulo 4 - Diseño de Contenido Multimedia, Animaciones y Narrativa Visual



Incorporación Efectiva de Imágenes y Videos

Contenido multimedia en el diseño web y su impacto en la experiencia del usuario. Optimizar imágenes y videos para sitios web. Formatos recomendados. Herramientas y métodos. Recursos externos.

Creación de Galerías de Imágenes y Carruseles

Diseño y desarrollo de galerías de imágenes y carruseles interactivos. Consideraciones de usabilidad y accesibilidad. Optimización de carga y rendimiento. Buenas prácticas.

Uso de Multimedia para Mejorar la Narrativa del Sitio

Cómo utilizar contenido multimedia para contar historias. Integración de elementos multimedia (infografías, presentaciones, etc.). Estrategias de diseño para crear experiencias inmersivas. Coherencia en la narrativa visual.

Diseño de Animaciones y Transiciones

Animaciones, micro-animaciones, transiciones interactivas y efectos visuales. Prototipado de animaciones. Animaciones CSS y JavaScript en diseño web. Uso de herramientas y bibliotecas. Interacciones de interfaz de usuario avanzadas (menús desplegables, efectos de desplazamiento y animaciones de carga).

Módulo 5 - Diseño Avanzado de Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Interacción

Diseño de Interfaz de Usuario (UI) Avanzado y Atomic Design

Tendencias actuales en diseño de interfaz de usuario (UI). Atomic Design para el diseño modular de interfaces. Diseño de componentes reutilizables. Sistemas de Diseño coherentes, consistentes y escalables.

Diseño de Interacción Avanzado y Usabilidad en Sistemas de Diseño

Diseño de microinteracciones (transiciones de estado y retroalimentación en tiempo real). Flujos de usuario complejos. Navegación intuitiva. Evaluación de usabilidad y accesibilidad. Iteración y mejora de componentes (pruebas y retroalimentación).

Técnicas de Investigación de Experiencia de Usuario

Benchmarking. Técnicas de investigación con usuarios. Encuestas. Entrevistas. Análisis heurístico. Prototipado rápido. Test de guerrilla. Arquitectura de la información. UX content. Cardsorting. Userflow. Diseño Basado en Datos y Feedback de Usuarios.

Diseño para Aplicaciones Móviles

particularidades del diseño para aplicaciones móviles vs diseño de sitios web. Características de los dispositivos móviles que influyen en el diseño (pantallas táctiles, sensores, limitaciones de espacio, etc.). UI para Aplicaciones Móviles, pantallas táctiles, tamaños de pantalla variables y navegación móvil. Optimización, carga diferida, compresión de recursos y gestión de energía.



Módulo 6 - Proyecto Final y Publicación del Sitio Web

Planificación del Proyecto Final

Definición de Objetivos y Alcance del Proyecto. Características y funcionalidades. Público objetivo. Cronograma. Wireframes y Prototipos. Pruebas y refinamiento.

Diseño y Desarrollo del Sitio Web

Diseño final. Desarrollo (HTML, CSS, JavaScript). Integración de Contenido y Medios. Técnicas de optimización y revisión. Introducción a Sistemas de Gestión de Contenido (CMS).

Introducción a Frameworks Frontend para Diseño Web.

Revisión y Retroalimentación

Presentación del Proyecto (decisiones de diseño, funcionalidades implementadas y beneficios).

Revisión exhaustiva. Pruebas de funcionalidad y compatibilidad en múltiples navegadores y dispositivos. Retroalimentación y Ajustes Finales.

Publicación y Entrega

Hosting y Dominio. Despliegue. Pruebas Finales. Resolución de problemas. Documentación de uso y mantenimiento. Entrega. Cierre del proyecto.