

Guía de la profesión

Diseño UX/UI

Plan de estudios →

Descripción de proyecto →

Contenido técnico →

Diseño UX/UI

Plan de estudios

Diseño visual de UI

Integración de UX/UI

Diseño de interacciones

Investigación UX

Preparación profesional

Proyecto final

Fundamentos del diseño

Acerca del Programa

Este programa completo de 7 meses de duración te proporcionará el conocimiento, las habilidades y la experiencia práctica que necesitas para iniciar una carrera exitosa en el diseño UX/UI.

A través de una combinación de lecciones teóricas, proyectos prácticos y una preparación profesional, tendrás todo lo necesario para crear diseños innovadores, visualmente atractivos y centrados en el usuario, resolviendo problemas que encontrarás en tu futuro trabajo.

Fundamentos del diseño

1 Fundamentos del diseño UX/UI y Design Thinking

2 semanas

Este sprint introductorio te sumergirá en el proceso de diseño UX/UI y en los principios del Design Thinking mientras exploras las herramientas fundamentales de Figma. Aprenderás cómo cada fase del proceso de diseño contribuye a la creación de un proyecto centrado en el usuario.

Resultados del aprendizaje:

1. Identificar las fases del proceso de diseño y su papel en la creación de soluciones efectivas
2. Familiarizarse con la navegación de la interfaz de Figma
3. Evaluar la importancia de la accesibilidad, el diseño ético y la inclusividad en el diseño centrado en el usuario

Investigación de UX

2 Métodos de investigación de UX

3 semanas

En este sprint, explorarás diversas metodologías de investigación UX, como entrevistas con usuarios, pruebas de usabilidad y encuestas. Aprenderás a planificar, realizar y analizar estas actividades para recopilar información valiosa y validar decisiones de diseño.

Resultados del aprendizaje:

1. Diferenciar entre los métodos de investigación cualitativos y cuantitativos
2. Identificar los elementos clave de un brief de proyecto
3. Planificar y realizar entrevistas con usuarios y hacer estudios contextuales de manera efectiva
4. Extraer conclusiones y recomendaciones factibles a partir de los hallazgos de la investigación

3 User personas y journey maps

2 semanas

Conocer bien a tus usuarios objetivo es esencial para crear diseños centrados en ellos. En este sprint, aprenderás a crear user personas con base en los datos de investigación y explorarás técnicas para crear user journey maps, identificando los puntos débiles y descubriendo oportunidades de mejora en el diseño.

Resultados del aprendizaje:

1. Desarrollar user personas basados en la investigación
2. Elaborar user journey maps e identificar oportunidades y puntos débiles
3. Utilizar personas y journey maps para tomar decisiones de diseño
4. Comunicar los hallazgos clave a las partes interesadas para satisfacer tanto las necesidades de los usuarios como los objetivos empresariales

Diseño de interacciones

4

Flujos de usuario y arquitectura de la información

2 semanas

En este sprint, obtendrás las habilidades óptimas para diseñar flujos de usuarios y crearás arquitecturas de la información que se ajusten a los modelos mentales del usuario, lo cual es esencial para crear experiencias digitales que se centren en el usuario.

Resultados del aprendizaje:

1. Analizar el impacto de la arquitectura de la información en la experiencia del usuario y el éxito del producto
2. Identificar y organizar el contenido y las funciones dentro de una arquitectura de información efectiva
3. Explorar los principios clave para diseñar interfaces de búsqueda efectivas que faciliten el descubrimiento de contenido
4. Diseñar flujos de usuario y estructuras que se ajusten a los modelos mentales de los usuarios para lograr una usabilidad óptima

5

Fundamentos del diseño gráfico

2 semanas

En este sprint, aprenderás a alinear tus diseños con las directrices de la empresa (incorporando su tono, colores y estilo) mientras descubres el uso estratégico de las cuadrículas, la jerarquía y los espacios en blanco para estructurar el contenido claramente y facilitar la navegación con el producto.

Resultados del aprendizaje:

1. Integrar la identidad de empresa en el diseño UX/UI siguiendo las directrices de tono, color y estilo
2. Demostrar las habilidades fundamentales en Figma y aplicar las herramientas clave de diseño de manera efectiva
3. Utilizar los principios de diseño gráfico para crear diseños visualmente atractivos y equilibrados
4. Emplear cuadrículas, jerarquía y espacios para mejorar la estructura, legibilidad y navegación

6

Creación de wireframes y pruebas

2 semanas

En este sprint, descubrirás los diferentes niveles de fidelidad de los wireframes y por qué es recomendable probar cada uno de ellos. También, crearás tus primeros wireframes y prototipos interactivos básicos en Figma, y harás que comuniquen de forma efectiva los conceptos de diseño y que faciliten la validación.

Resultados del aprendizaje:

1. Crear wireframes y prototipos interactivos básicos
2. Familiarizarse con las pruebas rápidas de usuario
3. Actualizar diseños en función del feedback de las empresas
4. Transmitir las soluciones de diseño efectivamente a través de prototipos

7

Principios del diseño responsivo

2 semanas

En este sprint, exploraremos los principios del diseño responsivo para crear diseños adaptables y de alto rendimiento en varios dispositivos.

Nos adentraremos en los fundamentos del diseño web, incluyendo los conceptos básicos de HTML y CSS, para comprender cómo el diseño se plasma en el código.

Resultados del aprendizaje:

1. Comprender la diferencia entre factibilidad y viabilidad
2. Aplicar los principios del diseño responsivo
3. Explorar los principios del diseño web y los conceptos básicos de HTML y CSS
4. Optimizar los diseños para mejorar el rendimiento y la usabilidad en varios dispositivos

Diseño visual de UI

8 Sistemas de diseño y diseño atómico

2 semanas

En este sprint explorarás los principios y los componentes de los sistemas de diseño, los cuales proporcionan un marco escalable y cohesivo para diseñar y construir productos digitales. Te adentrarás en diversos sistemas de diseño, sus componentes, reglas y patrones.

Resultados del aprendizaje:

1. Comprender la importancia de un sistema de diseño y su papel en la creación de una experiencia de usuario coherente
2. Identificar los principios fundamentales y los componentes esenciales de un sistema de diseño
3. Desarrollar diversos componentes utilizando el método de diseño atómico

9 Principios de UI

2 semanas

En este sprint, aprenderás los principios y técnicas psicológicas para lograr un diseño de UI coherente, mediante la creación y organización de estilos en Figma. De esta forma, te asegurarás de que tus interfaces sean visualmente atractivas, fáciles de usar y tengan un aspecto profesional.

Resultados del aprendizaje:

1. Determinar cómo las decisiones en el diseño de UI impactan en la apariencia visual, la legibilidad y la experiencia del usuario
2. Entender el uso de las variantes de componentes
3. Crear y organizar estilos y variables en Figma para mantener la coherencia en las actualizaciones de diseño

10 Técnicas avanzadas de diseño de UI

2 semanas

En este sprint, explorarás algunas herramientas y técnicas avanzadas de Figma junto con patrones de diseño más complejos, lo que te permitirá crear diseños eficientes. Además, explorarás las herramientas de diseño impulsadas por IA para potenciar la creatividad, optimizar las tareas repetitivas y optimizar los flujos de trabajo de diseño.

Resultados del aprendizaje:

1. Aplicar auto-layout y variables en diseños de Figma
2. Explorar la creación de variantes y propiedades para elaborar un diseño eficiente
3. Aprovechar las herramientas de IA para mejorar la creatividad, automatizar tareas repetitivas y optimizar los flujos de trabajo.

Integración de UX/UI

11 Creación de prototipos y pruebas

2 semanas

En este sprint, aprenderás a crear **interacciones avanzadas**, a perfeccionar el motion design con microanimaciones detalladas y a mejorar la experiencia de usuario mediante efectos de movimiento. Además, descubrirás cómo realizar pruebas de usabilidad asíncronas con Maze para pulir tus diseños y crear productos centrados en el usuario.

Resultados del aprendizaje:

1. Aplicar principios de motion design para mejorar la experiencia del usuario
2. Crear prototipos interactivos detallados con microanimaciones avanzadas
3. Realizar pruebas de usabilidad asíncronas con Maze
4. Actualizar y perfeccionar los diseños en función del feedback de los usuarios y la información obtenida en las pruebas

12 Entrega del diseño y colaboración entre equipos

2 semanas

En este sprint, nos centraremos en los flujos de trabajo de diseño del mundo real y la colaboración entre varios equipos. Obtendrás **información sobre los roles y procesos típicos que podrás encontrar en muchas agencias y empresas**, incluyendo metodologías ágiles como sprints y scrum.

Resultados del aprendizaje:

1. Comprender los típicos procesos de trabajo y roles que encontrarás en las empresas y agencias
2. Colaborar de forma eficaz entre distintos equipos
3. Realizar una buena gestión de la documentación del diseño

13 Proyecto final

2 semanas

En este último sprint, aplicarás los conocimientos y habilidades que adquiriste a lo largo del programa en un proyecto completo. **Participarás en el proceso de diseño de principio a fin**, comenzando por la investigación de usuarios y continuarás con la elaboración de ideas, la creación de prototipos y las presentaciones del diseño final.

Resultados del aprendizaje:

1. Realizar investigación de usuarios y obtener información
2. Prototipar e idear soluciones de diseño
3. Actualizar diseños en función del feedback obtenido y las pruebas de usabilidad
4. Presentar y defender tu diseño final ante compañeros y profesionales del sector
5. Desarrollar un caso de estudio que podrás incluir en tu portfolio

Curso de preparación profesional

2 semanas

Este programa ayuda a los participantes a desarrollar herramientas esenciales para la empleabilidad: la elaboración de un buen CV, una carta de presentación, un perfil de LinkedIn y un portfolio. Combina teoría y práctica, avanzando desde conceptos básicos hasta técnicas más avanzadas. Los participantes se centrarán en la creación de un portfolio con casos de estudio bien estructurados, además de aprender a presentarse de manera efectiva ante posibles empleadores.

- 1. Currículum Vitae (CV)
- 2. Carta de presentación
- 3. Presencia en línea: LinkedIn
- 4. Portfolio básico
- 5. Fundamentos de los casos de estudio: estructura, narrativa y lógica

Programa de aceleración profesional

8 semanas

6 meses de apoyo en la búsqueda de empleo

Este programa incluye 8 sesiones personalizadas de coaching profesional donde los participantes desarrollarán su estrategia de búsqueda de empleo, refinarán su marca profesional y aprenderán a presentarse de manera efectiva ante los empleadores.

- 1. Estrategia personalizada para la búsqueda de empleo
- 2. Preparación para las entrevistas: teoría y práctica
- 3. Habilidades de networking
- 4. Narrativa para diseñadores
- 5. Perfeccionamiento del portfolio: revisar y fortalecer proyectos
- 6. Preparación y presentación de casos de estudio

 Habilidades	 Herramientas
Investigación de Usuarios	Figma
Diseño UI	FigJam
Animación UI	Miro
Flujos de usuario	G Suit (Meet; Forms; Spreadsheet)
Personas de usuario	Maze
Pruebas de usabilidad	Excalidraw
Wireframes de diseño responsivo	Stark Accessibility Checker
Prototipos interactivos	Notion, Jira
Arquitectura de la información	+ IA aplicada al diseño (ChatGPT, Wiregen, Fontjoy, Magician, Automator)
Sistemas de diseño	
Accesibilidad	

Diseño UX/UI

Descripción de proyectos

tripleten

Sprint 1

Fundamentos del diseño UX/UI y Design Thinking

📁 Proyecto

Primer Wireframe Digital

📝 Descripción

Los estudiantes conocerán los fundamentos clave del diseño UX/UI y el proceso de Design Thinking. Aplicarán conceptos de accesibilidad, jerarquía visual y principios básicos de diseño mientras crean su primer wireframe digital con Figma

⚙️ Herramientas

Figma, Excalidraw

Sprint 2

Métodos de Investigación de UX

📁 Proyecto

Entrevista UX
+ Presentación ejecutiva

📝 Descripción

Los estudiantes aprenderán metodologías de investigación UX, con especial atención a las entrevistas de usuario. Practicarán la planificación, ejecución y análisis de entrevistas para identificar necesidades y comportamientos clave. Los resultados se sintetizarán en una presentación estructurada con hallazgos y recomendaciones

⚙️ Herramientas

Google Slides, Figma Slides, Google Meet, Google Forms

Sprint 3

User personas y journey maps

⚡ Proyecto

Tarjetas de User personas
+ Journey maps

📝 Descripción

Los estudiantes crearán perfiles de usuario detallados (User Personas) y mapearán sus experiencias a través de un producto digital ficticio (Journey Maps). Este ejercicio les permitirá comprender mejor las necesidades del usuario y detectar oportunidades de mejora en la experiencia digital

⚙️ Herramientas

Miro, FigJam, ChatGPT (AI)

Sprint 4

Flujos de usuario y arquitectura de la información

⚡ Proyecto Flujos de usuario y arquitectura de la información

@ Descripción Los estudiantes crearán la arquitectura de la información y los flujos de usuario de un producto digital, estructurando la navegación de acuerdo con los modelos mentales de los usuarios. Aprenderán a organizar contenido de forma clara y eficiente

⚙ Herramientas Whimsical, FigJam

Sprint 5

Fundamentos del diseño gráfico

⚡ Proyecto Diseño de layout

@ Descripción Los estudiantes crearán una interfaz digital alineada con una identidad de marca específica aplicando principios de diseño gráfico como la tipografía, el color y la jerarquía visual

⚙ Herramientas Figma

Sprint 6

Creación de wireframes y pruebas. 1

⚡ Proyecto Wireframe interactivo de fidelidad media

@ Descripción Los estudiantes diseñarán wireframes interactivos de fidelidad media para validar la estructura y navegación de su producto digital

⚙ Herramientas Figma, Wiregen (AI)

Sprint 7

Principios del diseño responsivo

⚡ Proyecto	Página de producto responsiva
📄 Descripción	Los estudiantes diseñarán una página de producto optimizada para múltiples dispositivos, aplicando principios de diseño responsivo. Se enfocarán en la adaptación de interfaces para dispositivos móviles y de escritorio, asegurando una experiencia fluida en diferentes tamaños de pantalla
⚙ Herramientas	Figma

Sprint 8

Sistemas de diseño y diseño atómico

⚡ Proyecto	Sistema de diseño básico
📄 Descripción	Los estudiantes aprenderán a crear y documentar un sistema de diseño básico con indicaciones visuales y componentes UI reutilizables para garantizar la consistencia en el diseño de productos digitales
⚙ Herramientas	Figma

Sprint 9

Principios de UI

⚡ Proyecto	Rediseño de pantalla
📄 Descripción	Los estudiantes rediseñarán una pantalla para garantizar una interfaz visualmente atractiva y funcional
⚙ Herramientas	Figma, Fontjoy (AI)

Sprint 10

Técnicas avanzadas de diseño de UI

⚡ Proyecto	Diseño con distintos modos
📄 Descripción	Los estudiantes escalarán un diseño para presentar distintos modos (oscuro / claro)
⚙️ Herramientas	Figma, Magician (AI)

Sprint 11

Creación de prototipos y pruebas. 2

⚡ Proyecto	Prueba asincrónica de microanimaciones con usuarios
📄 Descripción	Los estudiantes implementarán microanimaciones a sus prototipos y realizarán pruebas asíncronas en Maze con usuarios
⚙️ Herramientas	Figma, Maze, Loom

Sprint 12

Entrega del diseño y colaboración entre equipos

⚡ Proyecto	Documentación para desarrollo en Figma
📄 Descripción	Los estudiantes preparan un archivo estructurado en Figma listo para desarrolladores, organizando estilos, componentes y reglas de diseño para asegurar una entrega fluida y una colaboración efectiva
⚙️ Herramientas	Figma, Automator (AI)

Sprint 13

Proyecto final

⚡ Proyecto	Diseño de un producto de principio a fin
📄 Descripción	Los estudiantes abordan un desafío de diseño real, creando un sitio web responsivo o una aplicación móvil desde cero. Efectúan una investigación de usuarios, desarrollan wireframes, diseñan interfaces UI de alta fidelidad y perfeccionan las interacciones para asegurar una experiencia fluida en diferentes tamaños de pantalla. Este proyecto demuestra su capacidad para gestionar todo el proceso de diseño, desde la idea hasta la presentación final
⚙️ Herramientas	Figma, FigJam, Google Slides, Figma Slides, Google Meet, Google Form, ChatGPT, Maze, Excalidraw

Diseño UX/UI

Contenido técnico

7 meses

En línea

Tiempo parcial

tripleten

El programa de Diseño UX/UI de TripleTen está diseñado para equipar a los estudiantes con las habilidades técnicas, sociales y creativas esenciales para crear productos digitales centrados en el usuario.

A través de un enfoque práctico basado en proyectos, los estudiantes obtendrán experiencia práctica en investigación de usuarios, arquitectura de la información, creación de wireframes y prototipos de diseño UX/UI.

El plan de estudios se enfoca en las mejores herramientas y prácticas de la industria para garantizar que los graduados estén preparados para un puesto profesional y confíen en sus capacidades de diseño.

Habilidades Desarrolladas

Investigación de UX

- Planificación y realización de entrevistas, encuestas y pruebas de usabilidad
- Creación de user personas y journey maps basados en la investigación
- Obtención de información procesable para tomar decisiones de diseño y comunicarlas a la empresa

Flujos de usuario y arquitectura de la información

- Diseño de flujos de usuario óptimos para diversos escenarios
- Organización del contenido y las funciones en una arquitectura de la información efectiva
- Exploración de principios clave de las interfaces de búsqueda y el descubrimiento intuitivo de contenido

Creación de wireframes y prototipos

- Creación de wireframes de baja a alta fidelidad con Figma
- Desarrollo de prototipos interactivos para transmitir conceptos de diseño y probar la usabilidad
- Realización de pruebas rápidas con usuarios y actualizaciones en función del feedback de la empresa

✨ Diseño visual de UI

- Aplicación de una jerarquía visual, tipografía y teoría del color para aportar claridad y usabilidad al producto
- Utilización de cuadrículas, espacios y técnicas de composición para mejorar la legibilidad y la navegación
- Alineación del diseño con las directrices de la empresa y aplicar un estilo coherente

🔗 Sistemas de diseño y diseño atómico

- Comprensión del papel de los sistemas de diseño para una UI escalable y coherente
- Desarrollo de componentes con un enfoque de diseño atómico
- Organización y mantenimiento de estilos y variables para tener consistencia en los proyectos

✍️ Accesibilidad & diseño inclusivo

- Evaluación de los principios de accesibilidad, ética y diseño inclusivo
- Aplicación de técnicas de diseño responsivo en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla
- Creación de soluciones centradas en el usuario que se adapten a diversas necesidades

▶️ Diseño interactivo y motion design

- Creación de microinteracciones y transiciones fluidas para mejorar la experiencia de usuario
- Desarrollo de prototipos interactivos detallados con animaciones avanzadas en Figma
- Uso de técnicas de motion design para mejorar la usabilidad

💬 Entrega del diseño y colaboración entre equipos

- Documentación y presentación de diseños para lograr una buena colaboración entre equipos
- Comprensión de los flujos de trabajo reales en agencias y equipos de producto
- Preparación de una buena documentación para entregar el diseño a los desarrolladores de forma efectiva

Tecnologías y herramientas clave



Una potente herramienta de diseño utilizada para crear wireframes, prototipos y diseños UI de alta fidelidad. Es la herramienta principal que usan los diseñadores para colaborar en vivo y crear maquetas de diseño interactivas.



Herramientas en línea para realizar lluvias de ideas, journey maps y visualizar ideas. Ayudan a los equipos a colaborar mediante notas adhesivas, diagramas y mapas mentales.



Una herramienta sencilla para elaborar bocetos a mano y visualizar rápidamente conceptos de diseño, flujos de usuario o wireframes básicos.

Investigación de usuarios y pruebas



Una plataforma para llevar a cabo pruebas de usabilidad que ayuda a recopilar feedback de los usuarios, validar decisiones de diseño y analizar los datos de investigación mediante pruebas y encuestas interactivas.



Un conjunto de herramientas utilizadas para la investigación y recopilación de datos. Google Forms ayuda a recolectar feedback de los usuarios, Google Meet facilita la realización de entrevistas y Google Spreadsheets organiza y analiza los datos de investigación.

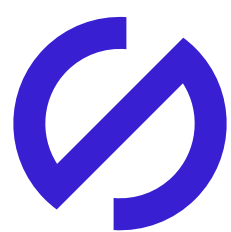
Desarrollo y accesibilidad



HTML CSS

Fundamentos

Los elementos básicos del diseño web. Comprender HTML y CSS ayuda a los diseñadores a comunicarse mejor con los desarrolladores y así se aseguran de que sus diseños se puedan implementar correctamente.

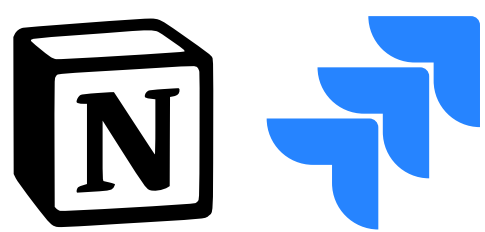


Stark

Verificador
de accesibilidad

Una herramienta que verifica el contraste de color, la legibilidad del texto y otros estándares de accesibilidad para garantizar diseños inclusivos para usuarios con discapacidades.

Colaboración y entrega del diseño



Notion Jira

Herramientas de gestión de proyectos que ayudan a documentar decisiones de diseño, rastrear tareas, administrar flujos de trabajo y coordinar la entrega de diseños con los desarrolladores.

Inteligencia artificial aplicada al diseño



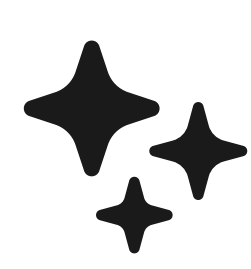
Wiregen

Una herramienta con IA que genera wireframes a partir de indicaciones (prompts) textuales, que puede ayudar a acelerar las primeras etapas del diseño.



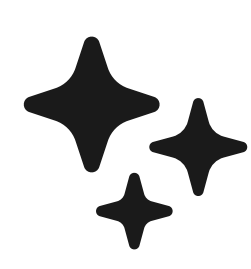
Fontjoy

Un generador de combinaciones tipográficas que sugiere pares de fuentes complementarias para crear diseños visualmente atractivos.



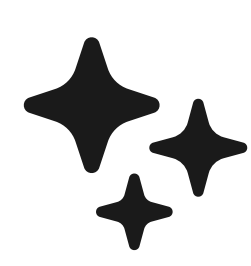
Magician

Un asistente de diseño con IA que ayuda a completar el contenido, generar imágenes y sugerir elementos para mejorar la experiencia UX/UI.



Automator

Una herramienta que agiliza las tareas repetitivas de diseño, como cambiar el tamaño de las imágenes, renombrar capas y organizar archivos de diseño.

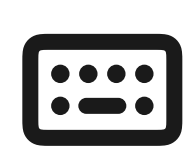


ChatGPT

Un asistente de IA que ayuda a validar ideas de diseño, generar contenido y analizar investigaciones de usuarios.

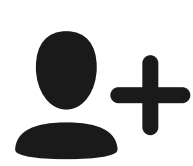
Habilidades Sociales

El programa también desarrolla habilidades sociales esenciales en el diseño UX/UI:



Comunicación con los usuarios

Interacción con los usuarios, escucha activa y recopilación de información



Colaboración entre equipos

Trabajo eficiente con desarrolladores, gerentes de producto y empresas



Pensamiento crítico y resolución de problemas

Toma de decisiones en función de los datos obtenidos



Empatía y pensamiento centrado en el usuario

Comprensión de las necesidades del usuario y diseño inclusivo



Mentalidad iterativa del diseño

Adaptación y perfeccionamiento de diseños a partir de feedback real

Preparación para la profesión

Al completar el programa, los estudiantes estarán preparados para roles como:



Diseñador UX



Diseñador UI



Diseñador de Producto



Investigador UX