



# Taller Intensivo de Diseño de la Interacción

## Objetivo

El objetivo del curso es recorrer las principales etapas que componen un proyecto de diseño: evaluación, investigación e iteración, poniendo foco en la aplicación profesional y meticulosa de las herramientas que corresponden a cada etapa.

Como objetivo mayor, este taller intenta transmitir a través de la experiencia cómo aplicar la metodología para diseñar interfaces de calidad.

## Metodología

El taller se desarrolla de forma 100% virtual y tiene como eje el trabajo sobre un caso en el que se aplican una a una las etapas: evaluación a través de un Análisis Heurístico, investigación a través de Test con Usuarios y por último iteración sobre el diseño de las soluciones a los problemas y oportunidades encontradas en los primeros dos módulos.

El taller está concebido con la idea de proporcionar a los participantes el material teórico en formato video, reservando las instancias en vivo para la presentación de avances en los trabajos prácticos y la discusión y revisión de las dudas e inquietudes que surgen de ellos. El desarrollo del curso se complementa con la interacción a través de un foro, y a esto se suma una guía de lectura para cada módulo y una lista de bibliografía aplicable al tema.

Los videos fueron grabados especialmente para el curso, tienen una duración entre 15 y 25 minutos cada uno, y se habilita su acceso en el comienzo de cada módulo, que incluye 4 o 5 videos.


La duración del curso es de 5 semanas, y 10 clases en vivo. La primera clase es de inducción, por lo que se trata de una instancia corta que no debería exceder los 30 minutos. Las 9 clases en vivo restantes son de 90 minutos cada una.

Las preguntas e inquietudes de los participantes para las clases en vivo se reciben por adelantado a través del foro, que es cerrado a los participantes y docentes, de modo de poder generar instancias fluidas y provechosas preparando la clase con anticipación.

## Trabajos, tutorías y devoluciones.

El corazón del taller lo constituyen los trabajos prácticos, que se desarrollan en grupos de 2 o 3 integrantes. Cada grupo cuenta con un tutor para apoyarlos con las consultas y dudas que puedan tener así como con la guía en la aplicación de las distintas metodologías.

Al fin de cada módulo, los trabajos entregados tendrán una devolución personalizada, a lo que se suma la devolución general que surge de la discusión de las clases en vivo.



**Se expide certificado de participación una vez finalizado el curso y hecha la entrega del proyecto final.**

## Plan de curso

### Módulo 1 (Semana 1 y 2): Análisis heurístico

- ✓ Contenido teórico: 2 videos sobre el tema (duración 50min)
  - Video 1: Las reglas heurísticas
  - Video 2: ¿Cómo realizar un Análisis heurístico?
  
- ✓ Clase 1:
  - Instancia de inducción y habilitación de materiales del módulo.
  - Presentación de la etapa 1 del proyecto (Tarea 1).
  - Asignación de tutor y de grupos de trabajo para todo el taller.
  
- ✓ Clase 2:
  - Preguntas acerca de los conceptos explicados en videos del módulo 1.
  - Revisión de avances de la tarea 1, aclaraciones de dudas, seguimiento del trabajo práctico en general.
  - Ejemplos y sugerencias.
  
- ✓ Clase 3:
  - Trabajo de taller: los participantes presentan adelanto del Análisis heurístico, se conversa e intercambia opiniones sobre los mismos, sugerencias de redacción, presentación y conclusiones para continuar.
  
- ✓ Clase 4:
  - Cierre Tarea 1: Análisis heurístico
  - Introducción a la siguiente etapa de trabajo: Test con Usuarios, y cómo los hallazgos del Análisis heurístico dan pauta sobre el diseño de los Tests con Usuarios.



## Módulo 2 (Semana 3): Test con Usuarios

- ✓ Contenido teórico: 3 videos sobre el tema (duración 01h10min)
  - Video 1: Test con Usuarios
  - Video 2: Investigación con Usuarios
  - Video 3: Investigación contextual
  
- ✓ Clase 5:
  - Discusión abierta: preguntas y dudas sobre conceptos del módulo 2.
  - Propuesta ejercicio 2 «Test con usuarios»: dudas y consultas sobre los mismos (se espera que los participantes hayan preparado tests preliminares).
  
- ✓ Clase 6:
  - Revisión de avance, ajustes y hallazgos de los tests con usuarios
  - Propuesta de realización de informe de hallazgos e identificación de ajustes a realizar en el diseño

## Módulos 3 y 4 (Semanas 4 y 5): Fundamentos del Diseño Usable y Elementos de la Interfaz de Usuario

\*Estos módulos se habilitan juntos

- ✓ Contenido teórico Módulo 3 «Fundamentos del Diseño Usable»: 4 videos sobre el tema (duración 01h15min)
  - Video 1: Miro y Entiendo
  - Video 2: Agrupación y jerarquía
  - Video 3: Leo y Entiendo
  - Video 4: Pienso y Entiendo
  
- ✓ Contenido teórico Módulo 4 «Elementos de la Interfaz de Usuario»: 4 videos sobre el tema (duración 01h26min)
  - Video 1: ¿Para quién estamos diseñando?
  - Video 2: ¿Cómo y dónde utilizarán nuestra interfaz?
  - Video 3: Arquitectura de la Información
  - Video 4: El modelo mental
  
- ✓ Clase 7 (clases reducidas de 1h 2 equipos por clase):

- Iteración 1: Presentación de cada equipo del problema a resolver dentro de lo identificado y primeros bocetos
  - Discusión abierta: preguntas y dudas sobre conceptos de los videos teóricos
  - Cierre Tarea 2: evacuación de posibles dudas o detalles que puedan haber quedado pendientes sobre Tests con Usuarios.
- ✓ Clase 8:
- Iteración de diseño2 sobre el trabajo de cada uno de los equipos que presentan su avance
- ✓ Clase 9:
- Iteración de diseño 3 en modalidad taller sobre el trabajo de cada uno de los equipos que presentan su avance
- ✓ Clase 10:
- Iteración de diseño 4 en modalidad taller sobre el trabajo de cada uno de los equipos que presentan avances.
  - Cierre del curso

## Docente

El docente del curso será Daniel Mordecki, quien cuenta con una vasta experiencia en la docencia universitaria, así como en Psicología Cognitiva, Experiencia de usuario, Diseño de la Interacción y Usabilidad. Tendrá tres asistentes a lo largo de todo el curso que actuarán como tutores para acompañar y apoyar el proceso de los participantes.

Daniel Mordecki publicó dos libros:

- ✓ **Pensar primero.** Sepa por qué los programadores le contestan “no se puede” cada vez que usted pide algo razonable y sencillo.
- ✓ **Miro y Entiendo.** Guía práctica de Usabilidad web

Es además docente en Universidad ORT y director de Concreta.

## Sitio Web

- ✓ Página del curso: <https://concreta.com.uy/taller-intensivo-de-diseno-de-la-interaccion/>
- ✓ Inscripciones: <https://concreta.com.uy/planes-de-inscripcion-tidi/>
- ✓ Contacto y consultas: <https://concreta.com.uy/taller-intensivo-de-diseno-de-la-interaccion/#Contacto>