

CURSO DE PROTOTIPADO Y DISEÑO VISUAL (UI)



Inicio
20/10/2017



25 h.



Presencial



Barcelona



Bolsa de
empleo



495€

El prototipado y diseño visual son disciplinas que tienen como objetivo **mejorar la relación entre los dispositivos digitales y las personas que los utilizan.**

Como diseñadores visuales de estas interfaces, es necesario que se conozcan unos mínimos principios de prototipado, de diseño, tipografías, etc. Dominando estas capas, el diseñador **serás capaz de diseñar una interfaz creando una interacción fluida entre la persona y el sistema, generando experiencias positivas en la gente.**

Aprenderemos a plasmar las ideas en diseños a través de bocetos, wireframes y prototipos. Conoceremos los conceptos fundamentales de diseño visual de interfaz rápidamente para que seas capaz de visualizar gráficamente los requisitos previos de la fase de investigación

Durante el curso **practicarás con herramientas de prototipado digital como AXURE y sobretodo con el uso de Sketch**, la herramienta vectorial que ha revolucionado el mundo del prototipado y diseño visual.

OBJETIVOS

- 1 Permitir entender los requerimientos de un proyecto y plasmar las ideas en diseños a través de bocetos, wireframes y prototipos
- 2 Aprender los principios básicos del diseño visual - y cómo afectan a la interfaz, para generar buenas experiencias de usuario en los diferentes dispositivos
- 3 Aprender herramientas como Axure para diseñar prototipos navegables
- 4 Aprender herramientas como sketch para ser capaces de diseñar de un modo ágil diseños de interfaz
- 5 Aprender a Crear prototipos animados de tus aplicaciones que nos ayudarán plantear soluciones y detectar problemas

NÚMEROS DE KSCHOOL

1620

Alumnos

142

Ediciones

44

Programas

4

Ciudades

BOLSA DE EMPLEO

**DONDE
TRABAJAN
NUESTROS
ALUMNOS**

**EMPRESAS
COLABORA-
DORAS**

**EMPRESAS
DE NUESTRA
BOLSA DE
EMPLEO**

**DONDE
TRABAJAN
NUESTROS
PROFESORES**

96%

Alumnos están
trabajando

75%

Encuentra trabajo
en los primeros 12 meses

93%

Alumnos satisfechos

82%

Recomendaría nuestros
programas

DICEN DE NOSOTROS



Marta Cámara
Data Science
& Negocio
en EURO 6000
1ª ed. Máster en
Data Science

"El máster me está ayudando mucho en mi carrera profesional porque me está abriendo un amplio campo de posibilidades y conocimientos."



Albert Riera
Owner and
Project Manager
at Reactiva
UX/UI Consultant
1ª ed. Máster en
SEO-SEM
Profesional

"Destacaría la excelente calidad de sus profesores, modelo de estudio y profundidad de temario. KSchool es muy buen sitio donde hacer contactos, encontrar socios, oportunidades de negocio y en definitiva generar networking de calidad."



Juanfra Cózar
Marketing y
Diseño Gráfico
en Zailand
7ª ed. Máster en
Análítica Web

"De KSchool destacaría su método práctico "ponte con". Con el proyecto individual con webs reales aprendes una barbaridad."



Luis Muñoz Vargas
Service Designer
en The Cocktail
5ª ed. Máster en
Usabilidad y
Experiencia
de Usuario

"Cada nuevo profesor exprime sus horas al máximo y lo más importante es que cuando salgo de clase tengo la sensación de haber aprendido."



Álvaro Peñalba
Digital Marketing
en Cross Nutrition
9ª ed. Máster en
Técnicas de
Marketing Online

"Para gente como yo que no había tenido gran experiencia en el ámbito del Marketing Online, este Máster es perfecto para introducir la cabeza dentro de este enorme mundo."



Víctor Gutiérrez
Consultor SEO SEM
& Diseño web,
in-house freelance
8ª ed. Máster en
SEO-SEM
Profesional

"Elegi Kschool porque me lo recomendó un antiguo alumno de kschool y algunos conocidos profesionales del sector. Si realmente quieres dar un salto de calidad en tus conocimientos o poder aportar valor a las páginas web de tus clientes, es imprescindible una formación optima "

PERFIL DEL ALUMNO



Diseñadores gráficos interesados en realizar una formación especializada en diseño de interfaces digitales
Diseñadores UX o de Interacción y quieran poder aportar más en la parte visual.
Desarrolladores que quieran complementar sus habilidades de programación. Aprendiendo a diseñar interfaces antes de empezar a programar.
Profesionales de márketing, comunicación, community managers... que estén interesados en realizar una formación especializada en diseño de interfaces digitales.



Serás capaz de realizar un diseño de interfaz centrado en el usuario tomando las mejores decisiones y manejando las herramientas más punteras, de forma habrás aprendido las habilidades necesarias para trabajar como diseñador de interfaz.

PROFESORES



Iván Serrano
Creative Designer at
Televisió de Catalunya

Diseñador creativo especializado en la conceptualización, estrategia y desarrollo de productos y servicios digitales, centrado siempre en el usuario. Con una amplia experiencia en el sector digital, me gusta profundizar en el diseño centrado en el usuario (UX), en los conocimientos transversales en diferentes ámbitos fronterizos con el diseño, en la metodología de la investigación en diseño y en otras industrias creativas relacionadas.

Miembro de la Junta de la "Asociación de Directores de Arte y Diseñadores Gráficos" del FAD



Víctor Baroli
Design Director
at Picmedia

Víctor Baroli es Director de Diseño y co-fundador de Picmedia, agencia de diseño de Barcelona, especializada en crear identidades visuales y soluciones digitales para pequeñas y grandes empresas.

Con más de 15 años de experiencia en comunicación visual, ha trabajado para marcas como Atrápalo, Asics, Onitsuka Tiger, ADG-FAD, Wall Street English, Kantox entre otras.

Apasionado por los procesos y metodologías del diseño. Premiado con LAUS de Oro 2012 en categoría Web y medios digitales.

TEMARIO

1 MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN AL PROTOTIPADO

- Entenderás los requerimientos de un proyecto y la definición de la estructura de información mediante contenido y experiencia.
- Aprenderás a plasmar sus ideas en diseños a través de bocetos, wireframes.
- Te introducirás a las técnicas de sketch de baja fidelidad como parte de la fase de búsqueda y terminarán con diseño Wireframing

2 MÓDULO 2: PROTOTIPADO DIGITAL

- Se centra en la experiencia práctica en wireframing y prototipado interactivo de bajo nivel utilizando Axure para definir la interfaz de productos de una forma rápida.

3 MÓDULO 3: PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO

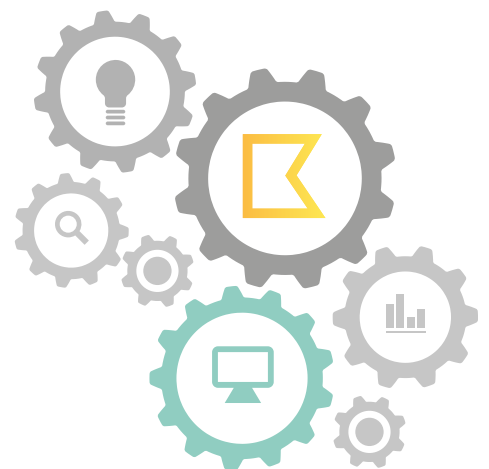
- Conocerás en profundidad los recursos visuales esenciales a tener en cuenta en diseño digital: tipografías, formas, paleta de color, formularios, botones, imágenes, grid, etc. y sus principios básicos- y cómo afectan a la interfaz, y en definitiva, a la percepción global del producto digital.
- Estudiarás los elementos de Diseño UI, patrones y frameworks etc.

4 MÓDULO 4: DISEÑO VISUAL CON SKETCH

- Aprenderás a utilizar Sketch, la herramienta vectorial que ha revolucionado el mundo del prototipado y diseño visual.
- Se utilizarán los elementos básicos de este software como formas, textos, imágenes, grid, plugins, trucos y consejos.
- Trabajarás en operaciones con formas, edición de vectores, gestión de estilos, símbolos y máscaras hasta que estemos preparados para realizar nuestra primera interfaz.

3 MÓDULO 5: DISEÑO VISUAL CON SKETCH E INTEGRACIÓN CON OTRAS HERRAMIENTAS

- Profundizarás más en el software, a visualizar los diseños al instante en cualquier dispositivo, comprobando el resultado final directamente desde el dispositivo y realizar cambios que puedes visualizar al instante.
- Aprenderás mejorar el flujo de trabajo y resultados con Sketch y el ecosistema que lo rodea con programas de prototipado como Invision, Marvel, Principle etc creando prototipos animados de tus aplicaciones que ayudarán al cliente o a ti mismo a detectar problemas y plantear soluciones, así como herramientas como Zeplin o Inspect de Invision para trasladar nuestros diseños de forma clara a los equipos de desarrollo.



QUÉDATE CON LO MÁS IMPORTANTE



25h.



OPCIÓN ENTRE SEMANA:

Inicio: 20/10/2017 Fin: 04/11/2017

Duración: 5 semanas

Viernes de 17:00 a 22:00 h

Sábados de 10:00 a 14:00 h



KSchool
Foment Formació
Av. de Francesc Cambó, 10
08003, Barcelona



495 €



FORMAS DE PAGO:

• PAGO ÚNICO



BONIFICABLE
POR LA FUNDACIÓN
TRIPARTITA

NUESTRO MANIFIESTO

Si el sistema no está preparado para darnos el conocimiento que necesitamos lo vamos a conseguir por nuestra cuenta • Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer • Si dependemos de nosotros mismos, vamos a pensar por nosotros mismos • No queremos, ni podemos sentarnos a esperar a que alguien se fije en nosotros • No hay ningún mapa. Debemos hacer nuestro camino, y es un camino que muchas veces no ha sido explorado, pavimentado, ni señalizado • Nuestro conocimiento es la clave de nuestro desarrollo personal y profesional • Todo el mundo tiene algo que enseñar. Queremos aprender todos de todos • En el mundo del conocimiento, cuanto más se comparte más se tiene • Lo que aprendemos es lo que practicamos • Especializarse es ponerle un apellido a nuestra profesión. Es echarle especias a nuestro ingrediente principal • Queremos construirnos un futuro fuera del rebaño. Para eso vamos a pensar y hacer las cosas de forma diferente • No vamos a seguir instrucciones a ciegas, no vamos a ser pelotas, no vamos a mantener la cabeza agachada. Esas formas no van con nosotros • Vamos a estar siempre en movimiento. No vamos a parar de movernos. Somos inquietos y nos gusta ser así • Como queremos resultados diferentes, vamos a hacer las cosas de forma diferente • Las pirámides son monumentos funerarios. Nos divierte verlas en los libros de historia, no sufrirlas en nuestro trabajo • Nuestro mercado no es el de los empleos. Es el de las oportunidades • Queremos colaborar con nuestras empresas a generar ingresos, no queremos tener un simple empleo • Queremos avanzar elaborando mejores recetas, no cocinando más • Queremos poner vida a los años, no solo años a la vida • Somos mucho más que un perfil y unas competencias. Somos algo más que las hojas de nuestro CV • Queremos levantarnos con ilusión los próximos 40 años. Queremos hacer las cosas con pasión, cariño y humanidad.