

TÍTULO SUPERIOR EN **DISEÑO GRÁFICO Y DESARROLLO WEB**

Horarios:

Lunes a Jueves

Mañanas

09.00 - 12.00 H.

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

19.00 - 22.00 H.

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

CEI.

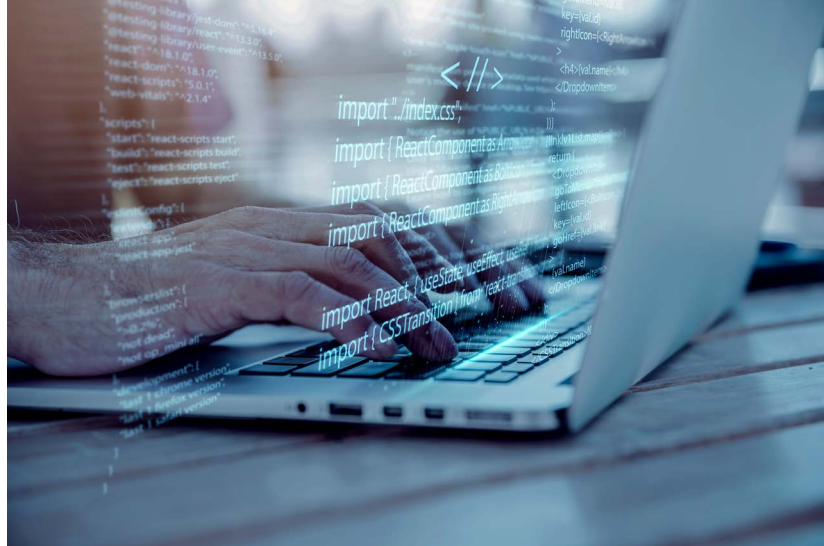


900 H. (15 meses)

700 H. Presencial/*Online* + 200 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

OBJETIVOS



En el mundo del diseño digital existe la figura mitológica del “unicornio” (que todos deseáramos ver, aunque nadie lo ha conseguido): el profesional que conjuga la capacidad de creatividad visual del diseñador gráfico con la capacidad técnica de aplicar esta creatividad a una página web plenamente operativa, es decir, un *full stack developer*.

Con nuestro *Título Superior en Diseño Gráfico y Desarrollo Web* te invitamos a que aceptes este reto y te conviertas en uno. Con los dos módulos del área de gráfico, **Diseño Gráfico (Adobe Tools)** y **Producción Gráfica y Creatividad aplicada al Diseño**, vas a aprender, por un lado, a utilizar las aplicaciones informáticas (Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign) que te van a permitir plasmar esta creatividad en los ámbitos del diseño vectorial, el tratamiento de imágenes y la maquetación editorial. Por otro, conocerás los fundamentos teóricos del diseño y sus aplicaciones (*packaging*, trabajos editoriales, sistemas de impresión, *branding*, teoría del color y de la imagen, tipografías, etc.).

En el módulo de **Diseño Web con HTML5, CSS3 y JavaScript** aprenderás a construir tus propias páginas web y aplicaciones desde un diseño en Figma hasta su publicación *online*, utilizando HTML, CSS y JavaScript. Aprenderás a estructurar contenido con HTML semántico, a aplicar estilos avanzados con CSS y SASS, y añadir interactividad con JavaScript. Profundizarás en el *Frontend* moderno, trabajando con Flexbox, Grid y *media queries* para crear diseños *responsive*, además de técnicas avanzadas como Nesting, @container y @layer para organizar y escalar estilos.

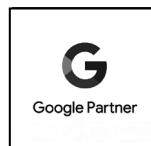
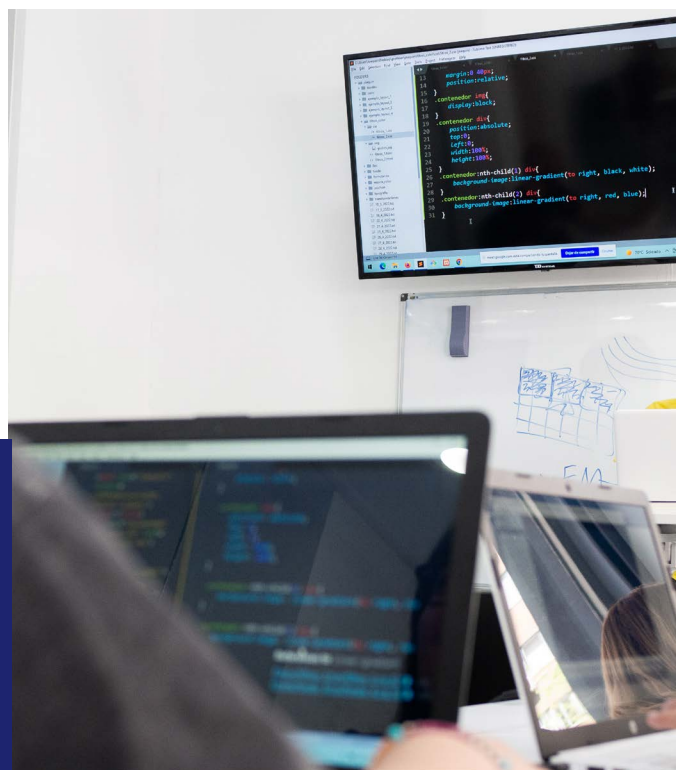
En el módulo de **Desarrollo Web Full Stack Development** aprenderás a crear y publicar aplicaciones web modernas utilizando JavaScript, ReactJS, ExpressJS y bases de datos. Profundizarás en JavaScript avanzado y herramientas como NPM y Vite. Desarrollarás interfaces dinámicas con ReactJS y NextJS, y construirás APIs REST con ExpressJS. También gestionarás bases de datos como MongoDB con Prisma y Mongoose. Además, dominarás la puesta en producción en Vercel y Netlify, el control de versiones con Git y GitHub, y la integración de inteligencia artificial más avanzada con GitHub Copilot y ChatGPT.

El módulo de **Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario (UX/UI)** integra a la perfección los cuatro módulos descritos. Por una parte, va a enseñarte a definir la usabilidad de la web (experiencia de usuario) por medio del análisis y la conceptualización. Y por otra, aprenderás a crear prototipos de tus proyectos web (con aplicaciones muy similares a las usadas en diseño gráfico), partiendo de esta conceptualización, que posteriormente sólo tendrás que convertir en una página web.

OFICIAL

CEI –Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing– es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Official Training Center, Google Partner, IBM Education Partner, Cisco Networking Academy, AWS Academy... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: [diseño gráfico y dirección de arte](#), [diseño y programación web](#), [marketing digital y business](#), [producción](#), [postproducción audiovisual \(VFX\)](#) y [motion graphics](#), [diseño de interiores y arquitectura BIM](#), [arte](#), [diseño y programación de videojuegos](#), y [big data y cloud](#).

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como [escuela de diseño](#), [marketing y nuevas tecnologías](#). Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

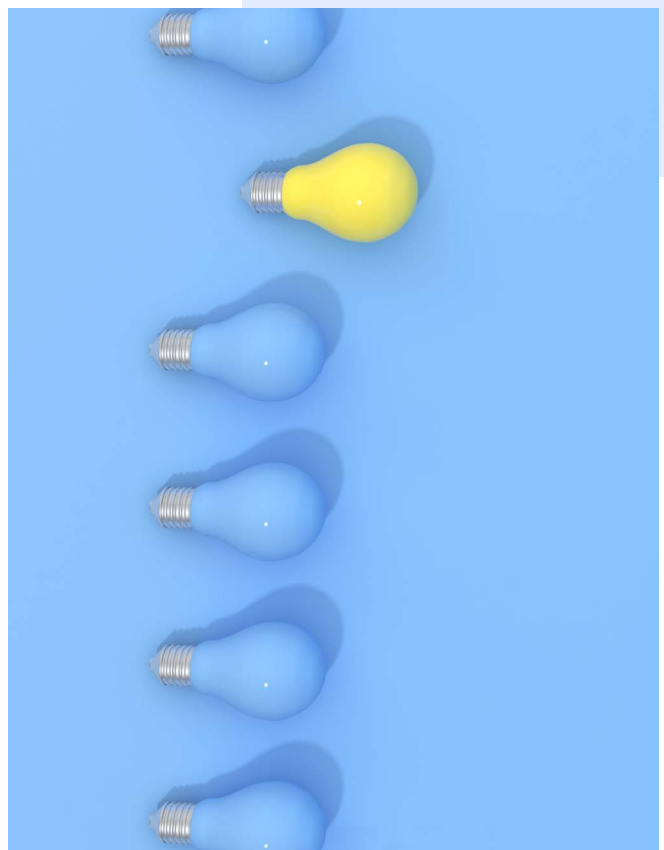
Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los [Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial](#), [Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional](#), [Mejor Web de Centro de Formación Presencial](#) y [Mejor Centro de Formación Profesional](#).

En 2022, CEI unió fuerzas con [Omnes Education Group](#). Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el [equipo de profesores altamente cualificados](#), que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del *software* sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Producción gráfica
- Creatividad aplicada al diseño
- Introducción al desarrollo web
- Figma
- HTML y SEO *onsite*
- CSS y SASS
- JavaScript
- Github y Github Copilot
- ChatGPT
- React + TypeScript
- NextJS
- Puesta en producción
- Whimsical
- Maze
- FigJam
- Figma Make
- Attention Insight





MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO (ADOBE *TOOLS*)

180 H.

01 ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Propiedades de objeto: Trazos y Rellenos
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color
- Temas de color mediante reglas de armonías de color
- Degradado lineal, radial y de forma libre
- Mesas de trabajo
- Capas
- Grupos
- Motivos y editor avanzado de Motivos
- Modo de aislamiento de objetos
- Panel Apariencia
- Transformaciones
- Alinear y distribuir
- Buscatrazos
- La pluma

- El lápiz
- Pinceles: caligráfico/dispersión/arte/cerdas/motivo
- Herramienta Anchura/Perfil de anchura variable de trazo
- Texto/Texto de área/Texto en trazado
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir/Rasterizar
- Pintura interactiva
- Herramienta *Shaper*
- Creador de formas
- Distorsión de envoltorio/malla/objeto superior
- Herramienta Fusión
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco de imagen
- Cuadrícula de perspectiva
- Transparencia y máscaras
- Máscara de recorte
- Malla de degradado
- Efectos: Efectos de Illustrator/Photoshop
- Efecto 3D
- Empaquetado, impresión y salida

02 ADOBE PHOTOSHOP

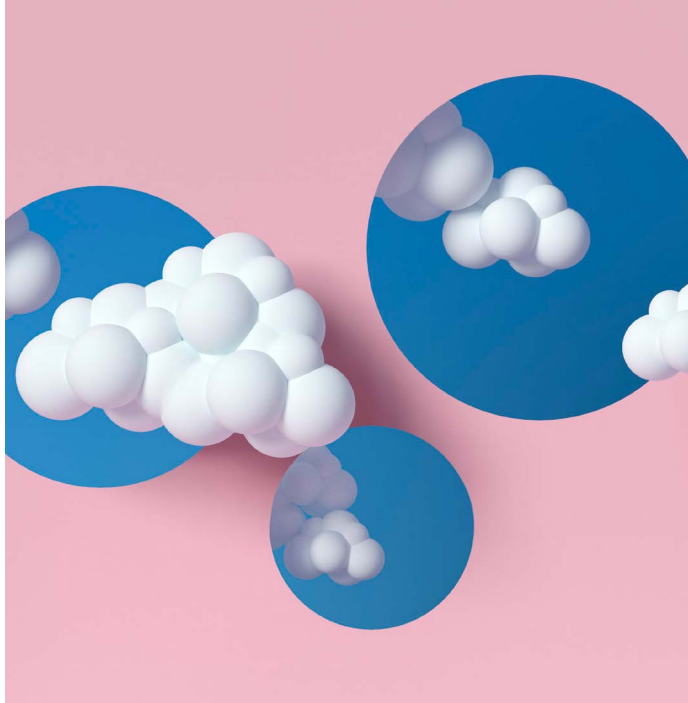
- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente

- Modos de fusión
- Pinceles y dinámicas de pincel
- Técnicas de ilustración y coloreado digital
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar
- Parches y pinceles correctores
- Ajustes de imagen
- Ajustes de imagen con Camera Raw
- Tonos HDR
- Capas de relleno y ajuste
- Escala según el contenido
- Rellenar según contenido
- La pluma
- Capas de trazado
- Capas de forma
- Capas de texto
- Máscara rápida
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa *bitmap* y vectoriales
- Selección avanzada con gama de colores
- Filtros
- Filtros inteligentes
- *Neural Filters*
- Automatización de tareas
- Canales
- Uso de tintas planas con Duotono y Multicanal
- Impresión y salida

03 ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas
- Guías y cuadrículas (retícula)
- Muestras de color
- Herramientas de creación vectorial

- Capas
- Cajas de imagen
- Encajes
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Estilos de objeto
- Panel Vínculos
- Preparación de imágenes para maquetación
- Herramientas recopilar y colocar contenido
- Páginas maestras
- Cajas de texto
- Herramientas de Texto y Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Estilos de texto
- Tabulaciones y tablas
- Ceñido de texto
- Objetos anclados
- Notas a pie de página
- Composición editorial y uso de retículas
- Editor de artículos
- Paginado automático
- Elementos interactivos, hipervínculos y referencias cruzadas
- Previsualización de separaciones y acoplamiento
- Comprobación preliminar
- Empaquetado
- Impresión y salida



MÓDULO

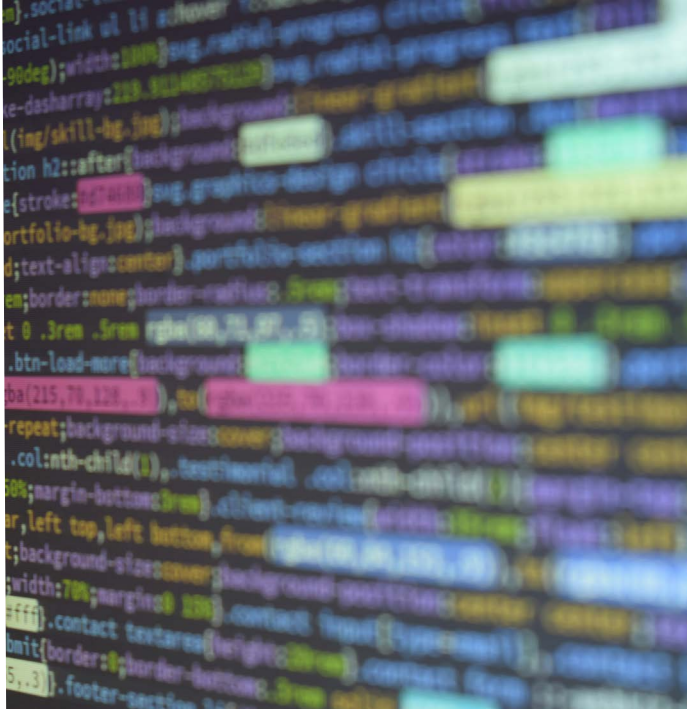
PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

180 H.

01 PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Introducción
- ¿Qué es el diseño?
- Definición de “proyecto gráfico”
- Los procesos de producción gráfica
- Historia del diseño
- Lenguaje visual
- Elementos del diseño
- Composición
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, modos de color)
- La imagen digital
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG)
- Tipos de impresión
- Acabados y ejemplos
- Diseño para gran formato

- Introducción
- Comunicación visual (transmitir a través de una imagen)
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico
- Procesos creativos (*brainstorming*, *moodboards*, etc.)
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas)
- Tipografía aplicada al diseño (*Truetype*, *Opentype*)
- Estrategías de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca)
- Métodos de búsqueda de ideas
- Teoría básica de *packaging*
- El color en el *packaging* (ejemplos)
- Ejercicios creativos
- Teoría básica de maquetación
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos)
- Tutorización del proyecto final



MÓDULO

DISEÑO WEB CON HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT 180 H.

01 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

- Perfiles en desarrollo web: *Frontend Developer, Backend Developer, Fullstack Developer, IA First Developer*
- Nuevos perfiles: *IA First Developer, Frontend IA Developer*
- Documentación oficial: cómo leerla y trabajar con ella
- Herramientas de apoyo: inspector de elementos y VSCode

Inteligencia Artificial

- Ecosistema: Empresas, Modelos...
- VSCode Copilot vs. Cursor
- IA Integrada en navegadores

02 ESTRUCTURA DE UNA WEB/APP

- Etiquetas y SEO
- Relación semántica entre etiquetas
- Elementos semánticos y elementos estructurales
- Títulos, párrafos, listas, tablas, enlaces e imágenes
- Formularios

Clean Code y Metodologías

- BEM (Bloque, Elemento y Modificador)
- SUITCSS (Metodología basada en componentes y utilidades)

Web IA Native

- Microdatos estructurados en JSON-LD
- Microdata en HTML mediante schema.org
- Técnicas IA Native

Accesibilidad con WCAG

- Accesibilidad en el HTML
- Adaptar la web con técnicas WCAG

Optimización/Performance

- Carga diferida en imágenes
- Carga diferencial para Javascript
- Optimización de imágenes
- Ofuscación (minificación de código)

Inteligencia Artificial

- Documentación de Metodologías
- Comparación de metodologías
- Mejoras en SEO para los textos con Microdata

03 APLICANDO ESTILO

- Flujo de CSS
- Propiedad Display: el comportamiento de las etiquetas
- Reglas, selectores, propiedades y declaraciones
- Tipos de selectores y especificidad

- Uso del EM y REM como medida responsable

Box Model

- Unidades de medida, absolutas y relativas
- *Margin, padding y border*
- *Removed/Natural flow* en el *position*
- Cómo centrar etiquetas de forma matemática
- Diseño responsive, @media-queries
- *Flex* y *Grid* en CSS

Tipografía

- Propiedades tipográficas
- Tipografía web: Google Fonts y tipografías externas
- Color: hexadecimal, RGB, RGBA
- *Variable fonts*: haciendo la tipografía responsive

Modern CSS

- *Nesting* o anidación de etiquetas
- @container: otra nueva forma de hacer responsive
- @layer: controlando la especificidad por capas en CSS
- CSS Snap para desplazamiento en móviles
- Técnicas para tipografía flexible y *responsive*

Inteligencia Artificial

- *Frameworks* de CSS: Bootstrap y Tailwind
- Depurando CSS con ChatGPT
- Depurando CSS con Copilot
- Depurando con IA en el Navegador

04 SASS: POTENCIA TU CSS

- Variables en SASS vs. *Custom Properties* en CSS
- *Mixins*: optimizando nuestro código
- Modularizando nuestro código
- *Nesting* de SASS vs. *Nesting* de CSS

Inteligencia Artificial

- Paradigma de los pre-procesadores con Copilot
- Depuración de SASS con Copilo

05 JAVASCRIPT: INTERACCION Y FUNCIONALIDAD

- Programación vs. Maquetación
- Variables, constantes y funciones
- API del DOM: editando el HTML desde JS
- Capturar elementos del DOM
- Gestión de clases, atributos y contenido de HTML

Eventos

- Eventos: *pointers, click, mouseover...*
- Parámetro e: detectando información sobre los eventos
- *Callbacks*
- *Intersection Observer*

Inteligencia Artificial

- Documentación con IA
- Depuración de Javascript con IA
- Optimización de código con Copilot

API REST

- JSON como forma de envío de información
- Qué son los API REST
- Promesas y asincronía en peticiones
- *Fetch* como sistema para enviar y recibir información entre API REST

06 GIT Y GITHUB

- Uso de GIT con terminal
- Usando Github Desktop
- *Commits*: guardando versiones de nuestra información
- Ramas: el sistema de gestión de *commits*
- Publicando nuestra web con Github Pages

Inteligencia Artificial

- Mejorando *commits* en Github Desktop
- Github Editor Web + Copilot
- Github Copilot en VSCode

07 INTELIGENCIA ARTIFICIAL (ESPECIALIZACIÓN)

- Ecosistema de la Inteligencia Artificial
- Cómo funciona una IA y la importancia del Contexto
- *Prompting* para Desarrolladores
- La importancia del contexto y MCP
- Deuda técnica: problemas habituales de la IA

Procesos de aprendizaje

- NotebookLM

IDE: Editores de código

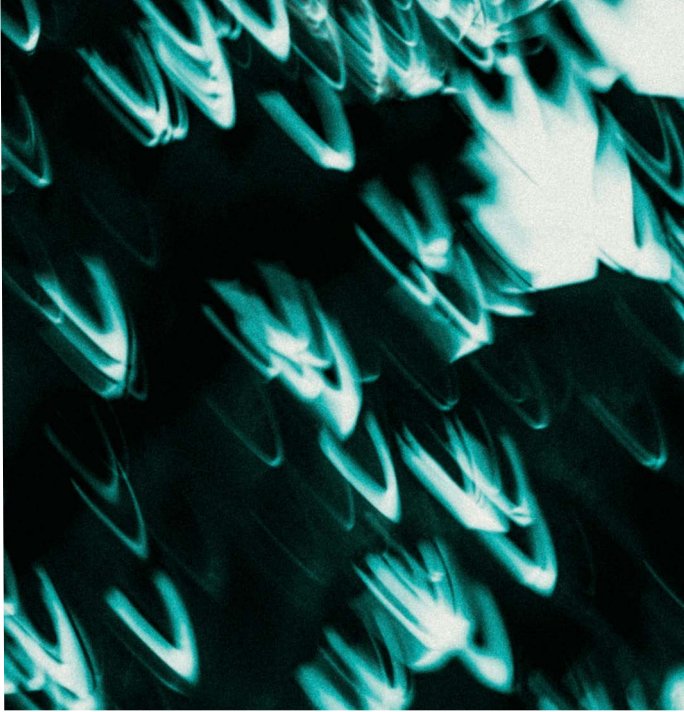
- Visual Studio Copilot
- Cursor y Windsurf
- IA Integrada en Google Chrome

Introducción a la terminal

- Terminales en macOS y Windows
- Gemini CLI

08 FIGMA PARA DEVS

- Integración de Figma en las prácticas de clase
- Interfaz y navegación
- Exportación de *assets* y código CSS
- Introducción a la integración con herramientas de desarrollo: Figma DevMode



MÓDULO

DESARROLLO

WEB

FULL STACK

DEVELOPMENT

180 H.

01 INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO *FULL STACK*

- Documentación oficial: cómo leerla y trabajar con ella
- Perfiles en el desarrollo de aplicaciones *Full stack*
- Tipos de herramientas en el ecosistema de JavaScript
- Por qué se estudian tres elementos, *Frameworks*, API-REST y bases de datos

Inteligencia Artificial

- Ecosistema de la IA
- Empresas y Modelos
- Herramientas de IA
- Agentes, Copilotos y Asistente

02 TERMINAL

- Qué son las terminales/*powershell*
- Estudiando la terminal desde cero
- Comandos de funcionamiento para carpetas
- SUDO vs. Administrador: ejecutando CLI dentro de la terminal

Inteligencia Artificial

- Github Copilot CLI
- Gemini CLI
- Terminales con IA: Warp

03 NPM: INSTALANDO PAQUETES

- Qué es y para qué sirve Node.js
- Funcionamiento de empaquetadores
- Usando NPM o YARN como empaquetadores de Node.js
- Comandos en la terminal de funcionamiento de NPM
- Empaquetadores: NPM (*Node Package Manager*)
- VITE como *build tool* para la estructura de aplicaciones

Inteligencia Artificial

- *Prompting* para la instalación de paquetes
- Documentación de la instalación

04 BASES DE DATOS

- La necesidad de una base de datos
- Bases de datos relacionales vs. documentos
- ORM vs. ODM en ExpressJS
- MongoDB: uso y características
- MongoDB: crear, leer, actualizar y borrar

05 API REST CON EXPRESSJS

- Estructura básica de una API REST de Express
- Tipos de métodos: get, post, put, patch y delete
- Peticiones asíncronas
- *Middlewares* para controlar la información
- *Routing* con Parámetros y Controllers
- Configuración del entorno: *Production* vs. *Developer*
- Mongoose: conectando Express con MongoDB
- Esquemas de datos con Prisma
- Generación de modelos con Prisma
- CRUD aplicado en Prisma y MongoDB

Inteligencia Artificial

- Documentación de APIs con IA
- Diagramas con Mermaid.js
- *Prompting* específico para código generado por IA

06 REACTJS

- Introducción al uso de librerías/*frameworks*
- La importancia de automatizar el HTML con datos
- Conceptos básicos de React: JSX
- Componentes y props
- *Hooks*: useState, useEffect...
- Eventos
- *React Router*
- Formularios

Inteligencia Artificial

- Documentación de Apps con IA
- *Prompting* específico para código generado por IA

07 PUESTA EN PRODUCCIÓN

- Plataforma como servicio (PaaS)
- Infraestructura como servicio (IaaS)
- Servidores como repositorios de ficheros estáticos vs. el modelo tradicional

Entornos

- Entornos de desarrollo, *testing* y producción
- Variables en archivos *.env*
- Variables de entorno vs. Plataforma

Implementación CI/CD

- CI: cada *push*/PR en GitHub ejecuta automáticamente tests, *linters* y *builds*
- CD: automatización del despliegue una vez superados los tests

Github Actions

- YAML *workflows* para automatizar tareas
- Configuración de *jobs* y *runners*
- Integración con Vercel/Netlify para despliegues automáticos

Inteligencia Artificial

- Creación de apps con Vercel V0
- Creación de apps con Lovable

08 GIT Y GITHUB

- La importancia de Git en empresas
- *Commits*: guardando nuestra información
- Ramas: creación y combinación de código
- Usando Github Desktop como control de Git
- La importancia de Github Copilot

Eventos

- Eventos: *pointers*, *click*, *mouseover*...
- Parámetro *e*: detectando información sobre los eventos

Inteligencia Artificial

- Mejorando *commits* en Github Desktop
- Github Editor Web + Copilot
- Github Copilot en VSCode

09 INTELIGENCIA ARTIFICIAL (ESPECIALIZACIÓN)

- Ecosistema de la Inteligencia Artificial
- Cómo funciona una IA y la importancia del Contexto
- *Prompting* para desarrolladores
- La importancia del contexto
- Github Copilot en Visual Studio Code y CLI
- Deuda técnica: problemas habituales de la IA
- IA en VSCode Copilot
- IA en Warp
- IA Integrada en navegadores
- Github Copilot a fondo

10 FIGMA PARA DEVS

- Integración de Figma en las prácticas de clase
- Interfaz y navegación
- Exportación de *assets* y código CSS
- Introducción a la integración con herramientas de desarrollo: Figma DevMode



MÓDULO

DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UX/UI) 180 H.

01 INTRODUCCIÓN: UX/UI Y FIGMA

- Conceptos clave de Experiencia de Usuario (UX) e Interfaz de Usuario (UI)
- Roles, perfiles y competencias del diseñador de experiencias digitales
- Figma como herramienta principal de diseño y prototipado colaborativo
- Introducción al flujo de trabajo digital con Figma
- Animación básica: creación de microinteracciones y transiciones simples

02 DISEÑO E INTERACCIÓN

- Usabilidad: normas, patrones y buenas prácticas
- Vocabulario esencial de UX y conceptos clave
- *UX Writing*: cómo guiar al usuario con texto claro y empático

- *Wireframing*: estructura visual y flujo de interacción
- Creación de prototipos funcionales con herramientas digitales

03 DISEÑO VISUAL

- Principios del diseño visual: equilibrio, jerarquía, contraste y consistencia
- Color y tipografía: transmitir identidad y mejorar la legibilidad
- Diseño con retículas (*grid*): organización visual profesional
- Creación de sistemas visuales coherentes para proyectos digitales

04 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- Estructura y jerarquía de contenidos: árbol de información
- Sistemas de organización, clasificación
- Etiquetado y nomenclatura coherente de elementos
- Sistemas de navegación y sistemas de búsqueda y localización de información
- Diagramas de flujo y mapas de recorrido del usuario

05 HEURÍSTICAS

- Definición y aplicaciones en el diseño de interfaces
- Evaluación heurística: detección de problemas de usabilidad
- Iteración y rediseño de elementos basados en resultados
- Aplicación de heurísticas de Nielsen y principios de usabilidad

06 DISEÑO UI MULTIPLATAFORMA

- Adaptación de interfaces a diferentes dispositivos: web, *tablet*, móvil y *smartwatch*
- Diferencias en resolución, densidad de píxeles y patrones de interacción
- Diseño *responsive* y adaptable según contexto de uso

07 ACCESIBILIDAD

- Diseñar pensando en todas las personas
- Principales organismos, estándares y normativas
- Principios de accesibilidad (POUR): Perceptible, Operable, Comprensible y Robusto
- Diseño para discapacidades visuales, auditivas, cognitivas y físicas
- *Plugins* y herramientas para accesibilidad en Figma y web
- Ventajas competitivas y sociales de un diseño inclusivo

08 PROTOTIPADO AVANZADO EN FIGMA

- *Auto Layout*: estructuras dinámicas que se adaptan automáticamente
- Componentes: creación de elementos reutilizables
- Variantes y estados interactivos de componentes
- Variables: gestión avanzada de estilos, colores y propiedades
- Creación de prototipos complejos con animaciones interactivas

09 UX RESEARCH: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

- Definición, fases y tipos de investigación UX
- *Card Sorting*: cómo los usuarios organizan la información
- Entrevistas: obtención de *insights* cualitativos
- Cuestionarios: análisis cuantitativo estructurado
- Test A/B: validación empírica de decisiones de diseño
- *Benchmarking*: análisis comparativo de productos y competencia

10 DISEÑO CONDUCTUAL

- Fundamentos del *Behavioral Design*
- Heurísticas cognitivas de Daniel Kahneman aplicadas al UX
- Diseño para el cambio de comportamiento
- *Dark patterns*: detección, ética y buenas prácticas
- Técnicas y estrategias del diseño persuasivo
- Comparativa: *Behavioral Design vs. Dark Patterns*

11 VIBE CODING Y LA IA EN EL DISEÑO UX/UI

- Definición del *Vibe Coding*: emoción como eje del diseño
- El rol del diseñador en la era de la Inteligencia Artificial
- Aplicaciones de IA en el diseño UX/UI: Maze, ChatGPT, Lovable, Uizard
- Diseño asistido por IA en Figma Make
- *Vibe Coding*: conectar emoción y funcionalidad
- Nuevas competencias y habilidades del diseñador contemporáneo

- Desafíos éticos y creativos en el uso de la IA

12 METODOLOGÍAS ÁGILES

- *Atomic Design*: diseño modular basado en componentes
- *Design Sprint*: resolución rápida de problemas y validación de ideas
- *Design Thinking*: enfoque creativo e iterativo centrado en el usuario
- *Lean UX*: aprendizaje rápido, colaboración y mejora continua

13 SISTEMAS DE DISEÑO

- Principios para la creación de sistemas visuales consistentes
- Implementación de sistemas de diseño dentro de Figma
- *Foundations*: color, tipografía, espaciado y componentes base
- Creación de librerías reutilizables siguiendo *Atomic Design*
- Diseño de microinteracciones
- Documentación y *hand-off*: entrega al equipo de desarrollo