

influencers

Arquitectura Digital y Diseño de APP

Luz de León

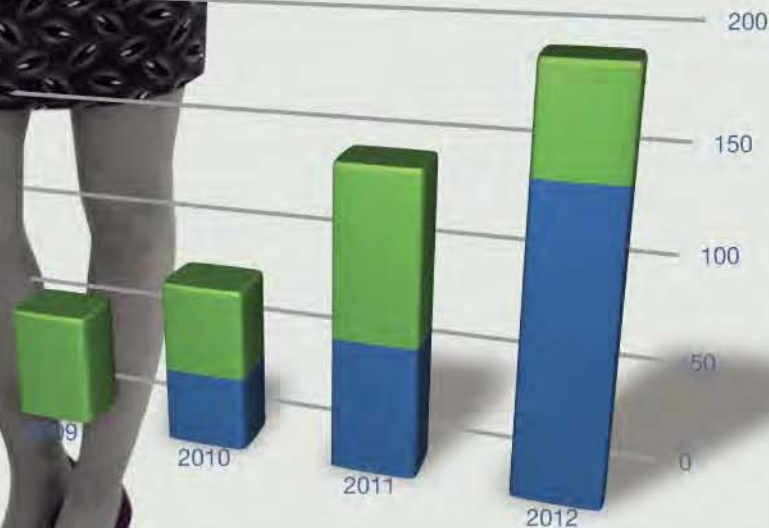
Founder Diga 33

Nuevo

- ✓ Arquitectura web
- ✓ Herramienta Axure 6
- ✓ Diseño App Mobile
- ✓ Diseño App tablets
- ✓ Wireframe para Facebook

Professional Development Program
The internet Business College

No somos
una escuela de creatividad
somos un acelerador
de profesionales.



No fear to the New
Expecting The Future

Technocreativity, advanced
Art Direction, Copywriting, Social
media and Cross media, Appvertising,
creative innovation and technology.

Madrid, Barcelona, Valencia, Roma

The College
of Everything™

The College of Everything.

Arquitectura Digital y Diseño de APP.

TCOE BÁSICOS 2012

Designing the 3.0 UxP

Curso profesional de especialista en

Diseño de experiencia

para usuarios multidispositivo

Diga33! para TCOE

En tu compañía

Tu cliente no tiene siempre claro cual es el alcance de su proyecto?

Las horas de proyectos se salen de lo inicialmente presupuestado?

Los timings se incumplen por desacuerdos con el cliente en la funcionalidad?

Los proyectos se dilatan en el tiempo?

No tienes un hito de desarrollo funcional que tu cliente firma para pasar a Diseñar?

Hacéis demasiadas correcciones en la fase de diseño?

Si has contestado Sí al menos a tres de estas preguntas, vas a amortizar de forma inmediata que tu equipo se forme en Arquitectura de información.

Ahorraras tiempo, dinero, disgustos y obtendrás una metodología de desarrollo de proyectos eficaz y puntera

Prospectus

La arquitectura de información es la disciplina que analiza el modo que se va a presentar el contenido de una aplicación para un medio digital de cualquier naturaleza (una web, una aplicación mobile, un punto de información, hasta un cajero automático). Y define la organización de dicha información, los pasos que seguirán los procesos que se espera que el usuario realice en dicha aplicación, el acceso a cada contenido, los modelos de navegación exitosa y los posibles modelos frustrantes para propiciar los primeros y prevenir los segundos y que no se produzcan...

El establecimiento de una arquitectura de información coherente permite que las compañías ahorren tiempo y dinero en la planificación de sus soluciones digitales, por ello se cuenta con un perfil específico para estas tareas que está muy bien cotizado ya que cuenta con una gran responsabilidad en el éxito de un proyecto.

El arquitecto de información es, hoy por hoy, un perfil básico para cualquier proyecto web de media y gran envergadura y cualquier profesional dentro de los perfiles necesarios para el desarrollo de una aplicación web saldrá beneficiado de incluir entre sus capacidades estos conocimientos.

Por otro lado, la gran disponibilidad de dispositivos a los que tiene acceso un usuario en la actualidad obliga a concentrar importantes esfuerzos en normalizar los patrones de interacción, reducir el proceso de aprendizaje, optimizando los modelos de comunicación entre la aplicación y el usuario.

Objetivos

Formar a los responsables de diseño, análisis, y dirección de proyecto en los conceptos avanzados del desarrollo de una arquitectura de información eficaz y coherente. Facilitar la integración entre los departamentos, creando un nexo de entendimiento, complementando sus conocimientos con los de un buen arquitecto de información.

Orientado a:

- diseñadores gráficos
- programadores
- ejecutivos de cuentas
- jefes de proyecto

Duración y horario

16 horas

intensivo de jueves a Sábado

Fechas

The College Of Everything. Arquitectura Digital y Diseño de APP. TCOE Básicos 2012

Fechas de realización:

Valencia

28,29 y 30 de Junio

Jueves y viernes: de 17h. a 21h. Sábado de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h.

Programa intensivo

Precios:

500€

Promoción especial para grupos: 20% de descuento a partir de la segunda plaza.

Tarifa especial para desempleados: 20% de descuento

Temario

JUEVES

(de 17:00 a 21:00)

1a parte: introducción (1 hora y 45', con un descanso de 15 minutos)

1. Presentación del curso y el profesor
2. Que es la arquitectura de información? y en qué consiste?
 - 2.1. Argumentación de la necesidad de una buena arquitectura de información
 - 2.2. Modelos de interacción: la curva de aprendizaje y su impacto en el retorno de la inversión en un desarrollo
3. Funciones del arquitecto de información
4. Fases de una arquitectura
 - 4.1. Análisis
 - 4.1.1. Contenidos
 - 4.1.2. Procesos
 - 4.2. Arborescencia
 - 4.3. Wireframing
 - 4.3.1. Patrones de interacción
 - 4.4. Guía de estilo
5. Entregables
 - 5.1. Normalización
 - 5.2. Documentación
 - 5.3. Argumentación
6. Usabilidad
 - 6.1. Análisis heurísticos
 - 6.2. Testeo

2a parte: Práctica Análisis (1 hora y 45', con un descanso de 15 minutos)

Se mostrarán los métodos de análisis en proyectos de arquitectura de información, se realizarán propuestas de métodos y soluciones, centrándonos en la participación del alumno.

Esta sesión consiste en la realización de un ejercicio práctico en grupo trabajando sobre casos reales del sector. Se presentará un caso real por cada tres alumnos para que los alumnos, en grupo, realicen su propuesta de arquitectura de información, la presenten y defiendan.

En esta primera parte se entregarán los casos a los alumnos y se responderán a sus preguntas antes de ponerse a trabajar en ellos.

VIERNES

(de 17:00 a 21:00)

1a parte: presentación y corrección del caso (1 hora y 45', con un descanso de 15 minutos)

En esta segunda parte los grupos trabajarán en su caso con la supervisión del profesor que propondrá soluciones y guiará el desarrollo de las respuestas al caso.

2a parte: presentación e introducción (1 hora y 45', con un descanso de 15 minutos)

1. Que es Axure y para qué sirve
2. Presentación del interfaz general de la aplicación
3. Crear una arborescencia!
4. Creación de wireframes
 - 4.1. Elementos básicos
 - 4.2. Librerías
 - 4.3. Anotaciones
 - 4.4. Plantillas
5. Ejercicio: Wireframe básico de una página corporativa
6. Exportación a PDF

SÁBADO

(de 10:00 a 14:00)

Creación de wireframes navegables (3 horas y media, con dos descansos de 15 minutos)

En esta sesión se presentaran las opciones que la herramienta nos aporta para la creación de prototipos navegables a través de ejercicios reales

1. Enlaces entre paginas
 - 1.1. Trucos y normativa de nomenclatura
 2. Navegación
 - 2.1. Menús
 - 2.2. Desplegables
 3. Paneles interactivos
 - 3.1. Comportamientos susceptibles de simular con paneles interactivos
 4. Organización del documento interactivo
 - 4.1. Árboles navegables
 5. Ejercicio: Wireframe navegable de una tienda on-line
 6. Exportación a HTML
-

SÁBADO

(de 16:00 a 20:00)

1a parte: Conocimientos avanzados (1 hora y 45', con un descanso de 15 minutos)

1. Uso de patrones
2. Creación de librerías
3. Recursos y utilidades
4. Ejercicio: creación de wireframe para una aplicación de Facebook / una aplicación mobile

2a parte: Ejercicio (1 hora y 45', con un descanso de 15 minutos)

Esta sesión consiste en la realización de un ejercicio práctico en grupo trabajando sobre casos reales del sector. Se presentará un caso real por cada dos alumnos para que los alumnos, en grupo, analicen el caso, propongan una base de arquitectura y la desarrollen creando un prototipo navegable con Axure (para ello, deberán realizar entre ellos un reparto de tareas coherente).

Finalmente, los grupos presentarán su solución en 15 minutos, navegándola, y el profesor corregirá las entregas invitando a la participación del resto de los alumnos que, con sus comentarios, mejorarán de forma constructiva las propuestas presentadas.

Clausura del curso.

Todos los contenidos del cursos serán puestos en común a través de una intranet en la que los alumnos participantes podrán seguir aportando su ideas y consultando sus cuestiones.

Para la realización de este curso es necesario que el alumno traiga su propio portátil.

Con anterioridad se indicará a los alumnos donde y cómo instalar el software de prueba de Axure 6 (duración de 30 días)
