

CURSO DE FORMACIÓN EN LÍNEA

DISEÑO E INNOVACIÓN DIGITAL: DOMINANDO FIGMA PARA EL
PROTOTIPADO DE APPS Y WEB

Coordinador	¿Participa como formador? Sí
Nombre y apellidos: José Miguel Mota Macías	Correo electrónico: josemiguel.mota@uca.es
Centro: Escuela Superior de Ingeniería	Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz
Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos	Categoría profesional: Profesor Ayudante Doctor

Otros Formadores	
Nombre y apellidos: Ruben Baena Perez	Correo electrónico: ruben.baena@uca.es
Centro: Escuela Superior de Ingeniería	Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz
Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos	Categoría profesional: Profesor Sustituto Interino

Receptores de la formación**Perfil del PDI al que recomienda esta formación:**

Personal Docente e Investigador de la Universidad de Cádiz interesado en creación o ampliación de material docente con herramientas docente.

Requisitos previos que deben cumplir los receptores para poder acceder a esta formación:

Manejo básico de equipos informáticos y navegadores.

Planificación

Duración del curso en días naturales: 25 (El curso comenzará el 4 de junio y finalizará el 28 de junio de 2024)	Horas estimadas de trabajo del estudiante: 25
---	---

Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

El aprendizaje de la herramienta Figma permite al docente incorporar técnicas de diseño y prototipado digital que fomentan un aprendizaje práctico y creativo. En el ámbito de la investigación, este curso abre amplias posibilidades para analizar cómo las interfaces y experiencias de usuario impactan en la tecnología y la sociedad. Facilita la creación rápida de prototipos, esencial para los estudios de usabilidad, permitiendo a los investigadores probar teorías, validar hipótesis y desarrollar soluciones innovadoras con eficiencia y precisión.

Tutorías¹

Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes:

Se creará una página web con toda la información de curso, se establecerán horarios de tutorías individuales y reuniones grupales en el cronograma del curso. Las reuniones se realizarán con la herramienta Google Meet, u otra que cumpla la misma función.

Competencias que se desarrollan en el curso

Metodológicas, Habilidades técnicas, Diseño de UI/UX, Prototipado interactivo e Innovación

Objetivos

El curso tiene como objetivos principales dotar a los profesores de las herramientas y conocimientos necesarios para manejar con soltura Figma, una plataforma líder en diseño y prototipado de aplicaciones móviles y sitios web. Se enfoca en desarrollar competencias en diseño de UI/UX, creatividad e innovación en proyectos digitales, así como en fomentar el trabajo colaborativo y la crítica constructiva. A través de este curso, los docentes estarán preparados para integrar estas tecnologías y metodologías en sus estrategias de enseñanza, enriqueciendo el aprendizaje de sus estudiantes y potenciando la investigación con herramientas de vanguardia en diseño digital.

¹ Los profesores se comprometen a prestar un servicio ágil y riguroso, respondiendo adecuadamente a los temas planteados por los estudiantes, como máximo, dentro de las 48 horas siguientes al momento en que el estudiante envía su mensaje, pudiéndose extender este plazo hasta 72 horas en el caso de festivos y fines de semana.

Contenidos

Tema 1: Fundamentos del Diseño de UI/UX

1.1 Principios Básicos del Diseño de UI

1.2 Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario (UX)

Tema 2: Introducción a Figma y Herramientas de Diseño

2.1 Introducción a Figma

2.2 Herramientas de Diseño en Figma

2.2.1 Herramientas de Dibujo y Formas

2.2.2 Capas y Organización

2.2.3 Componentes y Símbolos

2.2.4 Estilos y Bibliotecas de Diseño

2.2.5 Diseño Responsivo y Constraints

Tema 3: Prototipado en Figma

3.1 Fundamentos de Prototipado

3.1.1 Creación de Wireframes

3.1.2 Flujos de Usuario

3.1.3 Interactividad Básica

3.2 Herramientas de Prototipado en Figma

3.2.1 Uso de Hotspots y Triggers

3.2.2 Animaciones y Transiciones

3.2.3 Prototipado Responsivo

Tema 4: Plugins en Figma

4.1 Introducción a los Plugins

4.2 Instalación y Gestión de Plugins

4.3 Plugins de Generación de Contenido con IA.

Formato de los contenidos

Se emplearán videotutoriales y presentaciones.

Formato de las tareas propuestas

Cuestionarios tipo test sobre conceptos tratados en los temas.

Actividades sobre la generación de imágenes usando las dos herramientas tratadas en el curso.

Actividad final de proyecto para la inclusión de la herramienta en una asignatura.

Metodología

Aprendizaje tradicional, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en casos y Enseñanza recíproca.

Evaluación

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tareas diseñadas para evidenciar que se han alcanzado los objetivos generales y específicos, siendo condición necesaria adicional, superar la totalidad de los cuestionarios autoevaluables en la fecha establecida en el calendario.

La evaluación en este curso se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Aquellas tareas del curso que no se superen llevan asociadas un breve informe del profesor que describa los errores detectados y la manera de solventarlos. La retroalimentación del profesor asociada a cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacer la tarea.

Relación de tareas y sistema de evaluación:

Tareas de varias actividades de un tema. Se considerarán superados si se obtiene el 50% de la puntuación como mínimo en cada uno.

Actividad final sobre la realización de una grabación usando OBS e incorporando muchos de los elementos abordados en los contenidos del curso. Se considerará superado si cumple con los requisitos mínimos establecidos y es funcional para su implantación en el alumnado.

Calendario: JUNIO - Itinerario recomendado

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	4 Presentación. Tema 1	5 Apertura Tarea 1.	6	7	8	9
10 Tema 2	11 Tutorías	12 Apertura Tarea 2	13	14	15	16
17 Tema 3	18 Tutorías	19 Apertura Tarea 3	20	21	22	23

24	26	27	28			
Tema 4 Apertura Tarea 4	Tutorías		Límite entregas atrasadas			