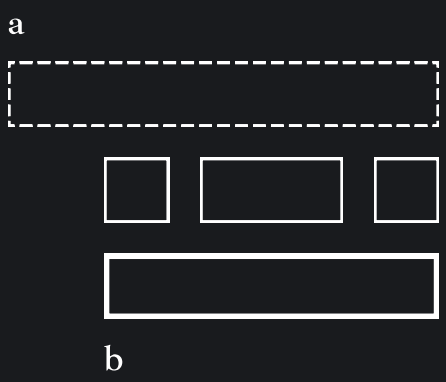
bwowstudio.

Curso de Diseño de Componentes

Programa del Curso



Tanto si eres un diseñador experimentado como si estás empezando y quieres **dominar el diseño de componentes** para cualquier producto digital, sigue leyendo.

Tomaremos como referencia un amplio listado de componentes, y a lo largo del curso iremos **desgranando su construcción, usos y buenas prácticas, y cómo evitar errores comunes.**

Con **actividades prácticas**, trabajarás tanto en la creación de componentes para casos de uso específicos como en el análisis de interfaces reales.

Módulo 1 **Introducción a un Componente de Interfaz**

🚀 **Objetivo:** Entender la importancia de los componentes de interfaz y cómo impactan en la experiencia del usuario.

Temas:

- **Relevancia** de un componente en el diseño de interfaces.
- **Requisitos** para empezar a construir un componente de forma sólida.
- **Normas y parámetros** de un componente: Design Tokens
- **Arquitectura** de un componente.
- **Accesibilidad básica** de un componente y principios del WCAG.

Actividades:

- **Evaluar una interfaz y analizar la consistencia** en el uso de sus componentes.
- **Análisis**: Identificar componentes mal utilizados en ejemplos reales.

Módulo 2 **Componentes de Acción: Buttons**

🚀 **Objetivo:** Aprender a diseñar y utilizar diferentes tipos de botones de manera adecuada.

Temas:

- **Primary Button:** Uso para la acción principal en una interfaz.
- **Secondary Button**: Acciones complementarias o alternativas.
- **Text Button:** Acciones menos destacadas sin relleno de color.
- **Icon Button**: Uso de iconos como acciones rápidas.
- **Floating Action Button (FAB)**: Acciones principales en aplicaciones móviles.
- **Errores comunes:** Uso excesivo de botones primarios, confusión en estados (hover, activo).

Actividades:

- **Caso de Uso:** Diseñar una interfaz con botones correctamente jerarquizados y nombrados.
- **Análisis**: Evaluar una interfaz de usuario en términos de uso y nomenclatura de botones.

Módulo 3 **Componentes de Comunicación, Interacción y Feedback**

🚀 **Objetivo:** Aprender a diseñar y utilizar los componentes de comunicación, los que facilitan la interacción y la comunicación efectiva entre el usuario y la interfaz.

Temas:

- **Avatar:** Representa usuarios o cosas, apoyando la visualización de imágenes, iconos o caracteres.
- **Badge:** Indicador pequeño para proporcionar información adicional o indicar un estado.
- **Banner:** Mensaje para comunicar información importante.
- **Modal:** Ventana emergente que requiere la atención del usuario.
- **Progress Indicators:** Indican el progreso de una acción o carga.
- **Snackbar:** Mensaje breve que da feedback sobre una operación y desaparece automáticamente.
- **Tag:** Etiquetas para categorizar o resaltar información.
- **Tooltip:** Pequeña caja de texto que aparecen al pasar el cursor sobre un elemento, dando información adicional sobre el mismo.
- **Errores comunes:** Uso excesivo de diálogos que interrumpen al usuario.

Actividades:

- **Caso de Uso:** Diseñar una interfaz donde convivan diferentes componentes de comunicación.
- **Análisis**: Evaluar componentes de comunicación en una interfaz real y sugerir mejoras.

Módulo 4 **Componentes de Estructura, Agrupación y Jerarquía**

🚀 **Objetivo:** Aprender a diseñar y utilizar componentes que agrupan o contienen otros elementos, que marcan la estructura visual y organizativa de la interfaz.

Temas:

- **Accordion**: Muestran y ocultan contenido adicional dentro de un área colapsable.
- **Cards:** superficies elevadas que agrupan información relacionada, presentan contenido y facilitan la comparación y selección.
- **Carousel:** Permite el desplazamiento entre un conjunto de elementos de forma interactiva.
- **Divider**: Línea que separa elementos visualmente.
- **Lists:** Colecciones de elementos organizados verticalmente.
- **Errores comunes**: Sobrecarga de información, falta de jerarquía visual.

Actividades:

- **Caso de Uso:** Diseñar una interfaz que englobe la mayoría de los elementos de estructura.
- **Análisis**: Identificar problemas en la estructura y agrupación de elementos en una interfaz y proponer soluciones.

Módulo 5 **Componentes de Navegación**

🚀 **Objetivo:** Aprender a diseñar y utilizar componentes de navegación para guiar intuitivamente al usuario dentro de la interfaz.

Temas:

- **Breadcrumbs:** Rastro de enlaces que ayudan al usuario a entender su ubicación dentro de una estructura compleja de contenido.
- **Dropdown:** Facilita la selección de una opción de una lista sin ocupar demasiado espacio en la interfaz.
- **Header:** Proporciona todas las categorías y funciones del sitio web.
- **Pagination:** Permite dividir el contenido en varias páginas para no saturar la interfaz.
- **Sidebar:** Proporciona la estructura de varios niveles del sitio web.
- **Search:** Facilita la localización de información o contenido específico mediante palabras clave.
- **Stepper:** Serie de pasos secuenciales que ayuda al usuario a completar flujos, indicando el progreso del mismo.
- **Tabs:** Pestañas que permiten al usuario navegar rápidamente entre temas similares sin salir de la pantalla actual.
- **Errores comunes:** Navegación confusa, sobrecarga de opciones.

Actividades:

- **Caso de Uso:** Diseñar una interfaz que contenga varios niveles de navegación.
- **Análisis**: Evaluar la navegación de una interfaz y proponer mejoras basadas en buenas prácticas.

Módulo 6 **Componentes de Selección y Toma de Decisiones**

🚀 **Objetivo:** Aprender a diseñar y utilizar componentes de selección para ayudar al usuario a realizar elecciones informadas y efectivas.

Temas:

- **Checkbox:** Selecciona varias opciones dentro de un conjunto.
- **Chips:** Representan opciones o elementos compactos que pueden seleccionarse, eliminarse o activarse.
- **Radio Button:** Selecciona solo una opción de un grupo de opciones mutuamente excluyentes.
- **Rate:** Evalúa un producto o servicio mediante una calificación visual.
- **Segmented Control:** Realizan una única selección entre un conjunto de 2 a 5 opciones.
- **Selectors:** Facilita la selección de una opción de una lista sin ocupar demasiado espacio en la interfaz.
- **Sliders:** Selecciona un valor dentro de un rango continuo o un conjunto de valores discretos.
- **Toggle:** Permiten activar o desactivar una opción específica.
- **Errores comunes:** Falta de claridad en las opciones, inconsistencia en el uso de componentes.

Actividades:

- **Caso de Uso:** Diseñar una interfaz que implique la personalización de un producto donde convivan varios elementos de selección.
- **Análisis**: Evaluar componentes de selección en una interfaz real y proponer mejoras.

Módulo 7 **Componentes de Campos de Entrada y Formularios**

🚀 **Objetivo:** Diseñar formularios accesibles, simplificando la entrada de datos y utilizando la nomenclatura correcta.

Temas:

- **Text Inputs:** Diseño y validación de entradas de texto.
- **Errores comunes:** Formularios largos sin secciones, falta de indicación de errores.

Actividades:

- **Caso de Uso:** Crear un formulario de registro utilizando la nomenclatura correcta de los componentes.
- **Análisis**: Identificar y corregir errores comunes en formularios existentes.