	Martes cápsulas+LAB	Jueves tutoría 1h	Tema	Bloques	Descripción
	Jan 25 | Thu		0	**Bienvenidos al curso**	Introducción, presentaciones y expectativas
INTRO	Jan 30 | Tue	Feb 01 | Thu	1	**Metogología agile**	Divide las grandes ideas en fragmentos más fáciles de gestionar para los equipos, como historias de usuario, incidencias y tareas.
	Feb 06 | Tue	Feb 08 | Thu	2	**Lean startup**	- Construye, mide y aprende - Adaptando el producto a lo que el mercado demanda
	Feb 13 | Tue	Feb 15 | Thu	3	**Design thinking**	Genera ideas innovadoras entendiendo y dando soluciones a las necesidades reales de los usuarios.
USER EXPERIENCE DESIGN	Feb 20 | Tue	Feb 22 | Thu	6	**Intro UX Design**	- Introducción al UX design - diferencia entre diseño gráfico y UX - Principios básicos - metodologías utilizadas
	Feb 27 | Tue	Feb 29 | Thu	7	**Problem Framing & Research process**	- Aprende qué es el encuadre de un Problema. - Descubre qué hay detrás de una Solución. - Entiende cuáles son las ventajas de empezar por el problema en lugar de por la solución. - Entiende qué parámetros podemos utilizar para crear un guión con el fin de hacer la mejor entrevista.
	Mar 05 | Tue	Mar 07 | Thu	8	**Personas empathy map**	- Mapas de afinidad, User personas & Empathy maps - Vuelco de las entrevistas. Creación de mapas de afinidad + Patrones + Hipótesis. Creación de user personas/arquetipos (para quién estamos construyendo el producto o servicio) - Empathy maps: empatizar con la persona o ponerse en la piel del otro e intentar construir soluciones que solventen problemas o necesidades concretas
	Mar 12 | Tue	Mar 14 | Thu	9	**Customer journey & User goals**	- Jobs to be done: técnica para levantar requerimientos o necesidades. Cuál es la necesidad principal que cumple o debe cumplir tu producto. - Value proposition canvas: técnica para conocer mejor al cliente, sus hábitos, problemas y comportamientos. La clave para entender lo que realmente necesitan los clientes es la observación. - Customer journey: nos muestra los pasos que sigue un cliente durante su relación con un servicio o producto. Nos permite diseñar la experiencia de un usuario respecto un producto o servicio.
	Mar 19 | Tue	Mar 21 | Thu	10	**Prototype**	- HowMightWe - Cómo generar un gran volúmen de ideas - como generar un elevator pitch, - cómo prototipar - tipologías de prototipos
	Semana Santa				
	Apr 02 | Tue	Apr 04 | Thu	11	**Prototyping tools**	- Herramientas para generar un buen prototipo. Do's and don'ts.
	Apr 09 | Tue	Apr 11 | Thu	12	**Wireframing 01 & crazy 8's**	- Wireframing & crazy eight
	Apr 16 | Tue	Apr 18 | Thu	13	**Wireframing 02 w/ Figma**	- Wireframing del futuro producto
	Apr 23 | Tue	Apr 25 | Thu	14	**Testing**	- Qué medimos en un test de usabilidad - dimensiones - tipologías y - tipos de experimentos (mystery shopper, Imposter Judo, Digital vs analog, etc)
USER INTERFACE DESIGN	Apr 30 | Tue	May 02 | Thu	15	**Introducción a Figma**	- Conceptos básicos de la herramienta. - Diseñando con vectores - Comunidad de Figma
	May 07 | Tue	May 09 | Thu	16	**Moodboard & Look & Feel**	- Definiendo el estilo de nuestro producto - Decisiones de diseño - Fuentes de inspiración
	May 14 | Tue	May 16 | Thu	17	**Wireframes refinement**	- Revisión de funcionalidades - Workflows - Mapa web y arquitectura de información
	May 21 | Tue	May 23 | Thu	18	**Design tokens**	- Tipografía, color, spacing, iconografía y radius - Organización de las unidades básicas
	May 28 | Tue	May 29 | Wed	19	**De wireframes a diseño I**	- Atomic design y componentes - Diseño y grids responsive
	Jun 04 | Tue	Jun 06 | Thu	20	**De wireframes a diseño II**	- Autolayout - Consejos y tips en figma - Plugins esenciales para tus diseños
	Jun 11 | Tue	Jun 13 | Thu	21	**Prototipos interactivos**	- Bases del prototipado - Principales interacciones - Efectos animados - Compartir el prototipo con cliente/equipo. Roles y permisos.
	Jun 18 | Tue	Jun 20 | Thu	22	**Design Systems y librerías**	- Escalar el proyecto con componentes, estilos y sistemas de diseño - Previsualizar el prototipo en navegador y dispositivos - Trabajo colaborativo mediante librerías
	Jun 25 | Tue	Jun 27 | Thu	23	**Hand-off Desarrollo**	- Qué es - Para qué sirve - Exportación de assets
ORG	Jul 02 | Tue	Jul 04 | Thu	24	**Product**	- Roadmap de producto. Guía que describe los pasos que se deben seguir para conseguir los objetivos de un producto.
	Jul 09 | Tue	Jul 11 | Thu	25	**Marketing**	- Testea y haz experimentos de tus ideas. - Valida la hipotesis,
		Jul 18 | Thu	26	**Presentacion Proyecto Final?**	Presentación Final