



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 5 Créditos ECTS

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 5 Créditos ECTS

duración total: 1.500 horas **horas teleformación:** 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario presenta conocimientos teóricos y prácticos para especializarse en la usabilidad digital, un campo de creciente consideración e importancia debido al auge del marketing digital. Se aporta una visión global de la usabilidad, abarcando y detallando todas las fases por las que pasa un proyecto y el diseño del mismo, a la vez que se desarrollan conocimientos profesionales de métodos de trabajo y herramientas aplicables a dicho proceso. El Design Thinking y las metodologías ágiles son aportaciones que también se ofrecen en este máster en relación a la temática principal abordada. Desde INESEM se apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje con docentes especializados en la temática para facilitar el aprendizaje autónomo online.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Conocer y aplicar los principios de la usabilidad.
- Dominar los conceptos y diseños UI y UX.
- Manejar el diseño de UI con Figma, Adobe XD y Sketch.
- Emplear las diferentes metodologías ágiles y el design thinking en un proyecto.

para qué te prepara

Esta formación tiene como meta especializar a profesionales interesados en el ámbito del estudio de la usabilidad digital y prepararlos para crear, analizar y corregir y evitar fallos en el entendimiento entre lo digital y el usuario final. A través de este máster podrás hacer uso de diferentes editores gráficos para realizar el diseño UI y serás capaz de aplicar diferentes metodologías para elaborar un proyecto creativo e innovador.

salidas laborales

Con este máster podrás acceder al mundo laboral presentándote como profesional de Diseño web usable, Miembro de equipos UX en compañías digitales (UX Researcher, UX Writer, Web Developer, Motion Designer o Visual Designer), entre otros, debido a la adquisición de conocimientos sobre el ámbito del estudio de la usabilidad que obtendrás.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Usabilidad'
- Manual teórico 'Diseño Web y Usabilidad'
- Manual teórico 'Implementación y Optimización. Usabilidad en el Mundo Real'
- Manual teórico 'Metodologías Ágiles'
- Manual teórico 'El Diseño de Interfaces de Usuario'
- Manual teórico 'Diseño UI con Adobe Xd'
- Manual teórico 'Diseño UI con Figma'
- Manual teórico 'Design Thinking'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Introducción
- 2.La usabilidad
- 3.Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
- 4.Atributos
- 5.Complejidad e importancia de la usabilidad
- 6.Pirámide de prioridades de la usabilidad
- 7.Mejoras de la usabilidad al producto final
- 8.Procesos y herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

- 1.Definición de Experiencia de Usuario
- 2.Principios de la Experiencia de Usuario
- 3.El papel del diseñador UX en el proceso de creación
- 4.Etapas del diseño UX
- 5.Técnicas para el diseño UX
- 6.Herramientas UX

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

- 1.¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
- 2.¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
- 3.Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
- 4.El marketing centrado en el usuario
- 5.Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
- 6.Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMAS DE ENFOCAR LA USABILIDAD

- 1.Introducción
- 2.Un proceso multidisciplinar
- 3.La usabilidad aplicada
- 4.El ciclo diseño-investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO -UI

- 1.Definición de Interfaz de Usuario - UI
- 2.Elementos de la interfaz de Usuario
- 3.Optimización de las interfaces de Usuario
- 4.Herramientas para el diseño UI
- 5.Diseño basado en las percepciones
- 6.Fundamentos del diseño de interacción
- 7.Moodboards
- 8.Qué es el IxD

MÓDULO 2. DISEÑO WEB Y USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

- 1.Breve historia del diseño
- 2.Comunicación y publicidad
- 3.Teoría de la percepción
- 4.Elementos básicos que intervienen en el diseño
- 5.La composición
- 6.Fases del diseño
- 7.Diseño digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO WEB

+ Información Gratis

1. Tipografía
2. Color
3. Iconos
4. Formas
5. Imágenes
6. Contenido audiovisual
7. Efectos (sombras, D, flat y otros)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAYOUT

1. ¿Qué es el Layout?
2. Rejilla
3. Composición
4. Elementos
5. Espacios vacíos
6. Coherencia y consistencia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCESO

1. Introducción al proceso de diseño web
2. Aproximación e Investigación inicial
3. Idear
4. Bocetos
5. Arquitectura de la información
6. Card Storing
7. User flow o diagrama de flujo de usuario
8. Wireframing
9. Prototipado
10. Planificación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIRECTRICES Y TENDENCIAS DIGITALES

1. Guías de estilo
2. Ventajas y Desventajas
3. Apple IOS Human Interface Guidelines
4. Google Material Design
5. Tendencias digitales
6. Tendencias del diseño UX/UI

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO EN DISPOSITIVOS

1. Patrones de diseño y navegación
2. Especificaciones para móviles
3. Sitios, sitios par amóviles y apps
4. Diseñar para pantallas pequeñas
5. El tiempo de respuesta y carga
6. Tablets y E-Readers

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LENGUAJE HTML

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y Objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. WIREFRAMES Y PROTOTIPOS

1. ¿Qué son los wireframes?

- 2.Objetivos del wireframe
- 3.Relación con la UI
- 4.Clasificación de los wireframes
- 5.Arquitectura de la información
- 6.Wireframe para una app

MÓDULO 3. IMPLEMENTACIÓN Y OPTIMIZACIÓN. USABILIDAD EN EL MUNDO REAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IMPLEMENTACIÓN Y OPTIMIZACIÓN

- 1.Introducción
- 2.Conseguir resultados reales
- 3.Optimización web desde la usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EQUIPOS DE USABILIDAD

- 1.¿Qué son?
- 2.Trabajo multidisciplinar y multitarea
- 3.Métodos de trabajo del equipo. Metodologías Ágiles
- 4.Pruebas de Usabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ROLES

- 1.Diversidad de roles y funciones
- 2.UX Researcher
- 3.UX Writer
- 4.UI/UX Prototyping Developer
- 5.Web Developer
- 6.Interaction Designer
- 7.Visual Designer
- 8.Motion Designer

MÓDULO 4. EL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO (UI)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL UI

- 1.¿Qué es interfaz de usuario (UI)?
- 2.Diferencias y similitudes entre UX y UI

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UI DESIGN PROCESS

- 1.Proceso de negocio
- 2.User persona
- 3.Screen flow
- 4.Wireframes
- 5.Diseño Alta Fidelidad
- 6.Prototipado
- 7.Feedback y entrega

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI

- 1.Principios del diseño aplicados al UI
- 2.Principios de claridad
- 3.Reglas Heurísticas de usabilidad
- 4.Elementos de una interfaz de usuario
- 5.Patrones y consistencias del diseño UI

UNIDAD DIDÁCTICA 4. UI KIT Y SISTEMAS DE DISEÑO

- 1.UI kits
- 2.Atomic Design
- 3.Icon Design
- 4.Los sistemas de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MOTION UI

- 1.Principios del Motion

2.Microinteracciones

MÓDULO 5. DISEÑO UI CON ADOBE XD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN ADOBE XD

- 1.Introducción a Adobe XD
- 2.Instalación y configuraciones principales
- 3.Menú Herramientas
- 4.Generación de Artboards y guía
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

- 1.Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
- 2.Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
- 3.Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS I

- 1.Organización de capas nombres y grupos
- 2.Bloqueo y fusión
- 3.Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS II

- 1.Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
- 2.Funcionalidad de repetición
- 3.Aplicación y configuración de componentes
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CUADRÍCULAS

- 1.Creación y aplicación
- 2.Diseño de páginas
- 3.Prototipo
- 4.Adaptación a mobile
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFACES

- 1.Constantes y variables de una interfaz
- 2.Header, footer y menú
- 3.Botones y galerías
- 4.Ejercicios

MÓDULO 6. DISEÑO UI CON FIGMA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN FIGMA

- 1.Introducción
- 2.Descarga y creación de una cuenta
- 3.Entorno de trabajo
- 4.El menú principal
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

- 1.Mover y Escalar
- 2.Frames y slices
- 3.Dibujar vectores
- 4.Herramientas de texto
- 5.La herramienta Mano
- 6.Comentarios en Figma
- 7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS CONTEXTUALES

+ Información Gratis

- 1.Editar objetos
- 2.Crear un componente de Figma
- 3.Crear máscaras en Figma
- 4.Crear un link con Figma
- 5.Operaciones booleanas
- 6.Otras herramientas
- 7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO COLABORATIVO CON FIGMA

- 1.Funcionamiento
- 2.Añadir colaboradores
- 3.Ver y responder comentarios
- 4.Bibliotecas de componentes
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN DE SISTEMAS DE DISEÑO

- 1.Creación y gestión
- 2.Estilos en un sistema de diseño
- 3.Componentes en un sistema de diseño
- 4.Ejemplos del sistema de diseño
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLUGING DE FIGMA

- 1.Añadir plugins a Figma
- 2.Pluging recomendados

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIONES E INTERACCIONES

- 1.Creación de interacciones
- 2.Creación de animaciones sencillas
- 3.Manejo de interacciones disponibles
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PRESENTACIÓN Y EXPORTACIÓN

- 1.Crear presentación en Figma
- 2.Exportar archivos
- 3.Compartir el link de vista previa
- 4.Ejercicios

MÓDULO 7. METODOLOGÍAS ÁGILES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS ÁGILES

- 1.Ingeniería de software, sus principios y objetivos
- 2.Metodologías en Espiral, Iterativa y Ágiles
- 3.Prácticas ágiles
- 4.Métodos ágiles
- 5.Evolución de las metodologías ágiles
- 6.Metodologías ágiles frente a metodologías pesadas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PLANIFICACIÓN ÁGIL: AGILE LEADERSHIP Y CREATIVIDAD

- 1.La interacción como alternativa a la planificación lineal
- 2.La comunicación y la motivación
- 3.Características del liderazgo participativo
- 4.Pensamiento disruptivo y desarrollo de la idea
- 5.Prueba y error, learning by doing

UNIDAD DIDÁCTICA 3. METODOLOGÍA EXTREME PROGRAMMING (XP)

- 1.Definición y características de Extreme Programming
- 2.Fases y reglas de XP
- 3.La implementación y el diseño
- 4.Los valores de XP

5. Equipo y cliente de XP

UNIDAD DIDÁCTICA 4. METODOLOGÍA SCRUM

1. La teoría Scrum: framework
2. El equipo
3. Sprint Planning
4. Cómo poner en marcha un Scrum

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DESARROLLO DEL MÉTODO KANBAN

1. Introducción al método Kanban
2. Consejos para poner en marcha kanban
3. Equipo
4. Business Model Canvas o lienzo del modelo de negocio
5. Scrumban

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LEAN THINKING

1. Introducción al Lean Thinking
2. Lean Startup

UNIDAD DIDÁCTICA 7. OTRAS METODOLOGÍAS ÁGILES Y TÉCNICAS ÁGILES

1. Agile Inception Deck
2. Design Thinking
3. DevOps
4. Dynamic Systems Development Method (DSDM)
5. Crystal Methodologies
6. Adaptive Software Development (ASD)
7. Feature Driven Development (FDD)
8. Agile Unified Process

MÓDULO 8. DESIGN THINKING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREATIVIDAD

1. La creatividad y las ideas
2. Elementos de la creatividad
3. Tipos de creatividad y pensamiento
4. Habilidades creativas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LA CREATIVIDAD

1. Desarrollo de las habilidades creativas
2. Barreras emocionales y cognitivas
3. La interrogación conduce a la creación
4. El uso del azar para crear ideas
5. Herramientas para la generación y combinación de ideas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PENSAMIENTO CREATIVO

1. Definición de pensamiento creativo
2. Pensamiento creativo e innovación
3. Principios de la innovación
4. Lateral Thinking

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING

1. Concepto de Design Thinking
2. Historia y evolución del Design Thinking
3. Áreas de aplicación y potenciales beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PROCESO EN DESIGN THINKING

1. Creatividad y desarrollo de nuevos productos
2. Premisas fundamentales
3. El proceso de innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. FASE DE EMPATÍA, EL DESCUBRIMIENTO

1. Empatía: la fase de descubrimiento

2. Investigación de mercado
3. Investigación de users
4. Gestión de la información
5. Grupos de investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS Y DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

1. La fase de definición
2. Desarrollo del proyecto
3. Gestión del proyecto
4. Cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO DEL PROYECTO, IDEA Y PROTOTIPO

1. El proceso de desarrollo
2. Trabajo multidisciplinar
3. Métodos de desarrollo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TESTEO Y ENTREGA DEL PROYECTO

1. El proceso final
2. Testeo final
3. Aprobación y lanzamiento
4. Medición del impacto y feedback

UNIDAD DIDÁCTICA 10. METODOLOGÍA EN DESIGN THINKING (I)

1. Stakeholders Map
2. Inmersión Cognitiva
3. Interacción constructiva
4. Mapa mental
5. Moodboard
6. Observación encubierta
7. ¿Qué, Cómo y por qué?
8. Entrevistas
9. Scamper
10. Visualización empática
11. World Café
12. Mapa de interacción
13. Personas
14. Mapa de empatía
15. How might we...?
16. Saturar y agrupar
17. Compartir y documentar historias

UNIDAD DIDÁCTICA 11. METODOLOGÍA EN DESIGN THINKING (II)

1. Perfil de usuario
2. Card Sorting
3. Maquetas
4. Mapa de ofertas
5. Actividades de reactivación
6. Brainstorming
7. Brainwriting
8. Storytelling
9. Consejo de sabios
10. Impact Mapping
11. Lego® Serious Play®
12. Flor de loto
13. Customer journey map

UNIDAD DIDÁCTICA 12. METODOLOGÍA DESIGN THINKING (III)

- 1.Dibujo en grupo
- 2.Evaluación controlada
- 3.Matriz de motivaciones
- 4.Role Play
- 5.Prototipado en bruto
- 6.Prototipado en imagen
- 7Storyboard
- 8.System Map
- 9.Casos de Uso
- 10.Prototipado de la experiencia
- 11.Prototipado del servicio
- 12.Póster
- 13.Prueba de usabilidad

MÓDULO 9. PROYECTO FINAL