

Máster Profesional

Diseño de Producto Digital (UX/UI)



tech formación
profesional

Máster Profesional Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/master-profesional/master-profesional-diseno-producto-digital-ux-ui

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 14

06

Metodología

pág. 26

07

Titulación

pág. 30

01

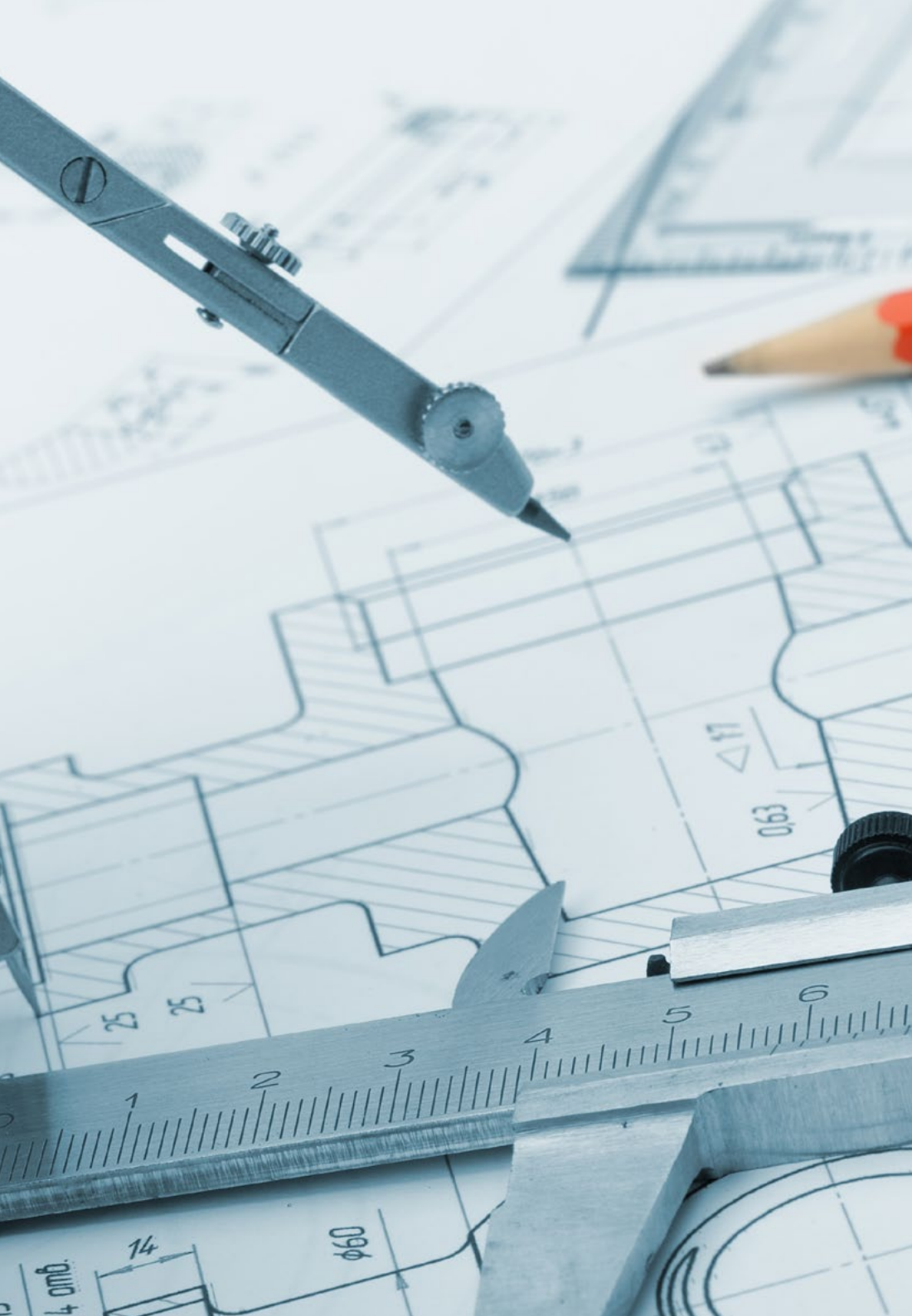
Presentación

El atractivo de una página web o de una aplicación de móvil depende de la existencia de una armoniosa interfaz que, además, haga de esta navegación una tarea sencilla e intuitiva. Así, las empresas cuentan con equipos de trabajo capaces de crear las mejores combinaciones entre imágenes, vínculos, texto y otros elementos presentes en un portal virtual. Para que puedas formar parte de este grupo de profesionales, TECH ha creado una titulación que te permitirá aplicar las técnicas más actuales en cuanto a diseño de un producto digital. Además, gracias a su metodología 100% en línea, estudiarás donde, como y cuando quieras sin la necesidad de realizar incómodos desplazamientos.

“

El Máster Profesional en Diseño de un Producto Digital (UX/UI) te permite estudiar las técnicas basadas en la experiencia del usuario en el diseño de una interfaz”





Más allá de los precios y de los productos ofrecidos, para que un usuario quede fidelizado por un comercio electrónico debe disfrutar de una correcta experiencia de compra. Los responsables de lograr esta sensación de satisfacción en el consumidor son los profesionales dedicados al diseño de un producto digital. Así, conocedores de su importancia, las empresas contratan cada vez más trabajadores en este campo. Por ello, se trata de un sector en desarrollo y con altas oportunidades laborales.

Es por esto que TECH ha impulsado el Máster Profesional en Diseño de Producto Digital (UX/UI), con el que ahondarás en las novedosas tendencias en cuanto a organización de interfaces en internet y aprenderás cómo implementar una API para interactuar con una plataforma. También adquirirás habilidades para analizar a los usuarios y construir la estética de una interfaz en base a sus gustos y necesidades.

El programa posee un extenso material didáctico presente en múltiples soportes tales como los resúmenes interactivos, las lecturas complementarias o las explicaciones en vídeo. Además, con la modalidad de impartición 100% en línea podrás gestionar tu propio tiempo de estudio sin depender de horarios herméticos.

“

Gracias a este Máster Profesional, ahondarás en las estrategias y sistemas para instaurar una API, con el fin de poder interactuar con una plataforma”

02

Requisitos de acceso

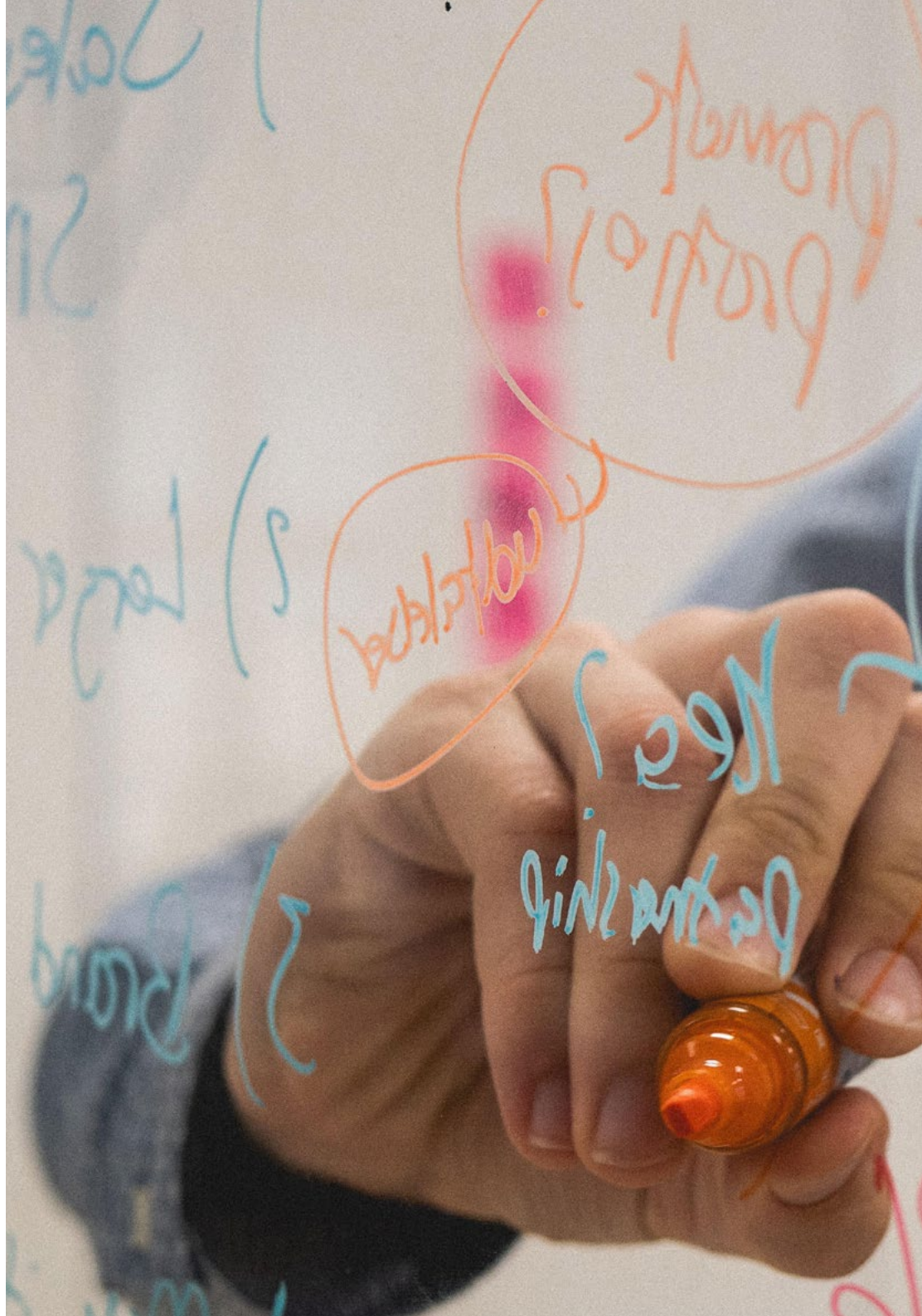
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”



Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

Los avances tecnológicos han propiciado que todas las ramas relacionadas con los procesos digitales crezcan exponencialmente. En este caso, el diseño de los productos virtuales necesita profesionales altamente formados y capaces de manejar a la perfección los últimos adelantos en este campo, con el objetivo de hacer más atractiva la navegación del usuario. Por ello, la titulación te dotará de las habilidades necesarias para formar parte de un sector que demanda constantemente trabajadores.

“

Esta titulación te permitirá ejercer como diseñador web de las plataformas de compra de los comercios electrónicos más populares como, por ejemplo, Amazon”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Diseñador web especializado en experiencia del usuario
- ♦ Diseñador de publicaciones multimedia
- ♦ Técnico en desarrollo de productos multimedia
- ♦ Comercial de productos multimedia
- ♦ Técnico en impresión digital
- ♦ Técnico en tratamiento de imágenes
- ♦ Maquetador-compaginador digital
- ♦ Preparador de archivos digitales
- ♦ Escanista especialista en color
- ♦ Técnico en imposición digital



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Una vez finalizado este Máster Profesional, serás capaz de aplicar todos los conceptos aprendidos en el diseño de herramientas como páginas web o plataformas de comercio electrónico. También pondrás en práctica destrezas relevantes para tu desarrollo profesional como, por ejemplo, la correcta creación de un portfolio o el empleo de redes sociales relacionadas con el mundo laboral.

01

Emplear las bases del diseño, así como conocer a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta la actualidad

02

Implementar el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra

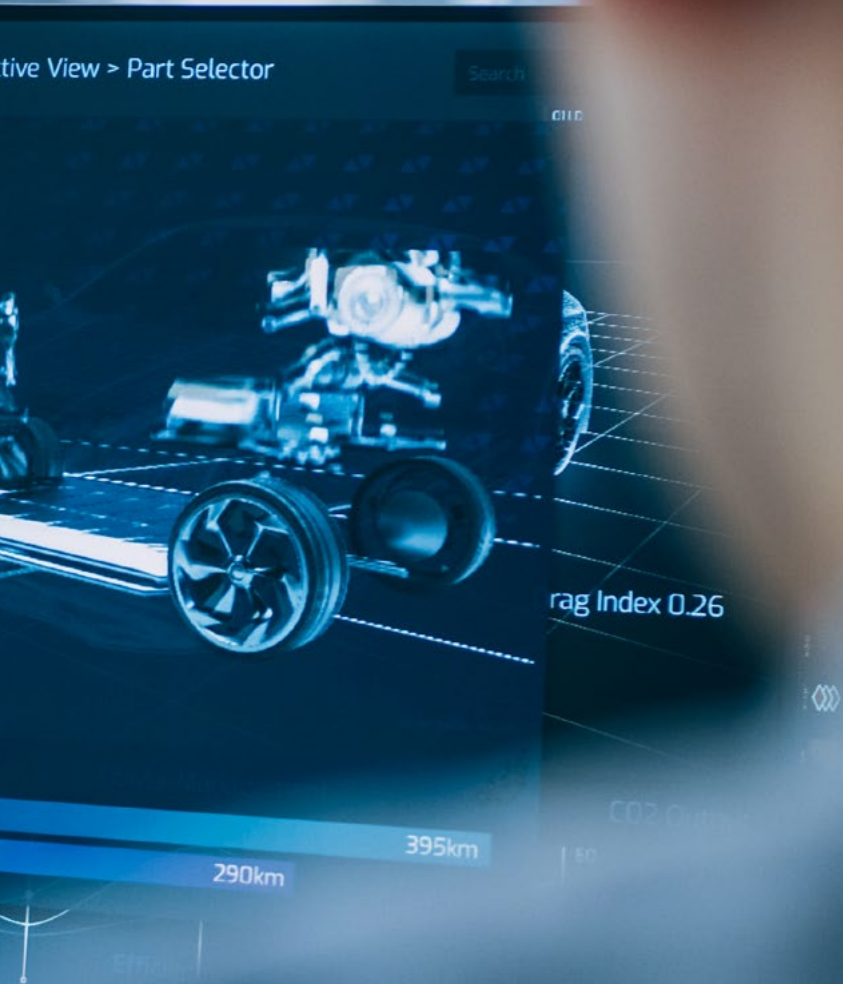
03

Utilizar los softwares más importantes en el contexto actual del diseño

04

Usar los recursos tecnológicos de la Comunicación Visual





05

Distinguir las fases del proceso de diseño y las técnicas de Análisis de la Experiencia de Usuario adecuadas en cada fase

06

Interpretar el funcionamiento del Internet de las cosas (IOT), sus fundamentos, principales componentes, la Computación en la Nube y las Ciudades Inteligentes

07

Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad

08

Diferenciar las tecnologías y servicios móviles existentes actualmente en el mercado

09

Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

10

Manejar el software de retoque y manipulación de la imagen y desarrollar las competencias que requiere su utilización

11

Identificar problemas relacionados con el diseño digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionarlos

12

Diseñar experiencias de usuario adaptadas a las nuevas tecnologías emergentes disponibles actualmente

13

Desarrollar capacidad de comunicarse, defender su trabajo y argumentar sus decisiones de diseño apoyándose en datos recogidos en la investigación sobre los usuarios





14

Incorporar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas

15

Realizar narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad

16

Aplicar el software de diseño editorial y desarrollar las competencias para crear un arte final propio

17

Planificar iteraciones basadas en la velocidad del equipo y la longitud de la iteración

18

Implementar las estrategias de liderazgo de equipos autogestionados de alto rendimiento

05

Plan de formación

El Máster Profesional en Diseño de Producto Digital (UX/UI) posee un programa de estudios conformado por 10 módulos con los que aprenderás todo lo necesario para la creación del diseño armonioso y comprensible para el usuario de un producto digital. De la misma forma, adquirirás conocimiento sobre las nuevas tecnologías emergentes como la realidad extendida o los servicios basados en localización. Este programa, además, pone a tu disposición los materiales más actualizados y aplicables en la vida laboral.

“

Gracias a la metodología 100% online que ofrece esta titulación, podrás estudiar cómodamente sin tener que desplazarte de tu propio hogar”



Módulo 1. Fundamentos del diseño

- 1.1. Historia del diseño
 - 1.1.1. La Revolución Industrial
 - 1.1.2. Las etapas del diseño
 - 1.1.3. La arquitectura
 - 1.1.4. La Escuela de Chicago
- 1.2. Estilos y movimientos del diseño
 - 1.2.1. Diseño decorativo
 - 1.2.2. Movimiento modernista
 - 1.2.3. Art Decó
 - 1.2.4. Diseño industrial
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. II Guerra Mundial
 - 1.2.7. Transvanguardias
 - 1.2.7. Diseño contemporáneo
- 1.3. Diseñadores y tendencias
 - 1.3.1. Diseñadores de interior
 - 1.3.2. Diseñadores gráficos
 - 1.3.3. Diseñadores industriales o de producto
 - 1.3.4. Diseñadores de moda
- 1.4. Metodología proyectual de diseño
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. El lenguaje en diseño
 - 1.5.1. Los objetos y el sujeto
 - 1.5.2. Semiótica de los objetos
 - 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
 - 1.5.4. La Globalización de los signos
 - 1.5.5. Propuesta
- 1.6. El diseño y su dimensión estético-formal
 - 1.6.1. Elementos visuales
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La medida
 - 1.6.1.3. El color
 - 1.6.1.4. La textura
 - 1.6.2. Elementos de relación
 - 1.6.2.1. Dirección
 - 1.6.2.2. Posición
 - 1.6.2.3. Espacio
 - 1.6.2.4. Gravedad
 - 1.6.3. Elementos prácticos
 - 1.6.3.1. Representación
 - 1.6.3.2. Significado
 - 1.6.3.3. Función
 - 1.6.4. Marco de referencia
- 1.7. Métodos analíticos del diseño
 - 1.7.1. El diseño pragmático
 - 1.7.2. Diseño analógico
 - 1.7.3. Diseño icónico
 - 1.7.4. Diseño canónico
 - 1.7.5. Principales autores y su metodología

- 1.8. Diseño y semántica
 - 1.8.1. La semántica
 - 1.8.2. La significación
 - 1.8.3. Significado denotativo y significado connotativo
 - 1.8.4. El léxico
 - 1.8.5. Campo léxico y familia léxica
 - 1.8.6. Las relaciones semánticas
 - 1.8.7. El cambio semántico
 - 1.8.8. Causas de los cambios semánticos
 - 1.9. Diseño y pragmática
 - 1.9.1. Consecuencias prácticas, abducción y semiótica
 - 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
 - 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
 - 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos
 - 1.10. Contexto actual del diseño
 - 1.10.1. Problemas actuales del diseño
 - 1.10.2. Los temas actuales del diseño
 - 1.10.3. Aportes sobre metodología
- Módulo 2. Fundamentos de la creatividad**
- 2.1. Crear es pensar
 - 2.1.1. El arte de pensar
 - 2.1.2. Pensamiento creador y creatividad
 - 2.1.3. Pensamiento y cerebro
 - 2.1.4. Las líneas de investigación de la creatividad: sistematización
 - 2.2. Naturaleza del proceso creativo
 - 2.2.1. Naturaleza de la creatividad
 - 2.2.2. La noción de creatividad: creación y creatividad
 - 2.2.3. La creación de ideas al servicio de una comunicación persuasiva
 - 2.2.4. Naturaleza del proceso creativo en publicidad
 - 2.3. La invención
 - 2.3.1. Evolución y análisis histórico del proceso de creación
 - 2.3.2. Naturaleza del canon clásico de la invención
 - 2.3.3. La visión clásica de la inspiración en el origen de las ideas
 - 2.3.4. Invención, inspiración, persuasión
 - 2.4. Retórica y comunicación persuasiva
 - 2.4.1. Retórica y publicidad
 - 2.4.2. Las partes retóricas de la comunicación persuasiva
 - 2.4.3. Figuras retóricas
 - 2.4.4. Leyes y funciones retóricas del lenguaje publicitario
 - 2.5. Comportamiento y personalidad creativa
 - 2.5.1. La creatividad como característica personal, como producto y como proceso
 - 2.5.2. Comportamiento creativo y motivación
 - 2.5.3. Percepción y pensamiento creador
 - 2.5.4. Elementos de la creatividad
 - 2.6. Aptitudes y capacidades creativas
 - 2.6.1. Sistemas de pensamiento y modelos de inteligencia creativa
 - 2.6.2. Modelo tridimensional de estructura del intelecto según Guilford
 - 2.6.3. Interacción entre factores y capacidades del intelecto
 - 2.6.4. Aptitudes para la creación
 - 2.6.5. Capacidades creativas
 - 2.7. Las fases del proceso creativo
 - 2.7.1. La creatividad como proceso
 - 2.7.2. Las fases del proceso creativo
 - 2.7.3. Las fases del proceso creativo en publicidad
 - 2.8. La solución de problemas
 - 2.8.1. La creatividad y la solución de problemas
 - 2.8.2. Bloqueos perceptivos y bloqueos emocionales
 - 2.8.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

- 2.9. Los métodos del pensamiento creador
 - 2.9.1. La lluvia de ideas como modelo de creación de ideas
 - 2.9.2. Pensamiento vertical y pensamiento lateral
 - 2.9.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos
- 2.10. Creatividad y comunicación publicitaria
 - 2.10.1. El proceso de creación como producto específico de la comunicación publicitaria
 - 2.10.2. Naturaleza del proceso creativo en publicidad: creatividad y proceso de creación publicitaria
 - 2.10.3. Principios metodológicos y efectos de la creación publicitaria
 - 2.10.4. La creación publicitaria: del problema a la solución
 - 2.10.5. Creatividad y comunicación persuasiva

Módulo 3. Tecnología digital

- 3.1. Introducción a la imagen digital
 - 3.1.1. Las TIC
 - 3.1.2. Descripción de las tecnologías
 - 3.1.3. Comandos
- 3.2. Imagen vectorial. Trabajar con objetos
 - 3.2.1. Herramientas de selección
 - 3.2.2. Agrupamiento
 - 3.2.3. Alinear y distribuir
 - 3.2.4. Guías inteligentes
 - 3.2.5. Símbolos
 - 3.2.6. Transformar
 - 3.2.7. Distorsión
 - 3.2.8. Envoltentes
 - 3.2.9. Buscatrazos
 - 3.2.10. Formas compuestas
 - 3.2.11. Trazados compuestos
 - 3.2.12. Cortar, dividir y separar
- 3.3. Imagen vectorial. Color
 - 3.3.1. Modos de color
 - 3.3.2. Herramienta cuentagotas
 - 3.3.3. Muestras
 - 3.3.4. Degradados
 - 3.3.5. Relleno de motivo
 - 3.3.6. Panel apariencia
 - 3.3.7. Atributos
- 3.4. Imagen vectorial. Edición avanzada
 - 3.4.1. Malla de degradado
 - 3.4.2. Panel de transparencia
 - 3.4.3. Modos de fusión
 - 3.4.4. Calco interactivo
 - 3.4.5. Máscaras de recorte
 - 3.4.6. Texto
- 3.5. Imagen mapa de bits. Las capas
 - 3.5.1. Creación
 - 3.5.2. Enlace
 - 3.5.3. Transformación
 - 3.5.4. Agrupamiento
 - 3.5.5. Capas de ajuste
- 3.6. Imagen mapa de bits. Selecciones, máscaras y canales
 - 3.6.1. Herramienta selección marco
 - 3.6.2. Herramienta selección lazo
 - 3.6.3. Herramienta varita mágica
 - 3.6.4. Menú selecciones. Gama de colores
 - 3.6.5. Canales
 - 3.6.6. Retoque de máscaras
 - 3.6.7. Máscaras de recorte
 - 3.6.8. Máscaras vectoriales

- 3.7. Imagen mapa de bits. Modos de fusión y estilo de capas
 - 3.7.1. Estilos de capa
 - 3.7.2. Opacidad
 - 3.7.3. Opciones de estilos de capa
 - 3.7.4. Modos de fusión
 - 3.7.5. Ejemplos de modos de fusión
- 3.8. El proyecto editorial. Tipos y formas
 - 3.8.1. El proyecto editorial
 - 3.8.2. Tipologías del proyecto editorial
 - 3.8.3. Creación y configuración del documento
- 3.9. Elementos compositivos del proyecto editorial
 - 3.9.1. Páginas maestras
 - 3.9.2. Reticulación
 - 3.9.3. Integración y composición del texto
 - 3.9.4. Integración de imágenes
- 3.10. Maquetación, exportación e impresión
 - 3.10.1. Maquetación
 - 3.10.1.1. Selección y edición fotográfica
 - 3.10.1.2. Comprobación preliminar
 - 3.10.1.3. Empaquetar
 - 3.10.2. Exportación
 - 3.10.2.1. Exportación para el medio digital
 - 3.10.2.2. Exportación para el medio físico
 - 3.10.3. Impresión
 - 3.10.3.1. La imprenta tradicional
 - 3.10.3.1.1. Encuadernación
 - 3.10.3.2. La imprenta digital

Módulo 4. Internet de las cosas (IoT)

- 4.1. Sistemas ciberfísicos (CPS) en la visión Industria 4.0
 - 4.1.1. *Internet of Things* (IoT)
 - 4.1.2. Componentes que intervienen en IoT
 - 4.1.3. Casos y aplicaciones de IoT
- 4.2. Internet de las cosas y sistemas ciberfísicos
 - 4.2.1. Capacidades de computación y comunicación a objetos físicos
 - 4.2.2. Sensores, datos y elementos en los sistemas ciberfísicos
- 4.3. Ecosistema de dispositivos
 - 4.3.1. Tipologías, ejemplos y usos
 - 4.3.2. Aplicaciones de los diferentes dispositivos
- 4.4. Plataformas IoT y su arquitectura
 - 4.4.1. Tipologías y plataformas en el mercado de IoT
 - 4.4.2. Funcionamiento de una plataforma IoT
- 4.5. *Digital Twins*
 - 4.5.1. El gemelo digital o *Digital Twin*
 - 4.5.2. Usos y aplicaciones del gemelo digital
- 4.6. *Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)*
 - 4.6.1. Plataformas para la geolocalización *indoor* y *outdoor*
 - 4.6.2. Implicaciones y retos de la geolocalización en un proyecto IoT
- 4.7. Sistemas de seguridad inteligentes
 - 4.7.1. Tipologías y plataformas de implementación de sistemas de seguridad
 - 4.7.2. Componentes y arquitecturas en sistemas de seguridad inteligentes
- 4.8. Seguridad en las plataformas IoT e IIoT
 - 4.8.1. Componentes de seguridad en un sistema IoT
 - 4.8.2. Estrategias de implementación de la seguridad en IoT
- 4.9. *Wearables at work*
 - 4.9.1. Tipos de wearables en entornos industriales
 - 4.9.2. Lecciones aprendidas y retos al implementar wearables en trabajadores

- 4.10. Implementación de una API para interactuar con una plataforma
 - 4.10.1. Tipologías de API que intervienen en una plataforma IoT
 - 4.10.2. Mercado de API
 - 4.10.3. Estrategias y sistemas para implementar integraciones con API

Módulo 5. Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

- 5.1. Aproximación a la usabilidad
 - 5.1.1. Concepto de usabilidad
 - 5.1.2. La usabilidad en las últimas décadas
 - 5.1.3. El contexto de uso
 - 5.1.4. Eficiencia y facilidad de uso. El dilema Engelbart
- 5.2. Objetivos y principios de la usabilidad
 - 5.2.1. La importancia de la usabilidad
 - 5.2.2. Objetivos
 - 5.2.3. Principios
 - 5.2.4. Pautas de legibilidad
- 5.3. Perspectivas y normas de usabilidad
 - 5.3.1. Normas de usabilidad según Jakob Nielsen
 - 5.3.2. Normas de usabilidad según Steve Krug
 - 5.3.3. Tabla resumen comparativa
 - 5.3.4. Práctica I: En busca de buenos referentes visuales
- 5.4. Análisis de errores más comunes de usabilidad I
 - 5.4.1. Errar es humano
 - 5.4.2. Errores de coherencia y consistencia
 - 5.4.3. No contar con un diseño responsive
 - 5.4.4. Deficiente organización en estructura y contenidos
 - 5.4.5. Información poco legible o mal estructura
- 5.5. Análisis de errores más comunes de usabilidad II
 - 5.5.1. Incorrecta gestión y control de enlaces internos
 - 5.5.2. Errores de formulario y contacto
 - 5.5.3. Falta de mecanismos de búsqueda o ineficiencia
 - 5.5.4. Nombres de página y *favicon*
 - 5.5.5. Otros errores comunes de usabilidad
- 5.6. Evaluación de la usabilidad
 - 5.6.1. Métricas en usabilidad
 - 5.6.2. Retorno de la inversión
 - 5.6.3. Fases y métodos de la evaluación de la usabilidad
 - 5.6.4. Práctica II: Evaluando la usabilidad
- 5.7. Diseño centrado en el usuario
 - 5.7.1. Definición
 - 5.7.2. Diseño centrado en el usuario y la usabilidad
 - 5.7.3. Evaluación de la usabilidad
 - 5.7.4. Reflexiones
- 5.8. Diseño de interfaces orientadas a la infancia
 - 5.8.1. Consideraciones de estos usuarios
 - 5.8.2. Usabilidad
 - 5.8.3. Diferencias de género
 - 5.8.4. Diseño de contenidos
 - 5.8.5. Diseño visual
 - 5.8.6. Evaluación de usabilidad
- 5.9. Diseño de interfaces orientadas a adolescentes
 - 5.9.1. Características generales
 - 5.9.2. Consideraciones de estos usuarios
 - 5.9.3. Diferencias de género
 - 5.9.4. Referentes visuales

- 5.10. Diseño de interfaces orientadas a público sénior
 - 5.10.1. Diseño visual
 - 5.10.2. Diseño de contenidos
 - 5.10.3. Diseño de opciones
 - 5.10.4. Usabilidad

Módulo 6. Creación del portafolio

- 6.1. El portafolio
 - 6.1.1. El portafolio como tu carta de presentación
 - 6.1.2. La importancia de un buen portafolio
 - 6.1.3. Orientación y motivación
 - 6.1.4. Consejos prácticos
- 6.2. Características y elementos
 - 6.2.1. El formato físico
 - 6.2.2. El formato digital
 - 6.2.3. El uso de mockups
 - 6.2.4. Errores comunes
- 6.3. Plataformas digitales
 - 6.3.1. Comunidades de aprendizaje continuo
 - 6.3.2. Redes Sociales: Twitter, Facebook, Instagram
 - 6.3.3. Redes Profesionales: LinkedIn, Infojobs
 - 6.3.4. Porfolios en la nube: Behance
- 6.4. El diseñador en el esquema laboral
 - 6.4.1. Salidas laborales de un diseñador
 - 6.4.2. Las agencias de diseño
 - 6.4.3. Diseño gráfico empresarial
 - 6.4.4. Casos de éxito
- 6.5. ¿Cómo me muestro profesionalmente?
 - 6.5.1. Mantenerse actualizado, en constante reciclaje
 - 6.5.2. El currículum vitae y su importancia
 - 6.5.3. Errores comunes en un currículum vitae
 - 6.5.4. ¿Cómo crear un buen currículum vitae?
- 6.6. Los nuevos consumidores
 - 6.6.1. La percepción del valor
 - 6.6.2. Definición de tu público objetivo
 - 6.6.3. Mapa de empatía
 - 6.6.4. Las relaciones personales
- 6.7. Mi marca personal
 - 6.7.1. Emprender: La búsqueda de un sentido
 - 6.7.2. Convierte tu pasión en un trabajo
 - 6.7.3. El ecosistema alrededor de tu actividad
 - 6.7.4. El modelo Canvas
- 6.8. La Identidad visual
 - 6.8.1. El *naming*
 - 6.8.2. Los valores de una marca
 - 6.8.3. Los grandes temas
 - 6.8.4. *Moodboard*. El uso de Pinterest
 - 6.8.5. Análisis de factores visuales
 - 6.8.6. Análisis de factores temporales
- 6.9. La ética y la responsabilidad
 - 6.9.1. Decálogo ético para la práctica del diseño
 - 6.9.2. Derechos de autor
 - 6.9.3. Diseño y objeción de conciencia
 - 6.9.4. El "buen" diseño
- 6.10. El precio de mi trabajo
 - 6.10.1. ¿Necesitas dinero para vivir?
 - 6.10.2. Contabilidad básica para emprendedores
 - 6.10.3. Tipos de gastos
 - 6.10.4. Tu precio/hora. Precio de venta al público

Módulo 7. Metodologías ágiles

- 7.1 Gestión ágil de proyectos. Base para el desarrollo de aplicaciones web
 - 7.1.1. El enfoque ágil
 - 7.1.2. Valores y principios ágiles
 - 7.1.3. La gestión de proyectos tradicional y ágil
 - 7.1.4. El modelo ágil de gestión de proyectos
 - 7.1.5. Metodologías ágiles
- 7.2. Adopción de un enfoque ágil para el desarrollo de aplicaciones web
 - 7.2.1. Mitos y realidades sobre la agilidad
 - 7.2.2. Prácticas ágiles
 - 7.2.3. Elección de prácticas ágiles para un proyecto
 - 7.2.4. Desarrollo de una mentalidad ágil
 - 7.2.5. Implementación y comunicación de la adopción de principios ágiles
- 7.3. Metodologías ágiles para desarrollo de aplicaciones web
 - 7.3.1. Desarrollo *lean*
 - 7.3.2. *Extreme programming* (XP)
 - 7.3.3. Métodos Crystal
 - 7.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 7.3.5. DSDM y proceso unificado ágil
- 7.4. Metodologías ágiles para desarrollo de aplicaciones web avanzadas
 - 7.4.1. Método Kanban
 - 7.4.2. *Scrum* y *scrumban*
 - 7.4.3. DA. *Disciplined Agile*
 - 7.4.4. Metodologías híbridas
 - 7.4.5. Comparación de metodologías ágiles
- 7.5. Proyecto de desarrollo web. Proceso de planificación
 - 7.5.1. Inicio de un proyecto ágil
 - 7.5.2. Proceso de planificación ágil
 - 7.5.3. Recopilación de requisitos e historias de usuarios
 - 7.5.4. Establecimiento del alcance del proyecto mediante métodos ágiles. *Product Backlog*
 - 7.5.5. Herramientas ágiles para priorizar requisitos
- 7.6. Partes interesadas de los proyectos ágiles para el desarrollo de aplicaciones web
 - 7.6.1. Partes interesadas en proyectos ágiles
 - 7.6.2. Fomento de la participación efectiva de las partes interesadas
 - 7.6.3. Toma de decisiones participativa
 - 7.6.4. Intercambio y recopilación ágil de conocimientos
- 7.7. Plan de lanzamiento y creación de estimaciones
 - 7.7.1. Plan de lanzamiento
 - 7.7.2. Estimación del tamaño de la historia de usuario
 - 7.7.3. Estimación de la velocidad
 - 7.7.4. Técnicas de estimación ágiles
 - 7.7.5. Priorización de las historias de los usuarios
- 7.8. Planificación y monitorización de las iteraciones
 - 7.8.1. La iteración y el desarrollo progresivo
 - 7.8.2. Proceso de planificación de la iteración
 - 7.8.3. Creando el Backlog de la iteración
 - 7.8.4. El cronograma ágil y los buffers
 - 7.8.5. Seguimiento del progreso de la iteración
 - 7.8.6. Seguimiento y reporte del progreso del *release*

- 7.9. Liderazgo de un equipo de desarrollo de aplicaciones web
 - 7.9.1. Los equipos ágiles
 - 7.9.2. El líder del proyecto ágil
 - 7.9.3. El equipo ágil
 - 7.9.4. Gestión de equipos ágiles virtuales
 - 7.9.5. Coaching para la mejora del desempeño del equipo
- 7.10. La gestión y entrega de valor en proyectos de desarrollo web
 - 7.10.1. Procesos para la entrega centrada en el valor
 - 7.10.2. La calidad del producto
 - 7.10.3. Prácticas ágiles de calidad
 - 7.10.4. Gestión del riesgo
 - 7.10.5. Los contratos ágiles
 - 7.10.6. Gestión del valor ganado en proyectos ágiles

Módulo 8. Tecnologías emergentes

- 8.1. Tecnologías móviles
 - 8.1.1. Dispositivos móviles
 - 8.1.2. Comunicaciones móviles
- 8.2. Servicios móviles
 - 8.2.1. Tipos de aplicaciones
 - 8.2.2. Decisión sobre el tipo de aplicación móvil
 - 8.2.3. Diseño de la interacción móvil
- 8.3. Servicios basados en localización
 - 8.3.3. Servicios basados en localización
 - 8.3.4. Tecnologías para la localización móvil
 - 8.3.5. Localización basada en GNSS
 - 8.3.6. Precisión y exactitud en tecnologías de localización
 - 8.3.7. *Beacons*: localización por proximidad

- 8.4. Diseño de la experiencia de usuario (UX)
 - 8.4.1. Introducción a la experiencia de usuario (UX)
 - 8.4.2. Tecnologías para la localización móvil
 - 8.4.3. Metodología para el diseño de UX
 - 8.4.4. Buenas prácticas en el proceso de prototipado
- 8.5. Realidad extendida
 - 8.5.1. Conceptos de realidad extendida
 - 8.5.2. Tecnologías para la localización móvil
 - 8.5.3. Aplicación y servicios AR y VR
- 8.6. Internet de las cosas (IoT) (I)
 - 8.6.1. Fundamentos IoT
 - 8.6.2. Dispositivos y comunicaciones IoT
- 8.7. Internet de las cosas (IoT) (II)
 - 8.7.1. Más allá de la computación en la nube
 - 8.7.2. Ciudades inteligentes (*smart cities*)
 - 8.7.3. Gemelos digitales
 - 8.7.4. Proyectos IoT
- 8.8. *Blockchain*
 - 8.8.1. Fundamentos de la cadena de bloques
 - 8.8.2. Aplicaciones y servicios basados en blockchain
- 8.9. Conducción autónoma
 - 8.9.1. Tecnologías para la conducción autónoma
 - 8.9.2. Comunicaciones V2X
- 8.10. Tecnología innovadora e investigación
 - 8.10.1. Fundamentos de la computación cuántica
 - 8.10.2. Aplicaciones de la computación cuántica
 - 8.10.3. Introducción a la investigación

Módulo 9. Diseño web

- 9.1. Introducción al entorno digital
 - 9.1.1. ¿Qué es Internet?
 - 9.1.2. Breve historia de Internet
 - 9.1.3. Infraestructura física de la red
 - 9.1.4. Navegadores web más utilizados
- 9.2. Intranet
 - 9.2.1. ¿Qué es intranet?
 - 9.2.2. Diseño de intranet
 - 9.2.3. Usabilidad en intranet
 - 9.2.4. Diseño de extranet
- 9.3. Páginas web
 - 9.3.1. ¿Qué es una página web?
 - 9.3.2. Diferencias entre una página web y un sitio web
 - 9.3.3. Elementos que componen una página web
 - 9.3.4. Tipos de página web según su construcción
 - 9.3.5. Tipos de página web según la tecnología usada
- 9.4. Otros tipos de web
 - 9.4.1. Tiendas online
 - 9.4.2. Blogs
 - 9.4.3. Webs institucionales y corporativas
 - 9.4.4. Webs de noticias y revistas
 - 9.4.5. Multimedia y *streaming*
 - 9.4.6. *Wikis*
 - 9.4.7. Foros
 - 9.4.8. Portfolios
 - 9.4.9. *Landing pages*
 - 9.4.10. Foros
 - 9.4.11. Sitios de descargas
 - 9.4.12. Aplicaciones web
 - 9.4.13. Bancos de Imágenes
 - 9.4.14. Juegos *online*
 - 9.4.15. Buscadores
 - 9.4.16. Sitios educativos
 - 9.4.17. Comparadores
- 9.5. Otros productos digitales
 - 9.5.1. E-mail transaccionales y *mailing*
 - 9.5.2. Redes sociales
 - 9.5.3. *Banners*
 - 9.5.4. Apps para *móviles*
- 9.6. Diseño centrado en el usuario y en la experiencia de usuario
 - 9.6.1. Usabilidad y usuario
 - 9.6.2. Interacción persona-ordenador (IPO-HCI)
 - 9.6.3. Proceso de diseño centrado en el usuario
 - 9.6.4. ¿Por qué implementar un diseño centrado en el usuario?
- 9.7. El comercio electrónico
 - 9.7.1. La importancia del comercio electrónico
 - 9.7.2. La confianza en el comercio electrónico
 - 9.7.3. Diseño una web de comercio electrónico
 - 9.7.4. Estructura de una web de comercio electrónico
- 9.8. Diseño responsive y adaptativo
 - 9.8.1. ¿Qué es el diseño *responsive*?
 - 9.8.2. Diferencias entre *responsive web design* y *mobile first web*
 - 9.8.3. Ventajas del diseño responsive
 - 9.8.4. Elementos a tener en cuenta para una *web responsive*

- 9.9. Diseño de experiencias
 - 9.9.1. ¿Hacia dónde se dirige el diseño web?
 - 9.9.2. Tipos de experiencias
 - 9.9.3. Fases de una experiencia
 - 9.9.4. Diseño de emociones
 - 9.9.5. Diseño de experiencias en imagen corporativa
- 9.10. Proyecto de diseño web
 - 9.10.1. Presentación y explicación del proyecto
 - 9.10.2. En busca de ideas: personas, escenarios, historias, etc
 - 9.10.3. Arquitectura de la información
 - 9.10.4. Prototipado y evaluación
 - 9.10.5. Presentación de proyectos

Módulo 10. Diseño centrado en el usuario

- 10.1. Hacia un modelo basado en el usuario
 - 10.1.1. Definición de Antropología
 - 10.1.2. Datos antropométricos
 - 10.1.3. Dinámicas de uso y consumo
- 10.2. Comportamiento humano
 - 10.2.1. Psicología y diseño
 - 10.2.2. Antropología y diseño
 - 10.2.3. Sociología y diseño
- 10.3. Experiencia de Usuario
 - 10.3.1. Usabilidad
 - 10.3.2. UX/UI
 - 10.3.3. Emociones
- 10.4. Diseño centrado en el usuario
 - 10.4.1. Estudio de experiencias
 - 10.4.2. Testeo de producto
 - 10.4.3. Orientación al usuario





- 10.5. Analizar a los usuarios
 - 10.5.1. Entrevistas en profundidad
 - 10.5.2. Personas y escenarios
 - 10.5.3. Factores socioeconómicos y culturales
 - 10.5.4. Análisis geográfico y de los hábitos de los usuarios
 - 10.5.5. Estudios psicológicos y de comportamiento
 - 10.5.6. Análisis del microentorno y el macroentorno
- 10.6. Sistemas complejos
 - 10.6.1. Moverse en la complejidad
 - 10.6.2. Correlaciones
 - 10.6.3. Simplificación
- 10.7. Conclusiones e *insights*
 - 10.7.1. Conceptualización
 - 10.7.2. Patrones ocultos
- 10.8. Diseñar para los usuarios
 - 10.8.1. Métodos de generación de conceptos creativos
 - 10.8.2. Análisis y valoración de ideas y requisitos
 - 10.8.3. Categorización de datos y registro sistemático
 - 10.8.4. Prototipado
- 10.9. Diseñar con los usuarios
 - 10.9.1. Métodos de colaboración
 - 10.9.2. Diseño abierto
- 10.10. Evaluación de los diseños
 - 10.10.1. Fundamentos para comparar
 - 10.10.2. Test de comparación
 - 10.10.3. Evaluación heurística

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



07

Titulación

El Máster Profesional en Diseño de Producto Digital (UX/UI) garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Máster Profesional en Diseño de Producto Digital (UX/UI)**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación
profesional

Máster Profesional
Diseño de Producto
Digital (UX/UI)

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Diseño de Producto Digital (UX/UI)