

# CURSO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

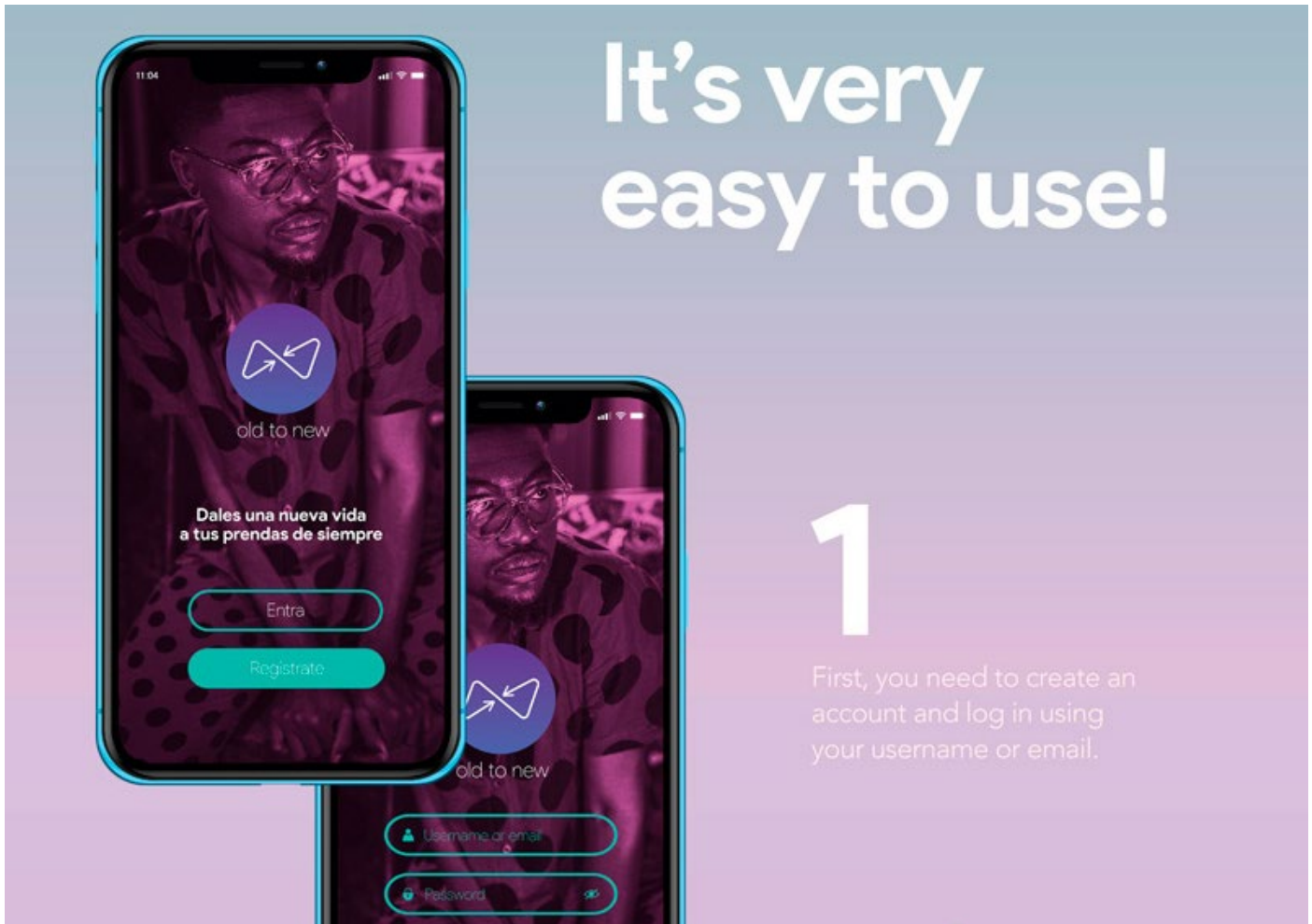
## Información académica

- 01 Introducción
- 02 Profesores
- 03 Salidas Profesionales
- 04 Conexión Laboral

## Temario

- 01 Experiencia de USuario (UX)





## CURSO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

¿Quieres dedicarte a una de las profesiones más demandadas aplicadas a nuevas tecnologías? No le des más vueltas: estás destinado a convertirte en un verdadero maestro en la experiencia de usuario (UX), siendo el autor y, sobre todo, moldeador de una gran parte de las experiencias que tienen lugar en nuestra vida diaria.

Para que lo consigas, en Trazos hemos elaborado un programa académico de lo más completo, diseñado por algunos de los mejores expertos en la materia. Y como la confianza lo es todo, el curso se encuentra avalado con la garantía que nos otorga la certificación oficial como centro formativo autorizado de Adobe.

**Horas totales**  
150 Horas

**Horarios**  
3 horas diarias de L-V.

**Curso**  
Experiencia Usuario UX.

## PROFESORES\_



**HÉCTOR CALAZA**  
UX



**GEMA GUTIÉRREZ**  
UX

## SALIDAS PROFESIONALES\_

Diseñador UX

Consultor experto en UX

Diseñador de producto

## CONEXIÓN LABORAL\_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Opilvy

orange™

PRISA

publiciS ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



CURSO

# EXPERIENCIA DE USUARIO\_

Lo que hace que te decidas entre esta y aquella app o página web va más allá del apartado visual. La experiencia de usuario es un campo que ha pasado a ser más que fundamental dentro de cualquier estudio, agencia o freelance que pretenda sacar adelante un proyecto de desarrollo digital. Por ello, formarte como experto en UX significa adquirir las habilidades que te abrirán las puertas a una disciplina que se ha convertido en poco menos que valor indispensable dentro del mundo del desarrollo creativo de webs, apps, web apps, intranets o interfaces de usuario, entre otros tantos proyectos y posibilidades.

## Herramientas



Figma

miro | Miro



Trello



Marvel



Invision

## 01/ Introducción a UX.

- Historia y definición de UX.
- Perfiles del diseñador UX.
- Fases de desarrollo de un proyecto UX.

## 02/ Principios fundamentales de las Metodologías ágiles.

- Design Thinking
- MVP.
- Manifiesto Agile.
- Lean UX.
- Kanban.
- SCRUM.

## 03/ Product definition.

- Elevator Pitch.
- Pitch Canvas.
- Scope Canvas.
- Lean UX Canvas.
- Value Proposition
- Canvas.
- Benchmarking.

## 04/ User Research.

- ¿Qué es la investigación de UX?.
- ¿Por qué tenemos que hacerla?.
- Objetivos del User Research.
- Datos cuantitativos y datos cualitativos.

## 05/ Interacciones con usuarios.

- Encuestas - Lean Survey Canvas.
- Entrevistas.
- Focus Groups.
- Observación etnográfica.
- Intercepciones.
- Diarios de usuario.
- Shadowing.
- Co-Design.

## 06/ Investigación Previa.

- Empathy Map.
- User Personas.
- Customer Journey.

## 07/ Clasificar Resultados.

- Affinity Diagram.
- Mind Map.
- MoSCoW Diagram.

## 08/ Arquitectura de la Información.

- ¿Qué es la Arquitectura de la Información?.
- Sistema de Etiquetado.
- Jerarquización del contenido.
- Content audit (Inventario de contenido).

## 09/ Sistemas de jerarquización.

- Alfabética.
- Cronológica.
- Geográfica.
- Categórica.
- Tarea.
- Metafórica.
- Audiencia.

## 10/ Organización de contenidos.

- Flowcharts.
- Diagrama de Gantt.
- Cuadrantes.
- Matriz.
- Diagrama de Venn.
- Swim Lane.
- Diagrama Esquemático.
- Sitemap: Tree Testing,
- Card Sorting.

## 11/ Wireframes desarrollados con Sketch y Figma.

- Wireframes LoFi.
- Wireframes HiFi.

## 12/ Navegación.

- Wireflows
- Task Testing.

## 13/ Sistemas de Diseño.

- ¿Qué son?.
- Listado de componentes
- Voz y tono (Redacción UX).
- Guía de Estilos.

## 14/ Usabilidad y Principios de Diseño de interacción.

- 8 reglas de oro de Ben Schneiderman.
- Atributos de usabilidad.
- Criterios de usabilidad.
- Principios de Diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
- Leyes y principios del diseño de Interfaces (Umbral de Doherty, Fitts, Hick, Gestalt...).

## 15/ Accesibilidad.

- Principios de Accesibilidad.
- Buenas prácticas.
- WCAG 2.1
- Herramientas.

## 16/ Evaluación UX.

- Evaluación Heurística.
- User Testing.

## 17/ Portfolio UX.

- ¿Qué es un portfolio?.
- Diferencias entre el diseñador tradicional y el diseñador UX.
- ¿Qué debe contener un portfolio?.
- ¿Cómo redactar un buen case study?.