trazos_

MÁSTER EN UX / UI

Información académica

01 Introducción

02 Certificados

03 Profesores

04 Salidas Profesionales

05 Conexión Laboral

Temario

01 Diseño UX/UI

AUTHORIZED Training Center · Authorised Training Centre · AUTODESK Authorized Training Center · THE FOUNDRY · MAXON TRAINING PROVIDER · Houdini

MÁSTER EN UX / UI

Saber combinar estética y usabilidad es fundamental en cualquier producto de consumo y, por supuesto, no iba a ser menos para la web. Estos dos aspectos pueden marcar la diferencia entre un visitante que permanece en tu página o uno que decide abandonarla al momento. Por ello, la demanda de perfiles de **expertos en UX/UI** no deja de crecer, convirtiéndose en una de las profesiones del desarrollo web más estimulantes y con mayor proyección de futuro.

Con el **Máster en UX/UI** aprenderás a dominar tanto la Experiencia de Usuario como el diseño de Interfaces Gráficas, creando webs tan atractivas como funcionales. Además, descubrirás, aprenderás y pondrás en práctica las técnicas y herramientas más punteras del sector. Para ello, trabajarás con los programas actualmente más demandados y con más progresión en sus diferentes sectores como **Figma, Sketch, Principle o WordPress**.

Podrás adquirir un conocimiento profesional de las disciplinas que se trabajan en el campo del UX, tales como la investigación de usuarios, la gestión de stakeholders, la estrategia de contenidos, la arquitectura de la información, el prototipado, la ideación o el testeo, entre otras muchas. A su vez, te formarás en todas las técnicas necesarias para mejorar la usabilidad de cualquier producto o servicio digital.

Horas totales
300 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

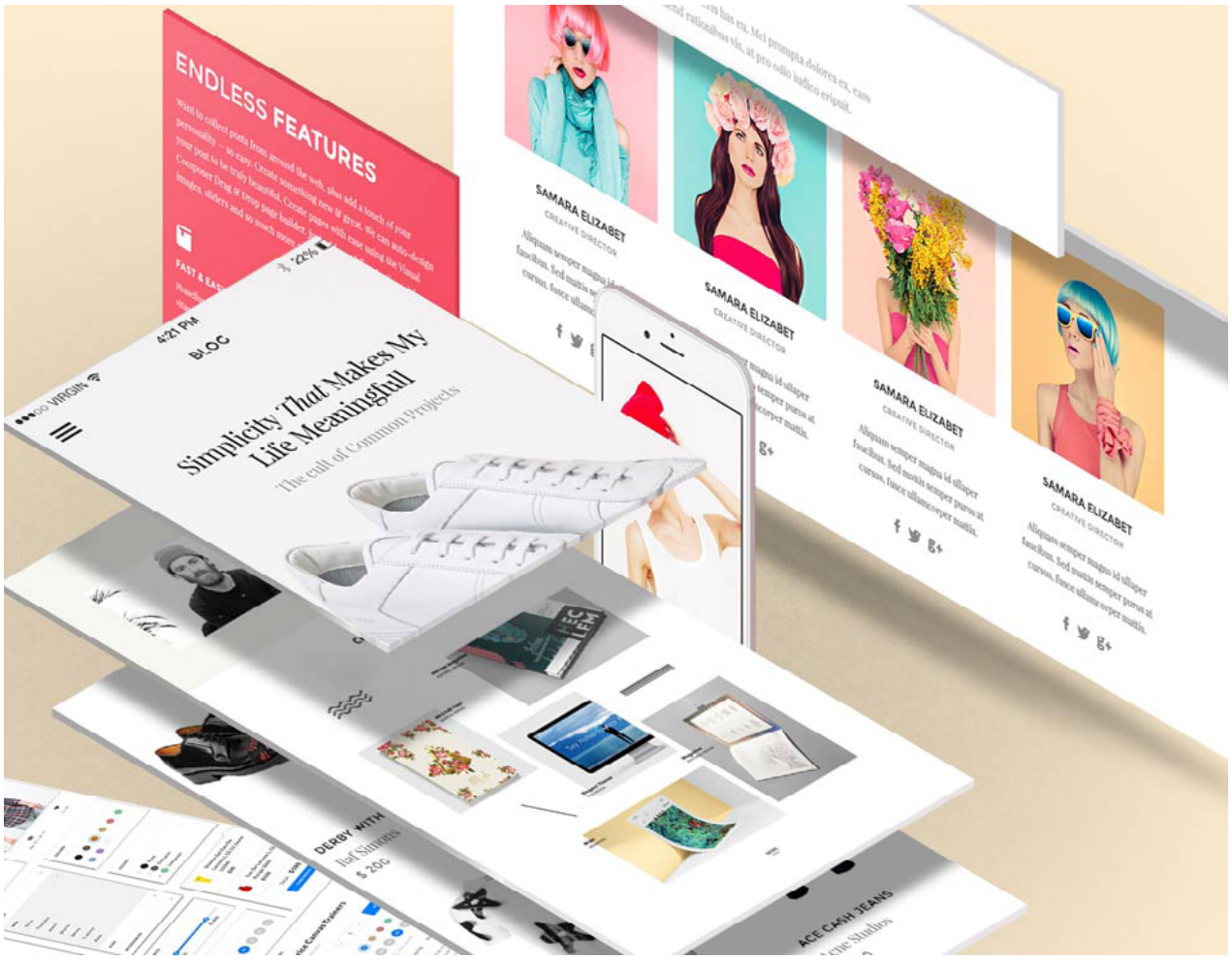
Módulos
Diseño UX/UI

SALIDAS PROFESIONALES_

- Diseñador UX
- Consultor experto en Experiencia de Usuario
- Diseñador de producto digital
- Arquitecto de información
- Diseñador / Consultor UI
- Diseñador de gráfica interactiva y ads
- Visual Designer
- Experto en usabilidad
- UX Auditor
- UX Manager
- UX Designer
- Consultor experto en Experiencia de Usuario

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.



MÓDULO

DISEÑO UX/UI

300 HORAS

La forma en la que un usuario se desenvuelve en un app, y el diseño y la estética que tiene ese proyecto, se ha vuelto algo que cada vez más empresas reclaman a un diseñador dentro de la industria. En este módulo te convertirás en un experto del diseño de interfaces y de la usabilidad de todos los proyectos que te propongas.

Herramientas

Figma | Miro | Trello | Marvel | Invision

Google Forms | Type Form | Principle | Wordpress | Sublime Text

Mamp

01/ Introducción al UX.

- Siglo XX.
- Qué es el diseño UX.

02/ Metodologías Ágiles.

- Qué es el Agile.
- Qué es el Design Thinking.
- MVP, ¿qué es?.

03/ Definición de producto.

- Qué es el diseño estratégico.
- Los modelos de negocio digitales.
- Scope Canvas.
- Lean UX Canvas.
- Value proposition Canvas.
- Benchmarking.
- Elevator Pitch y storytelling.

04/ User Research.

- Qué es el User Research.
- Proceso del UX Research.
- Artefactos.
- Analizar el problema.

05/ Arquitectura de la información.

- Qué es la AI.
- Tipos de necesidad de información.
- Sistema de etiquetado de una AI.
- Sitemap y userflows.
- Prototipos

06/ Diseño de interacción y Animación.

- Qué es el diseño de interacción.
- Qué hace un Interaction Designer.
- Principios de diseño de interacción.
- Interacciones y formularios
- Teoría de la animación
- Microinteracciones
- Herramientas de animación
- Onboarding del usuario.
- Qué es un Design System.
- Componentes de un Design System

07/ Narrativa UX.

- Qué es narrativa en UX.
- Copywriting vs UX Writing.
- El microcopy.
- La voz y el tono.

08/ Inteligencia Artificial: Chatbots y VUI.

Introducción a IoT.

- ¿Qué es IoT?.
- Tipos de dispositivos existentes y sus usos en los diferentes sectores (retail, industria 4.0, transporte, ganadería, smart cities, medicina, vida cotidiana...) .

UX para el IoT.

- Tipos de interacción (controles fisicos, visuales, pantallas, audio, voz, tactiles, gestos, Context-Sensitive interaction y multi-modal).
- Desafíos de UX en IoT (problemas de conectividad, seguridad, ux y multiples interfaces) .
- Concepto de Slippy UX.
- Concepto de Zero UI.

Inteligencia artificial

- ¿Qué es IA?
- Tipos de IA.
- Machine learning y Big Data.
- Chatbots.
- Asistente virtual.
- VUI.

09/ Accesibilidad y diseño inclusivo.

- El problema de la “Brecha digital”.
- Accesibilidad en el mundo online.
- Principios de accesibilidad.
- Plugins para medir la accesibilidad.

10/ Test de usuario y Medición UX.

- Qué es un test de usuario.
- Qué es un test de guerrilla.
- Plataformas para realizar user testing.
- Preparación de un test de usuario.
- Qué es la medición UX.
- Herramientas para la medición UX.

11/ Evaluación Heurística.

- Qué es la EH.
- Reglas o principios para realizar una EH.
- Sistemas de evaluación.
- Auditorias de UX

13/ Portfolio UX y entrevistas.

- Qué es un portfolio UX.
- Qué habilidades tienes.
- CV y carta de presentación.
- Entrevistas de trabajo.

14/ Presentación final de proyecto.

- Cómo presentar el proyecto.

15/ Diseño Digital / Usabilidad / Accesibilidad.

- Diferencias entre Diseñador gráfico y diseñador digital.
- Diferencias entre UX-UI.
- Usabilidad y accesibilidad.
- Reglas heurísticas Jakob Nielsen.
- Diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
- Tendencias.
- Procesos de un proyecto digital.
- Metodologías
- Design Thinking

16/ Diseño Visual.

- Primeros pasos en Sketch, Figma y XD.
- Diseño responsive, grids y layout.
- Diseño atómico.
- Leyes del diseño de interfaces.
- Moodboards.
- Sketchs / Bocetos
- Guías de estilo / Design System
- Iconografía.
- Color
- Gestalt
- Tipografía
- Botones y estados
- Wireframes de alta fidelidad.
- Diseño para smart watchs.
- Arquitectura de la información.
- Landing pages.

17/ Animación.

- Principios de la animación en UI
- Primeros pasos en Principle
- Animación de elementos
- Navegación con scroll y paginaciones
- Microinteracciones
- Prototipo interactivo
- Invision y Marvel

18/ HTML Y CSS.

- Diferencias entre estructura y diseño visual.
- Estructuras básicas.
- Añadir estilos visuales con CSS (tipografías, colores y efectos)
- Conocer el inspector de elementos.

19/ Wordpress

- ¿Qué es un CMS?.
- Comparativa con otros CMS / Webflow
- Uso de servidor local.
- Instalación wordpress en local.
- Explicación panel back end.
- Explicación del front end.
- Utilización de plugins y temas.
- Uso servidor real.
- Migración de local a servidor real.

20/ Vida laboral.

- Cómo afrontar el mundo laboral.