

Experto Universitario Diseño UX





Experto Universitario Diseño UX

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-diseno-ux

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Uno de los factores fundamentales a tener en cuenta en el consumo de Productos Digitales es la Experiencia de Usuario (UX). Una mala implementación de este elemento puede provocar que el funcionamiento de una determinada herramienta web o aplicación no sea intuitivo. Esta situación hace descender las ventas y los usuarios no vuelven a usar el servicio por su mal diseño, por lo que en la actualidad el perfil profesional enfocado a este campo es uno de los más solicitados. Así, numerosas empresas buscan expertos en Diseño UX que puedan aportarles las mejores soluciones. Este programa le proporcionará al diseñador los últimos avances en esta área, a partir de una metodología 100% online con la que podrá compaginar su trabajo con los estudios.



“

Completa este programa y mejora tu perfil profesional al convertirte en un gran especialista en diseño aplicado a la Experiencia de Usuario”

En la actualidad, numerosos servicios y tiendas se encuentran en formato digital, a través de aplicaciones y páginas web. Por lo tanto, los nuevos escaparates se encuentran en internet, y es fundamental que el usuario o potencial comprador pueda desenvolverse por ellos de forma cómoda e intuitiva, sin nada que le interrumpa o le haga dudar. Así, el diseño enfocado a la Experiencia de Usuario (UX) es uno de los campos profesionales relacionados con la digitalización más importantes de los últimos años.

Por esa razón, TECH ha elaborado este Experto Universitario, que proporcionará al diseñador los conocimientos más completos y actualizados en esta área, y profundizará en cuestiones como el análisis de errores más comunes de usabilidad, las métricas de usabilidad, la gestión y control de enlaces internos, el diseño de interfaces intuitivas para usuarios infantiles o los factores socioeconómicos y culturales de los usuarios y su importancia en la navegación.

Todo ello, a partir de un sistema de enseñanza 100% online que ha sido diseñado para que el profesional en activo pueda continuar desarrollando su trabajo mientras trabaja, sin interrupciones ni rígidos horarios. Además, disfrutará de los mejores recursos didácticos, presentados por un cuadro docente de gran prestigio, que facilitarán el aprendizaje, haciéndolo totalmente sencillo y eficaz.

Este **Experto Universitario en Diseño UX** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño UX
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Podrás acceder a importantes oportunidades profesionales en el campo del Diseño gracias a esta titulación, que se desarrolla mediante un formato 100% online"

“

Conocer las normas de usabilidad es esencial para ser un Diseñador especializado en este ámbito, y podrás ahondar en ellas con esta titulación, cuya orientación es eminentemente práctica”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Este programa pondrá a tu disposición los mejores recursos multimedia para garantizar que el aprendizaje sea eficaz y cómodo.

Profundizarás, gracias a este Experto Universitario, en cuestiones como el análisis de errores de usabilidad y el diseño de interfaces intuitivas.



02

Objetivos

Este Experto Universitario en Diseño UX tiene como principal objetivo acercar al profesional los principios fundamentales de la Experiencia de Usuario para que pueda Diseñar Herramientas e Interfaces intuitivas. De este modo, mejorará su perfil profesional, preparándose para disfrutar de numerosas oportunidades laborales en un campo que no deja de crecer, puesto que es esencial para tiendas online, servicios administrativos y otros tipos de webs y aplicaciones.



“

Te esperan grandes oportunidades profesionales en un campo que no deja de crecer: el Diseño Especializado en la Experiencia de Usuario”



Objetivos generales

- ♦ Conocer las Bases del Diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta la actualidad
- ♦ Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- ♦ Dominar los Principios del Diseño centrado en el Usuario
- ♦ Diseñar Interfaces Intuitivas según el tipo de proyecto que se realice y el público al que esté destinado



Alcanzarás todos tus objetivos profesionales gracias a este Experto Universitario en Diseño UX"





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- ♦ Conectar y correlacionar las distintas Áreas del Diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- ♦ Conocer los Procesos de Ideación, Creatividad y Experimentación y saber aplicarlos a proyectos
- ♦ Integrar el Lenguaje y la Semántica en los Procesos de Ideación de un Proyecto relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

Módulo 2. Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

- ♦ Identificar problemas relacionados con el Diseño Digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionarlos
- ♦ Conocer los condicionantes de los Procesos de Interacción con la Información, la Estructura de la Información y la Accesibilidad
- ♦ Saber establecer Estructuras Organizativas de la Información
- ♦ Conocer Errores de Usabilidad para evitar cometerlos

Módulo 3. Diseño centrado en el Usuario

- ♦ Desarrollar capacidad de comunicarse, defender su trabajo y argumentar sus decisiones de diseño apoyándose en datos recogidos en la Investigación sobre los Usuarios
- ♦ Integrar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Diseño UX han sido elaborados por grandes especialistas en este ámbito, que se han encargado de reunir los conocimientos más completos y actualizados para convertir al alumno del programa en un profesional altamente solicitado por todo tipo de Empresas de Diseño. Así, esta titulación ha sido estructurada en 3 módulos, a través de los cuales el diseñador podrá ahondar en cuestiones como los fundamentos del diseño y la creación de interfaces según el tipo de usuario final al que están destinadas.



“

*Los contenidos más especializados y novedosos
en Diseño UX se encuentran aquí”*

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
 - 1.2.8. 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 Chaves
- 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 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. Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

- 2.1. Aproximación a la Usabilidad
 - 2.1.1. Concepto de Usabilidad
 - 2.1.2. La Usabilidad en las últimas décadas
 - 2.1.3. El contexto de uso
 - 2.1.4. Eficiencia y facilidad de uso. El dilema Engelbart
- 2.2. Objetivos y principios de la Usabilidad
 - 2.2.1. La importancia de la Usabilidad
 - 2.2.2. Objetivos
 - 2.2.3. Principios
 - 2.2.4. Pautas de legibilidad

- 2.3. Perspectivas y Normas de Usabilidad
 - 2.3.1. Normas de Usabilidad según Jakob Nielsen
 - 2.3.2. Normas de Usabilidad según Steve Krug
 - 2.3.3. Tabla resumen comparativa
 - 2.3.4. Práctica I: en busca de buenos referentes visuales
- 2.4. Análisis de errores más comunes de Usabilidad I
 - 2.4.1. Error humano
 - 2.4.2. Errores de coherencia y consistencia
 - 2.4.3. No contar con un Diseño *Responsive*
 - 2.4.4. Deficiente organización en estructura y contenidos
 - 2.4.5. Información poco legible o mal estructura
- 2.5. Análisis de errores más comunes de Usabilidad II
 - 2.5.1. Incorrecta gestión y control de enlaces internos
 - 2.5.2. Errores de formulario y contacto
 - 2.5.3. Falta de mecanismos de búsqueda o ineficiencia
 - 2.5.4. Nombres de página y *favicon*
 - 2.5.5. Otros errores comunes de Usabilidad
- 2.6. Evaluación de la Usabilidad
 - 2.6.1. Métricas en Usabilidad
 - 2.6.2. Retorno de la inversión
 - 2.6.3. Fases y métodos de la evaluación de la Usabilidad
 - 2.6.4. Práctica II: Evaluando la Usabilidad
- 2.7. Diseño centrado en el usuario
 - 2.7.1. Definición
 - 2.7.2. Diseño centrado en el usuario y la Usabilidad
 - 2.7.3. Evaluación de la Usabilidad
 - 2.7.4. Reflexiones

- 2.8. Diseño de interfaces orientadas a la infancia
 - 2.8.1. Consideraciones de estos usuarios
 - 2.8.2. Usabilidad
 - 2.8.3. Diferencias de género
 - 2.8.4. Diseño de Contenidos
 - 2.8.5. Diseño Visual
 - 2.8.6. Evaluación de Usabilidad
- 2.9. Diseño de interfaces orientadas a adolescentes
 - 2.9.1. Características generales
 - 2.9.2. Consideraciones de estos usuarios
 - 2.9.3. Diferencias de género
 - 2.9.4. Referentes visuales
- 2.10. Diseño de interfaces orientadas a público sénior
 - 2.10.1. Diseño Visual
 - 2.10.2. Diseño de Contenidos
 - 2.10.3. Diseño de Opciones
 - 2.10.4. Usabilidad

Módulo 3. Diseño centrado en el Usuario

- 3.1. Hacia un Modelo Basado en el Usuario
 - 3.1.1. Definición de Antropología
 - 3.1.2. Datos Antropométricos
 - 3.1.3. Dinámicas de Uso y Consumo
- 3.2. Comportamiento humano
 - 3.2.1. Psicología y Diseño
 - 3.2.2. Antropología y Diseño
 - 3.2.3. Sociología y Diseño
- 3.3. Experiencia de Usuario
 - 3.3.1. Usabilidad
 - 3.3.2. UX/UI
 - 3.3.3. Emociones





- 3.4. Diseño centrado en el Usuario
 - 3.4.1. Estudio de Experiencias
 - 3.4.2. Testeo de Producto
 - 3.4.3. Orientación al Usuario
- 3.5. Analizar a los Usuarios
 - 3.5.1. Entrevistas en profundidad
 - 3.5.2. Personas y escenarios
 - 3.5.3. Factores Socioeconómicos y Culturales
 - 3.5.4. Análisis Geográfico y de los Hábitos de los Usuarios
 - 3.5.5. Estudios Psicológicos y el Comportamiento
 - 3.5.6. Análisis del Microentorno y el Macroentorno
- 3.6. Sistemas complejos
 - 3.6.1. Moverse en la complejidad
 - 3.6.2. Correlaciones
 - 3.6.3. Simplificación
- 3.7. Conclusiones e *Insights*
 - 3.7.1. Conceptualización
 - 3.7.2. Patrones ocultos
- 3.8. Diseñar para los Usuarios
 - 3.8.1. Métodos de Generación de Conceptos Creativos
 - 3.8.2. Análisis y valoración de ideas y requisitos
 - 3.8.3. Categorización de Datos y Registro Sistemático
 - 3.8.4. Prototipado
- 3.9. Diseñar con los usuarios
 - 3.9.1. Métodos de colaboración
 - 3.9.2. Diseño Abierto
- 3.10. Evaluación de los Diseños
 - 3.10.1. Fundamentos para Comparar
 - 3.10.2. Test de comparación
 - 3.10.3. Evaluación Heurística

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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.



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.



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.

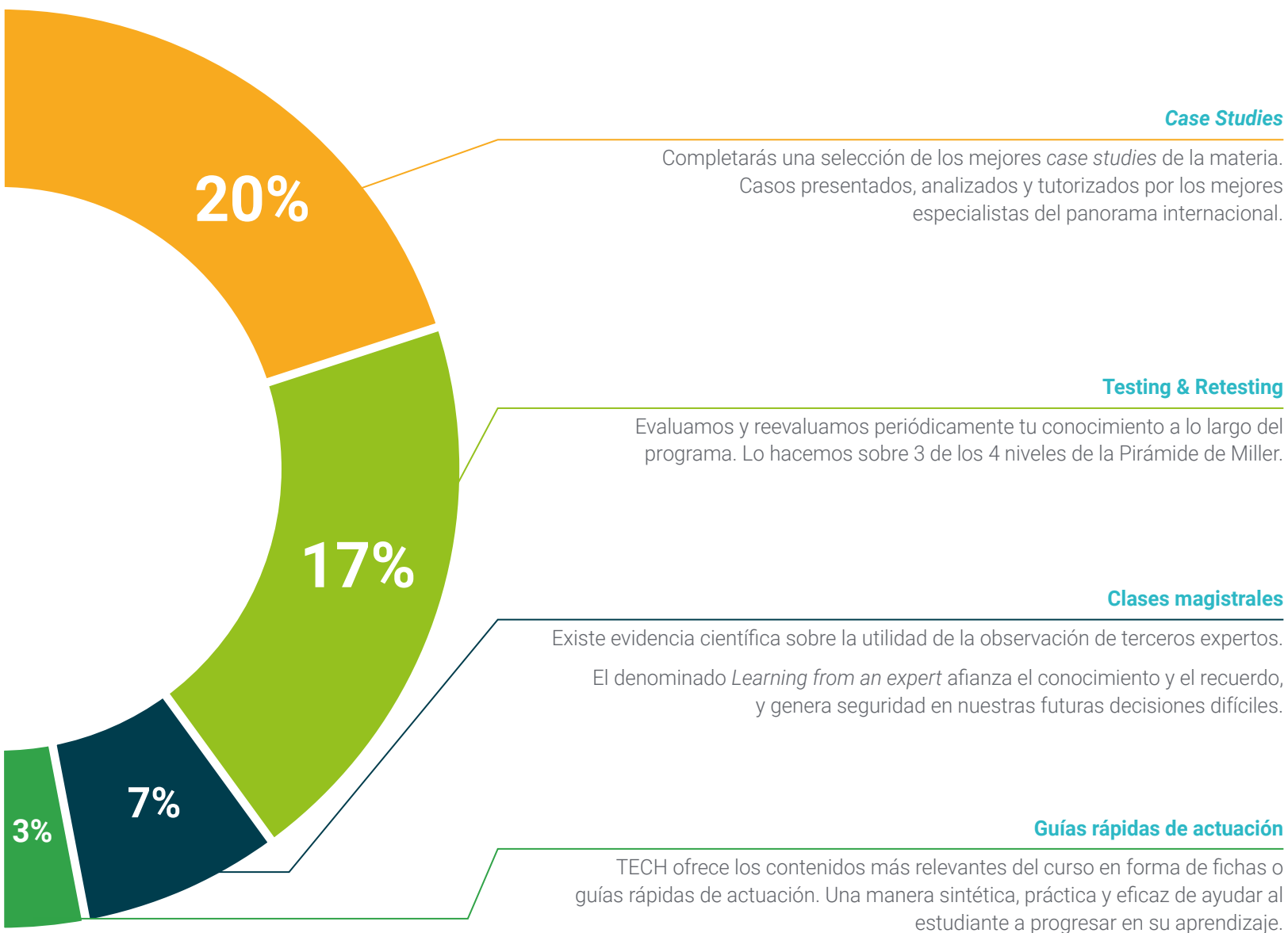
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05 Titulación

El Experto Universitario en Diseño UX garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Experto Universitario en Diseño UX** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Diseño UX**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Diseño UX

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Diseño UX

