

Máster Semipresencial

Diseño de Producto Digital (UX/UI)

TECH es miembro de:

A diagonal background image showing a person's hand holding a black stylus, drawing glowing blue concentric circles on a tablet screen. The image is split diagonally, with the top-left half being white and the bottom-right half showing the hand and tablet.

tech universidad
FUNDEPOS



Máster Semipresencial

Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Créditos: 60 + 4 ECTS

Acceso web: www.techtitute.com/disenomaster-semipresencial/master-semipresencial-diseno-producto-digital-ux-ui

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

¿Por qué cursar este
Máster Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competencias

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 22

06

Prácticas

pág. 34

07

¿Dónde puedo hacer
las Prácticas?

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Titulación

pág. 54

01

Presentación

El campo del Diseño de Producto Digital está viviendo una fase de rápida transformación, impulsada por avances tecnológicos y cambios en las expectativas de los usuarios. Un ejemplo de ello lo constituye la tecnología *Blockchain* o la Computación Cuántica. Ante este escenario, los diseñadores deben incorporar a sus procedimientos las técnicas más innovadoras en Experiencia de Usuario para cumplir con las demandas de los consumidores. Para ayudarlos con esta labor, TECH presenta una revolucionaria titulación universitaria focalizada en las estrategias más vanguardistas para integrar con eficacia la voz de los usuarios en cada etapa del proceso de diseño, desde la conceptualización hasta la implementación.



“

*Gracias a este Máster Semipresencial,
crearás Experiencias de Usuario efectivas
y centradas en los clientes para satisfacer
sus expectativas con creces”*

La pandemia provocada por la COVID-19 ha acelerado la digitalización en todas las facetas de la vida, impulsando cambios profundos en la manera en la que los consumidores interactúan con los productos en línea. A este respecto, el Foro Económico Mundial prevé que la economía digital aportará hasta 20 billones de dólares durante los próximos años, motivados por tecnologías disruptivas como la Inteligencia Artificial o la Realidad Virtual. Esta situación otorga a los diseñadores oportunidades laborales sin precedentes, por lo que es necesario que aprovechen estas herramientas emergentes para crear productos innovadores y atractivos.

En este marco, TECH lanza un pionero a la par que completísimo Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital. Diseñado por especialistas en esta materia, el itinerario académico profundizará en aspectos como el Internet de las Cosas, la Realidad Extendida o el *Blockchain*. Asimismo, el temario brindará a los egresados las claves para manejar con eficacia Metodologías Ágiles (entre las que se incluyen el Método Kanban) para el Desarrollo de Aplicaciones Web. Gracias a esto, los diseñadores adquirirán competencias avanzadas para crear las Interfaces de Usuario más funcionales e intuitivas.

Por otro lado, tras superar la fase teórica, los alumnos realizarán una estancia práctica en una institución de prestigio. Así pues, los egresados podrán aplicar todo lo aprendido a la práctica, en un entorno de trabajo real dotado con herramientas tecnológicas de primera categoría. Allí contarán con el respaldo de un equipo de trabajo compuesto por experimentados profesionales en el campo del Diseño de Producto Digital. Sin duda, una experiencia idónea para que los diseñadores se sumerjan en la realidad de una profesión que brinda numerosas oportunidades a nivel laboral y adquieran las habilidades requeridas para superar los obstáculos que se le presenten durante sus quehaceres diarios.

Este **Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI)** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales en Diseño de Producto Digital
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible 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
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Emplearás la Computación Cuántica para optimizar algoritmos empleados en el Diseño de Productos Digitales, logrando una mejora de la eficiencia en los flujos de trabajo”

“

Realizarás una estancia práctica en una entidad de prestigio, donde estarás rodeado de auténticos especialistas en el área del Diseño de Producto Digital”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales del diseño que desean incorporar a su praxis las últimas tendencias en Diseño de Producto Digital. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional del diseño un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Desarrollarás competencias avanzadas para abordar una amplia gama de problemas complejos de Diseño y ofrecerás soluciones altamente innovadoras.

El presente Máster Semipresencial te permitirá ejercitarte en entornos simulados, garantizándote un aprendizaje inmersivo programado para entrenarte ante situaciones reales.



02

¿Por qué cursar este Máster Semipresencial?

Con la digitalización creciente en todas las industrias, la demanda de Productos Digitales está en constante aumento. De esta forma, numerosas empresas buscan incorporar en sus organigramas a diseñadores especializados en esta materia con el objetivo de desarrollar y mejorar sus ofertas. En este contexto, para adquirir una ventaja competitiva, los profesionales necesitan mantenerse a la vanguardia de las estrategias más innovadoras para mejorar la Experiencia de los Usuarios. Por ello, TECH ha creado esta pionera titulación, donde se combina la actualización más reciente en ámbitos como el Diseño Web, Metodologías Ágiles o Tecnología Digital con una estancia práctica en una reconocida entidad. De este modo, los diseñadores estarán equipados con las competencias necesarias para dar el salto a las instituciones tecnológicas más punteras.



“

TECH te ofrece una oportunidad única de aprendizaje, donde realizarás una estancia práctica en una compañía de prestigio para dominar las herramientas más innovadoras en el Diseño de Producto Digital”

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Con la llegada de la Industria 4.0, el campo del Diseño de Producto Digital se ha visto enriquecido con nuevas tecnologías que están transformando el modo en el que los diseñadores conciben, desarrollan y optimizan sus productos. Una muestra de ello lo constituye el Internet de las Cosas, que permite crear nuevas funcionalidades y Experiencias de Usuario. Ante esto, TECH presenta una titulación universitaria que dotará al alumnado de las herramientas tecnológicas más vanguardistas para desempeñar sus labores con la máxima eficacia.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Durante todo el plan de estudios, el alumnado contará con el respaldo de un claustro docente de primera categoría. Integrado por especialistas de renombre en el Diseño de Producto Digital, estos profesionales estarán disponibles en todo momento para resolver las dudas de los alumnos y les proporcionará un asesoramiento personalizado adaptado a sus circunstancias. En este sentido, en la fase de Capacitación Práctica, los egresados estarán guiados por un tutor especializado, que les ayudará a integrarse de forma holística en los proyectos de trabajo.

3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

TECH escoge con minuciosidad todos los centros disponibles para sus Capacitaciones Prácticas. Gracias a ello, los diseñadores tendrán garantizado el acceso a un entorno de prestigio en el área del Diseño de Producto Digital. Esto les permitirá apreciar el día a día de un área de trabajo exigente, rigurosa y exhaustiva, aplicando siempre las metodologías más vanguardistas para garantizar la satisfacción de los usuarios.





4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

La presente titulación universitaria facilita que el alumnado asimile los contenidos teóricos más actualizados en el ámbito del Diseño de Producto Digital, a través de una titulación 100% online y libre de cronogramas restrictivos. Cabe destacar que los egresados podrán desarrollar los conocimientos adquiridos de manera práctica durante una estancia presencial en una empresa de referencia durante 3 semanas.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH brinda a los alumnos la oportunidad de llevar a cabo su estancia práctica no solo en entidades de envergadura nacional, sino también internacional. Así, los diseñadores podrán expandir sus fronteras y ponerse al día con los mejores profesionales en el campo del Diseño de Producto Digital.

“

Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

Gracias a este Máster Semipresencial, los diseñadores desarrollarán estrategias de Productos Digitales alineadas con las necesidades de los consumidores y los objetivos comerciales. Así pues, los especialistas crearán Experiencias de Usuario intuitivas, atractivas y funcionales. En este sentido, los profesionales incorporarán a sus procedimientos habituales Metodologías Ágiles (como el Scrum) para adaptarse a los cambios y la incorporación de *feedback* de manera más rápida.



“

Obtendrás habilidades técnicas avanzadas para crear prototipos de alta fidelidad empleando las herramientas más innovadoras”



Objetivo general

- ♦ Con este Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI), los especialistas dispondrán de un elevado conocimiento sobre el manejo de herramientas avanzadas tanto para el prototipado como Diseño de Interfaces de Usuarios. De este modo, los diseñadores dominarán tecnologías de vanguardia (entre las que destacan el *Blockchain* o el Internet de las Cosas) para optimizar significativamente sus proyectos. Además, los expertos se mantendrán al día de las últimas tendencias en técnicas de investigación de consumidores, análisis de datos y pruebas de usabilidad. Así, crearán productos centrados en los usuarios, contribuyendo a que los clientes disfruten de una experiencia positiva



Cumplirás tus objetivos profesionales más ambiciosos gracias al enfoque distintivo de este programa, que te aportará las competencias que necesitas para superar los retos en el Diseño de Producto Digital”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del diseño

- ♦ Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- ♦ Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

Módulo 2. Fundamentos de la creatividad

- ♦ Saber sintetizar los intereses propios, mediante la observación y el pensamiento crítico, plasmándolos en creaciones artísticas
- ♦ Aprender a planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias
- ♦ Perder el miedo al bloqueo artístico y utilizar técnicas para combatirlo
- ♦ Indagar en uno mismo, en el propio espacio emocional y en lo que está alrededor, de tal forma que se realice un análisis de estos elementos para usarlos a favor de la propia creatividad

Módulo 3. Tecnología digital

- ♦ Dominar el vocabulario, metodologías y contenido teórico-práctico sobre la imagen digital
- ♦ Dominar el vocabulario, metodologías y contenido teórico-práctico sobre la imagen vectorial
- ♦ Comprender el software de retoque y manipulación de la imagen y desarrollar las competencias que requiere su utilización
- ♦ Comprender el software de dibujo vectorial y desarrollar las competencias que requiere su utilización

Módulo 4. Internet de las cosas (IoT)

- ♦ Conocer en detalle el funcionamiento del IoT e Industria 4.0 y sus combinaciones con otras tecnologías, su situación actual, sus principales dispositivos y usos y cómo la hiperconectividad da pie a nuevos modelos de negocio donde todos los productos y sistemas están conectado y en comunicación permanente
- ♦ Profundizar en el conocimiento de una plataforma IoT y en los elementos que lo componen, los retos y oportunidades para implementar plataformas IoT en las fábricas y empresas, las principales áreas de negocio relacionadas con las plataformas IoT y la relación entre plataformas IoT, robótica y el resto de las tecnologías emergentes

Módulo 5. 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 6. Creación del portafolio

- ♦ Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad
- ♦ Identificar la figura del diseñador en el panorama laboral
- ♦ Entender el protocolo ético que hay que seguir en el ejercicio profesional
- ♦ Poder identificar fortalezas y debilidades en uno mismo

Módulo 7. Metodologías Ágiles

- ♦ Determinar los elementos clave de un caso de negocio, la visión del producto y las historias de usuarios
- ♦ Planificar iteraciones basadas en la velocidad del equipo y la longitud de la iteración
- ♦ Recopilar y priorizar requisitos para un proyecto ágil
- ♦ Reconocer las pautas para descomponer, estimar y asignar historias de usuarios
- ♦ Analizar las claves de la contratación para proyectos ágiles
- ♦ Examinar las estrategias de liderazgo de equipos autogestionados de alto rendimiento

Módulo 8. Tecnologías emergentes

- ♦ Conocer las distintas tecnologías y servicios móviles existentes actualmente en el mercado
- ♦ Aprender a diseñar experiencias de usuario adaptadas a las nuevas tecnologías emergentes disponibles actualmente
- ♦ Entender el funcionamiento del Internet de las cosas (IoT), sus fundamentos, principales componentes, la computación en la nube y las ciudades inteligentes
- ♦ Adquirir los conocimientos básicos para entender los fundamentos de las cadenas de bloques y las aplicaciones y servicios basados en *blockchain*





Módulo 9. Diseño web

- ♦ Conocer en profundidad las diferentes herramientas edición y publicación web
- ♦ Conocer los principios básicos de la web dinámica a través de los lenguajes orientados al entorno de la red
- ♦ Conocer la importancia del comercio electrónico y la estructura de la información de este tipo de páginas para la realización de diseños coherentes y adaptados
- ♦ Reflexionar sobre la importancia de Internet, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

Módulo 10. 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

04

Competencias

Tras concluir este Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI), los profesionales del Diseño serán capaces de crear artículos innovadores, funcionales y centrados en los usuarios. En este sentido, los egresados incorporarán a su praxis Metodologías Ágiles sofisticadas (como el Scrum o Método Kanban) para el Desarrollo de Aplicaciones Web Avanzadas. A su vez, los expertos, adquirirán competencias para manejar con eficacia tecnologías emergentes entre las que sobresalen la Realidad Extendida, el Internet de las Cosas o *Blockchain*. De este modo, los especialistas optimizarán su práctica diaria y experimentarán un notable salto de calidad en su trayectoria como diseñadores.



“

Dominarás tecnologías emergentes para el Diseño de Productos Digitales, como la Realidad Extendida o Internet de las Cosas”



Competencias generales

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- Conocer y aplicar los principios básicos del diseño centrado en el usuario y sus principales técnicas y metodologías
- Conocer y hacer uso de distintos materiales y soportes de diseño
- Elegir las metodologías de proyecto adecuadas para cada caso

“

Inscríbete ahora y avanza en tu campo de trabajo con un programa integral, que te permitirá poner en práctica todo lo aprendido”





Competencias específicas

- ♦ Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- ♦ Conocer y aplicar los principios básicos del diseño centrado en el usuario y sus principales técnicas y metodologías
- ♦ Conocer las novedades existentes en el mundo de la realidad extendida, con aplicaciones y servicios AR y VR, así como con servicios basados en localización
- ♦ Desarrollar, a partir de todos los datos a nuestro alcance, un gemelo digital (*digital twin*) de las instalaciones/sistemas/activos integrados en una red IoT
- ♦ Aplicar métodos de análisis de oportunidades para el diseño
- ♦ Desarrollar prácticas ágiles para gestionar la calidad y el riesgo del proyecto
- ♦ Utilizar herramientas y estrategias para involucrar activamente a las partes interesadas durante la vida de un proyecto
- ♦ Calcular los indicadores de rendimiento de costos y programación del proyecto ágil

05

Estructura y contenido

El presente Máster Semipresencial está diseñado por un equipo docente integrado por auténticos profesionales del Diseño de Producto Digital. Gracias a esto, dichos especialistas han elaborado materiales didácticos que destacan tanto por su elevada calidad como a su adaptación a las exigencias del mercado laboral actual. Compuesto por 10 módulos especializados, el itinerario académico profundizará en cuestiones como el Internet de las Cosas (IoT), el Diseño Web o la Experiencia de Usuario. Asimismo, los materiales didácticos brindarán a los diseñadores las Metodologías Ágiles más innovadoras para el desarrollo de Aplicaciones Web, entre las que destacan los Métodos Crystal.

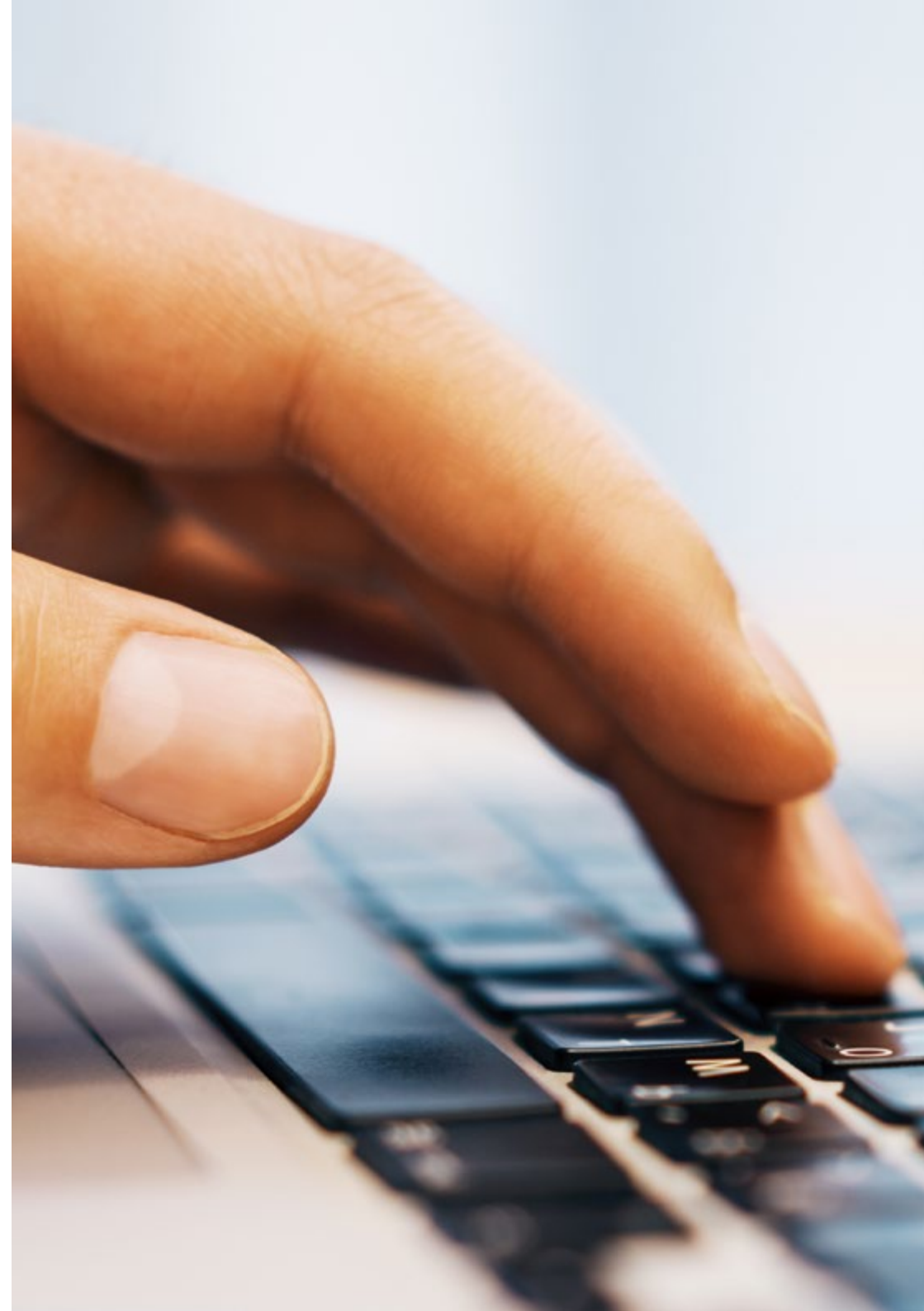


“

Dominarás la tecnología Blockchain para mantener un alto nivel de seguridad en el almacenamiento y transferencia de datos”

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 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. Portfolios 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 Prácticas

Una vez superada la fase teórico online, este programa universitario prevé un período de Capacitación Práctica en una organización de renombre. De esta forma, los alumnos contarán con la supervisión de un tutor especialista, que le ayudará durante todo el proceso y se encargará de que disfruten de un aprendizaje efectivo.



“

Realiza tus prácticas junto a profesionales del sector que te aportarán las últimas novedades en Diseño centrado en el Usuario”

El período de Capacitación Práctica de este programa en Diseño de Producto Digital (UX/UI) está conformado por una estancia práctica en una reconocida institución, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes con jornadas de 8 horas consecutivas de formación práctica al lado de un especialista adjunto. Esta experiencia académica permitirá a los egresados adentrarse en un entorno profesional, al lado de un equipo de profesionales que los ayudarán a potenciar sus competencias de manera significativa.

Bajo un enfoque eminentemente práctico, las actividades que forman parte de esta propuesta académica están destinadas al desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades necesarias para el Diseño de Productos Digitales. Esto permitirá a los alumnos implementar en su praxis diaria las técnicas más innovadoras para desarrollar prototipados y realizar pruebas de usabilidad para iterar los diseños.

Sin lugar a dudas, se trata de una oportunidad idónea para que los egresados se desarrollen profesionalmente en unas instalaciones de primerísimo nivel. Además, contarán con el apoyo de un equipo conformado por expertos en Diseño de Producto Digital. Estos profesionales ayudarán a los alumnos a crear experiencias de usuarios de primera categoría.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis del Diseño de Producto Digital (aprender a ser y aprender a relacionarse).





Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Técnicas Metodologías Ágiles	Crear historias de usuario que describan las necesidades y expectativas de los clientes finales
	Elaborar prototipos rápidos y esbozos que puedan mejorarse a lo largo del <i>sprint</i>
	Colaborar en la estimación de tareas relacionadas con el diseño para asegurar una planificación realista
	Ejecutar pruebas de usabilidad con consumidores reales para obtener retroalimentación y realizar ajustes en los diseños
Internet de las Cosas (IOT)	Crear flujos de usuario que defina cómo los consumidores interactuarán con los dispositivos IoT desde la configuración inicial hasta el uso diario
	Diseñar prototipos para evaluar aspectos como la forma, el tamaño y la interacción física
	Recopilar el <i>feedback</i> de los clientes para mejorar los diseños iterativamente para asegurar la mejor experiencia posible
	Garantizar que las interfaces e interacciones respeten la privacidad de los datos de los usuarios y cumplan con las regulaciones vigentes
Diseño del Portafolio	Recolectar todos los materiales relacionados con cada proyecto (incluyendo imágenes, descripciones y resultados finales)
	Escribir descripciones claras y concisas para cada propuesta, explicando factores como el objetivo, las herramientas empleadas o los resultados obtenidos
	Elegir tipografías y paletas de colores que sean legibles para complementar el trabajo presentado
	Mantener el portafolio actualizado con los proyectos más recientes e importantes
Experiencias de Usuario	Realizar una investigación de los usuarios potenciales para recopilar información sobre sus necesidades y deseos
	Crear representaciones visuales de la interfaz de usuario para validar ideas y conceptos antes de la implementación
	Implementar estrategias de diseño que sean accesibles para personas con diferentes capacidades
	Analizar métricas de uso y llevar a cabo iteraciones en el diseño para mejorar constantemente la experiencia de los usuarios

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

- 1. TUTORÍA:** durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.
- 2. DURACIÓN:** el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.
- 3. INASISTENCIA:** en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/ médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

Este programa de Máster Semipresencial contempla en su itinerario una estancia práctica en una compañía de renombre internacional, donde el alumnado pondrá en práctica todo lo aprendido en materia de Diseño de Producto Digital (UX/UI). Con el objetivo de acercar esta titulación a más profesionales, TECH brinda a los alumnos la posibilidad de realizarla en diferentes instituciones alrededor del mundo. Así pues, los egresados brindarán de un aprendizaje efectivo e integral en las mejores empresas.



“

*Llevarás a cabo tu estancia
práctica en una empresa de
prestigio a nivel internacional”*

tech 42 | ¿Dónde puedo hacer las Prácticas?



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Diseño

Colegio Territorial de Arquitectos de Alicante

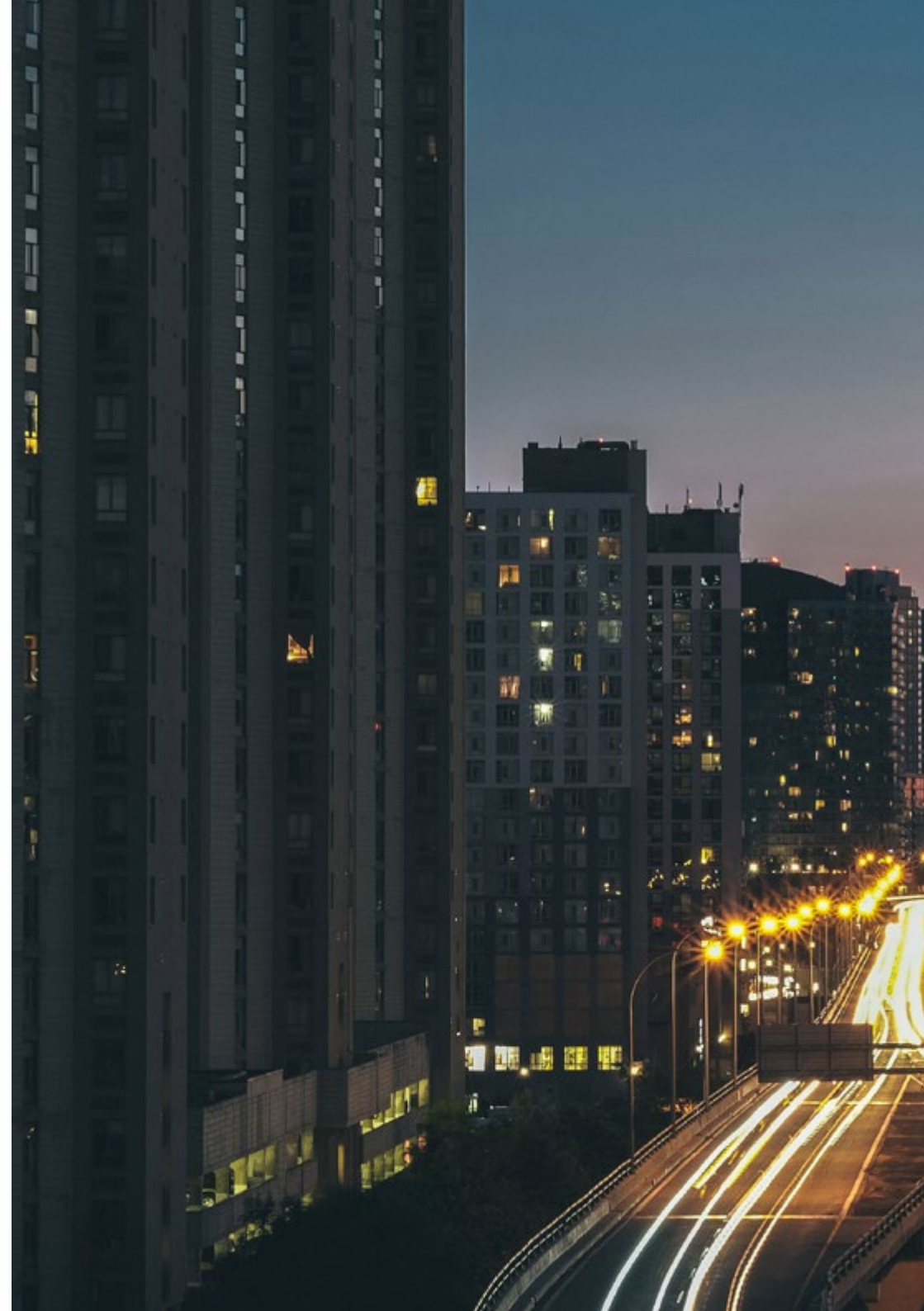
País	Ciudad
España	Alicante

Dirección: Plaza Gabriel Miró, nº 2,
03001 Alicante

Presta asesoramiento en los diferentes campos de la profesión, guiando y orientando en todo momento a sus profesionales

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Organización de Eventos
- Diseño de Producto UX/UI





“

Impulsa tu trayectoria profesional con una enseñanza holística, que te permite avanzar tanto a nivel teórico como práctico”

08

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 según el índice global score, 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.

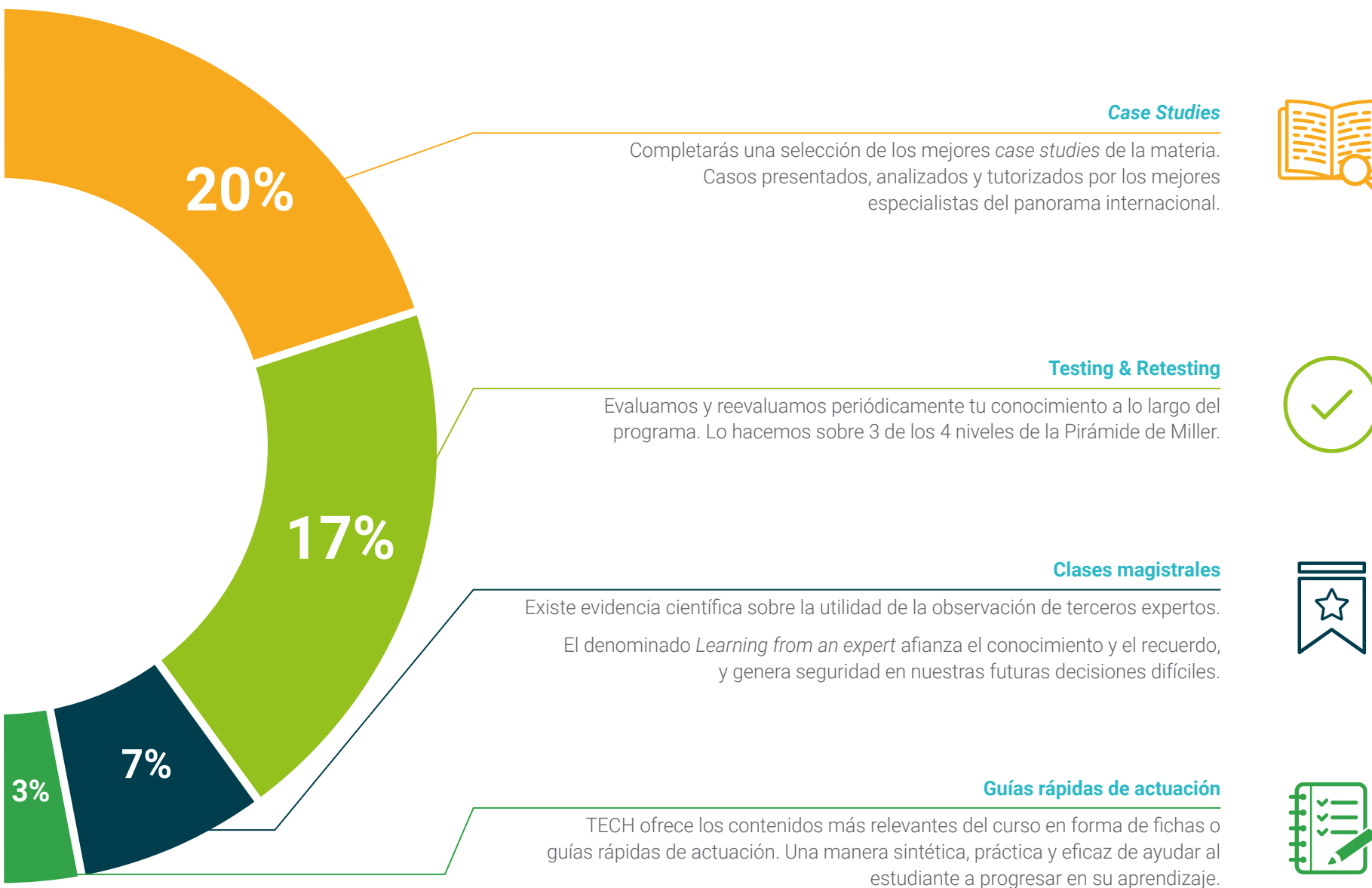
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





09

Titulación

El Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI) garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Semipresencial, 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 **Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI)** 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.

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de profesionales enfocados en el desarrollo de la ciencia del diseño, la cual brinda oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional continuo a todos sus miembros, enfocando sus beneficios a la comunidad en un ámbito didáctico, facilitando recursos tecnológicos, herramientas y enseñanza digital a través de foros, congresos, webinars, clases magistrales y recursos a los que el alumno podrá acceder durante su preparación profesional.

TECH es miembro de:



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

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Se trata de un título propio de 1 920 horas de duración equivalente a 64 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

colaboración TECH AFROGOS - INSTITUTO TECNOLÓGICO

Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Distribución General del Plan de Estudios		Distribución General del Plan de Estudios	
Tipo de materia	Créditos ECTS	Curso - Materia	ECTS - Carácter
Obligatoria (OB)	60	1 Fundamentos del diseño	6 OB
Optativa (OP)	0	1 Fundamentos de la creatividad	6 OB
Prácticas Externas (PE)	4	1 Tecnología digital	6 OB
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0	1 Internet de las cosas (IoT)	6 OB
Total	64	1 Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces	6 OB
		1 Creación del portafolio	6 OB
		1 Metodologías ágiles	6 OB
		1 Tecnologías emergentes	6 OB
		1 Diseño web	6 OB
		1 Diseño centrado en el usuario	6 OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

Universidad Fundepos Alma Máter

Se confiere el presente Certificado a

Por haber concluido el programa de

Máster Semipresencial en Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Dado en San José, el día ____ de ____ de ____

Luis Portuéguez
Decano

Este es un Título Propio que emite la UNIVERSIDAD FUNDEPOS, con sede en el edificio 30 del Polígono General de Edificios Universitarios, Avda. de la Universidad, s/n, 30001 San José, Costa Rica. Este Título Propio, otorgado por la Universidad Fundepos, es un Título Propio de la Universidad Fundepos, con sede en el edificio 30 del Polígono General de Edificios Universitarios, Avda. de la Universidad, s/n, 30001 San José, Costa Rica.



Máster Semipresencial

Diseño de Producto
Digital (UX/UI)

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Créditos: 60 + 4 ECTS

Máster Semipresencial

Diseño de Producto Digital (UX/UI)

TECH es miembro de:

A man with dark hair and glasses, wearing a light blue shirt, is shown in profile, looking at a large computer monitor. He is holding a brown paper coffee cup with a black lid. The monitor displays lines of code. The background is a blurred office setting. The image is partially covered by a white diagonal shape in the bottom right corner.

tech  universidad
FUNDEPOS