

# Curso Universitario

## User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles



## Curso Universitario User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

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

Acceso web: [www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/user-experience-desarrollo-aplicaciones-dispositivos-moviles](http://www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/user-experience-desarrollo-aplicaciones-dispositivos-moviles)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

El éxito de las aplicaciones móviles viene determinado por la experiencia que aporta al usuario. Una de las áreas más importantes que han surgido en los últimos años en el contexto de la transformación digital y del nuevo rol del cliente concretamente en el canal móvil, el que más desarrollo ha tenido gracias a la evolución tecnológica de dispositivos e infraestructuras de red. La construcción de una experiencia verdaderamente diferencial es un verdadero reto para el desarrollador, por tanto, este programa profundiza en las metodologías más valoradas en las empresas, así como las herramientas que permiten llevar grandes ideas a diseños en producción. Todo ello, mediante un sistema de estudio 100% en línea y por unas 6 semanas de la mano de expertos en el tema.





“

*Dominar la tecnología necesaria para poder transformar la User Experience a lo largo del proceso de creación y desarrollo de diseños óptimos. Será posible luego de realizar este programa. Matricúlate ahora”*

Determinar los principios de la cultura centrada en el usuario, y cómo ésta genera una nueva posición para los profesionales de la experiencia de cliente, es parte de los objetivos que se plantea este Curso Universitario. Con este fin, se evaluará la tecnología necesaria para poder transformar la UX (*User Experience*) a lo largo del proceso de creación y desarrollo de diseños óptimos, se trabajará con las herramientas de prototipado y *Wireframing* más importantes en la industria y finalmente se analizarán las interfaces de usuario desde la perspectiva de la teoría de diseño.

El profesional podrá entender las perspectivas de la experiencia del cliente, la bidireccionalidad, las micro interacciones como parte del proceso: relación *End-to-end*, interacciones y omnicanalidad. Estudiará el comportamiento del usuario, el estado del arte de la tecnología, los componentes técnicos que intervienen, las teorías de usabilidad, las diferentes técnicas de UX y herramientas de *Low-Code*, entre otros aspectos desarrollados a profundidad en el temario de este programa.

Una capacitación 100% *online*, diseñada por expertos en el área de desarrollo de aplicaciones y nuevas tecnologías, con más de 25 años de experiencia como ingenieros informáticos, que compartirán sus experiencias más resaltantes con destacable valor profesional y humano. A lo largo de 6 semanas el alumno profundizará en cada uno de los conceptos sobre User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, mediante una metodología vanguardista basada en el *Relearning* y en variedad de formatos que harán el proceso de aprendizaje mucho más dinámico y práctico.

Este **Curso Universitario en User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*TECH impulsa los programas de actualización con más salidas profesionales en la actualidad y para el futuro”*

“

*Entiende el comportamiento del nuevo tipo de usuario, sus interacciones y su recorrido en las aplicaciones y webs móviles en tan solo 6 semanas”*

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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Aprende a trabajar con las herramientas de Prototipado y Wireframing más importantes en la industria.*

*TECH Universidad FUNDEPOS trae para ti una capacitación actualizada y 100% online sobre los temas más demandados en el entorno laboral.*



# 02 Objetivos

La construcción de una experiencia verdaderamente diferencial no es solo Marketing, existe una ciencia y una tecnología para ello. Este Curso Universitario aborda las metodologías centradas en el usuario más valoradas en las empresas, así como las herramientas que permiten llevar grandes ideas a diseños en producción. Preparando al profesional con conocimiento exclusivo y específico, para que destaque gracias a soluciones más eficientes en un entorno tan actual y competitivo.



month forward consensus

2025 = 2.20

2026 = 2.20

2027 = 2.20

2028 = 2.20

2029 = 2.20

2030 = 2.20

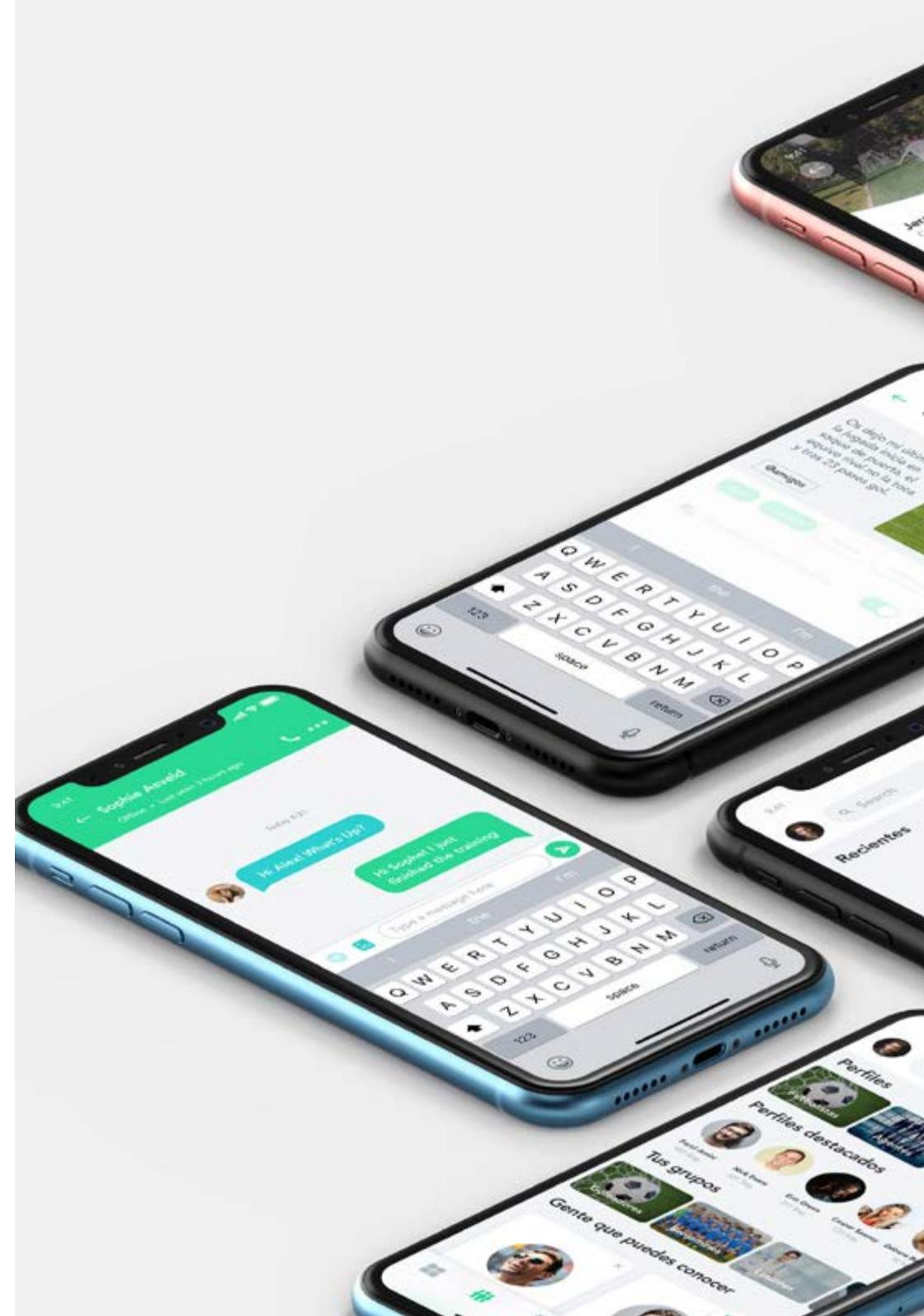
“

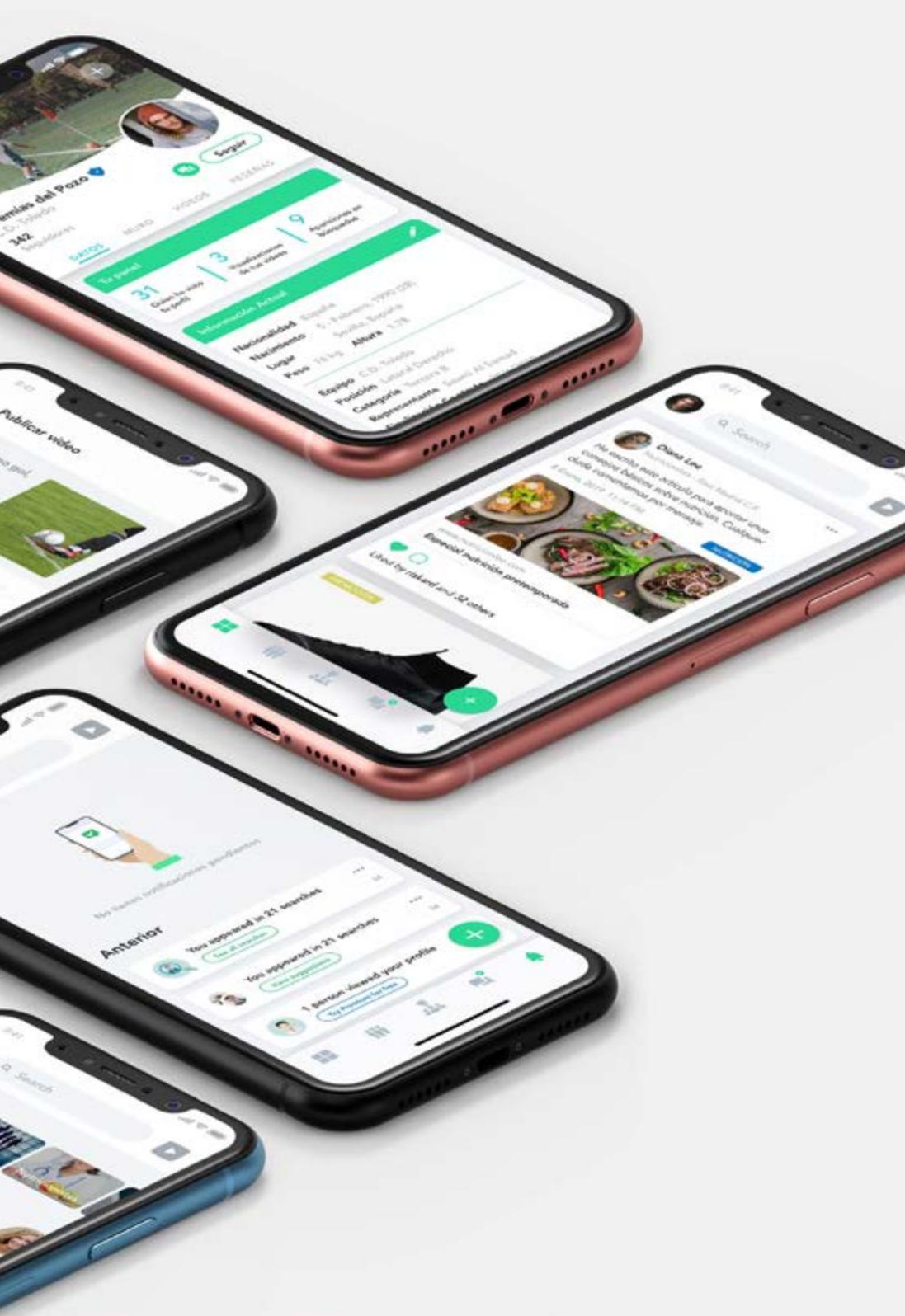
*Comprende cómo influye la teoría visual y el diseño de interfaces en el comportamiento de los clientes”*



## Objetivos generales

- ◆ Analizar las necesidades y el comportamiento de los usuarios en relación a los dispositivos móviles y sus aplicaciones
- ◆ Ejecutar el diseño de las arquitecturas, iteraciones e interfaces de usuario a través de los lenguajes de programación de las plataformas móviles más representativas del mercado (Web, iOS y Android)
- ◆ Aplicar los mecanismos de control, prueba y depuración de errores en el desarrollo de aplicaciones móviles
- ◆ Abordar diferentes casos prácticos y de negocio para publicar, distribuir y difundir aplicaciones móviles en los principales mercados de aplicaciones
- ◆ Dominar el conocimiento práctico para planificar y dirigir proyectos tecnológicos relacionados con tecnologías móviles
- ◆ Desarrollar las capacidades, aptitudes y herramientas necesarias para aprender a desarrollar aplicaciones móviles de forma autónoma y profesional, en dispositivos multiplataforma
- ◆ Explorar los contenidos relacionados con la monetización de aplicaciones y el Marketing móvil





## Objetivos específicos

- ◆ Analizar al nuevo tipo de usuario, sus interacciones y su recorrido en las aplicaciones y webs móviles
- ◆ Determinar las herramientas fundamentales de analítica web, movilidad y accesibilidad
- ◆ Concretar las técnicas de evaluación de micro-interacciones y el diseño de experiencias personalizadas
- ◆ Establecer cómo las nuevas tecnologías disruptivas como la IA o el IoT han llevado la experiencia de cliente a nuevos estándares
- ◆ Mostrar cómo la analítica del comportamiento genera una cantidad y calidad de datos nunca vistos en la analítica tradicional
- ◆ Desarrollar las nuevas metodologías como *Design Thinking*, centradas en el usuario
- ◆ Proponer herramientas básicas y avanzadas de prototipado y *Wireframing*

“

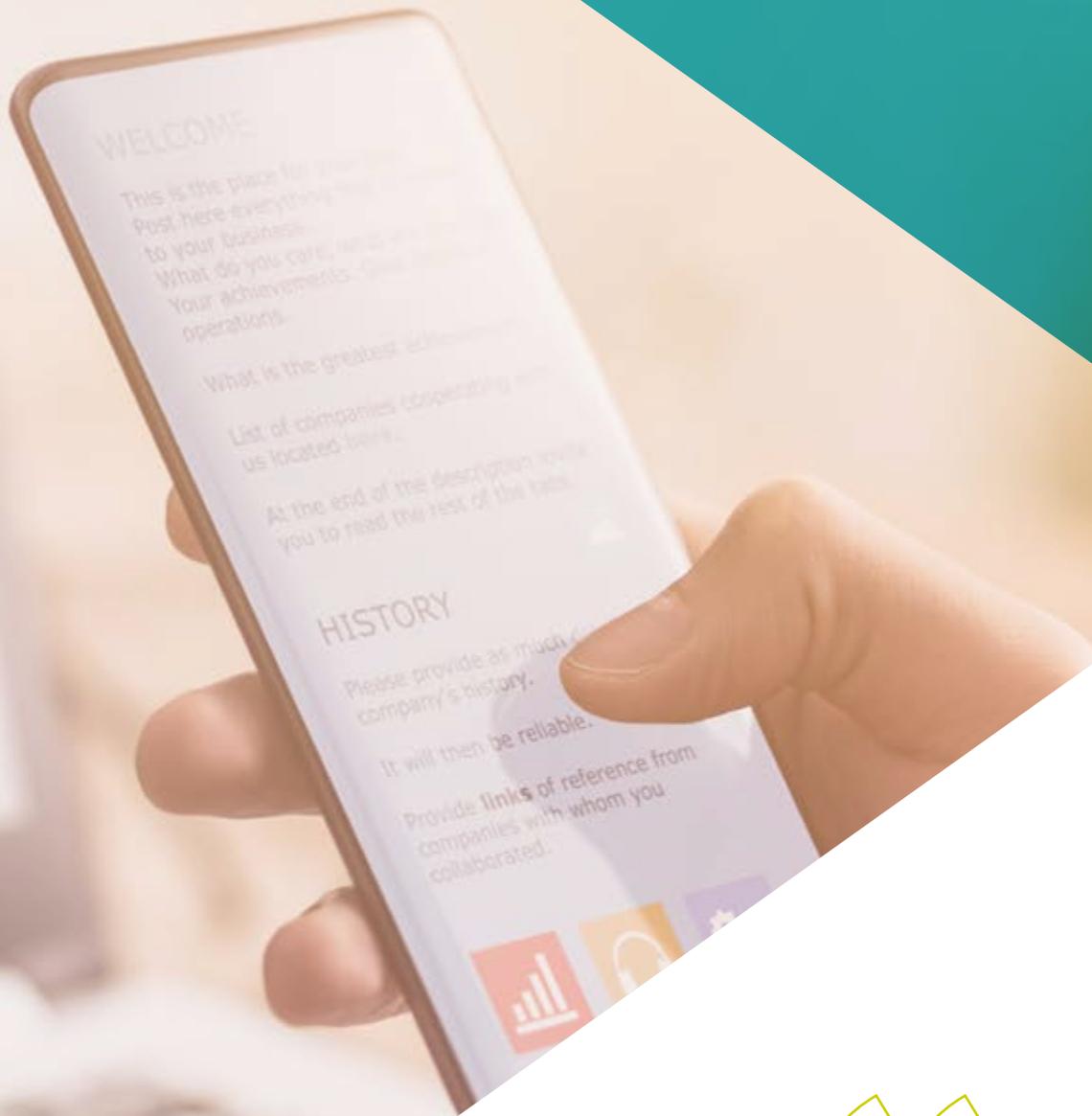
*Este programa es para ti, si buscas generar soluciones eficientes en tus próximos proyectos y quieres destacar en el entorno competitivo de las nuevas tecnologías”*

# 03

## Dirección del curso

Un programa de actualización que busca beneficiar a todos aquellos profesionales que trabajan en entornos IT, se ha diseñado bajo la óptica de docentes con más de 25 años de experiencia en el área del desarrollo de aplicaciones, en el de nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital; los cuales han sido elegidos por TECH, para acompañar a lo largo del proceso de aprendizaje al alumno, brindándole un verdadero respaldo por su reputado perfil y profundo conocimiento.





“

*Más de 2 décadas de experiencia en soluciones informáticas, respaldan el contenido desarrollado en este programa”*

## Dirección



### D. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Gerente Senior de Práctica de Blockchain en EY
- ♦ Especialista Técnico Cliente Blockchain para IBM
- ♦ Director de Arquitectura para Blocknitive
- ♦ Coordinador Equipo Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para wedoIT (Subsidiaria de IBM)
- ♦ Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- ♦ Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- ♦ Coordinador de Departamento para Bing Data España SL

## Profesores

### D. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Director de Experiencia de Clientes para IBM
- ♦ Ingeniero Técnico de Preventa a través de *Watson Customer Engagement* portfolio
- ♦ Ingeniero de redes de I+D en Telefónica
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la *Danish Technical University*



# 04

## Estructura y contenido

Para conocer todo, en relación a User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, TECH ha diseñado un programa exclusivo con el contenido más actualizado y funcional para todos aquellos informáticos que desean elevar su nivel de profesionalización. Un temario descrito a profundidad, con múltiples recursos multimedia y material teórico práctico que harán el proceso de aprendizaje mucho más dinámico y ágil. Adecuado a una metodología 100% online y basada en el *Relearning*, que además estará disponible desde el primer día y con la opción de descargarlo para su consulta cada vez que sea necesario.



“

*El profesional actual requiere de capacitaciones que le brinden un aprendizaje fácil y eficiente. La metodología 100% online y basada en el Relearning de este programa lo hace posible”*

## Módulo 1. User Experience en Dispositivos Móviles

- 1.1. *User Experience*
  - 1.1.1. *Client Experience*
  - 1.1.2. *Client Experience*. Requisitos
  - 1.1.3. Bidireccionalidad con el cliente
- 1.2. *Client Experience*. Objetivos y equipos
  - 1.2.1. *Client Experience*. Objetivos y equipos
  - 1.2.2. Procesos iterativos
  - 1.2.3. Información necesaria
- 1.3. Micro-interacciones
  - 1.3.1. Relación *End-to-end*
  - 1.3.2. Interacciones
  - 1.3.3. Omnicanalidad
- 1.4. Comportamiento de usuario
  - 1.4.1. Diseño de los cimientos
  - 1.4.2. Analítica web y de sesión
  - 1.4.3. Expertos en analítica
- 1.5. Estado del arte de la tecnología
  - 1.5.1. *Machine Learning*
  - 1.5.2. Cadena de bloques
  - 1.5.3. Internet de las Cosas
- 1.6. Componentes técnicos
  - 1.6.1. Componentes técnicos
  - 1.6.2. Componentes avanzados: dispositivos
  - 1.6.3. Componentes avanzados: distintos perfiles
- 1.7. Usabilidad
  - 1.7.1. Heurísticos de Nielsen
  - 1.7.2. Pruebas de usuario
  - 1.7.3. Usabilidad. Errores



- 1.8. Técnicas de UX. *User Experience*
  - 1.8.1. Reglas
  - 1.8.2. *Prototyping*
  - 1.8.3. Herramientas de *Low-Code*
- 1.9. Estrategia Visual
  - 1.9.1. Diseñador de *User Interface*
  - 1.9.2. Trabajo de *User Interface* en la web
  - 1.9.3. Trabajo de *User Interface* en aplicaciones
- 1.10. *Developer Frameworks*
  - 1.10.1. *Frameworks* de CX
  - 1.10.2. *Frameworks* de UX
  - 1.10.3. *Frameworks* de UI

“Aprende los temas más actualizados sin sacrificar tus actividades actuales. Matricúlate ahora y comprueba la nueva forma de estudiar”



05

# 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.





#### Case Studies

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



#### Testing & Retesting

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



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



# 06

# Titulación

El Curso Universitario en User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso 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 **Curso Universitario en User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** 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: **Curso Universitario en User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



\*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



**Curso Universitario**  
User Experience en el  
Desarrollo de Aplicaciones  
para Dispositivos Móviles

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

# Curso Universitario

User Experience en el  
Desarrollo de Aplicaciones  
para Dispositivos Móviles