

Diplomado

User Experience en el
Desarrollo de Aplicaciones
para Dispositivos Móviles



Diplomado

User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: 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

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

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 Diplomado. 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 **Diplomado 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 Tecnológica 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 Diplomado 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

2023 = 2.23

2024 = 2.05

2025 = 1.95

2026 = 1.85

2027 = 1.75

2028 = 1.65

2029 = 1.55

2030 = 1.45

2031 = 1.35

2032 = 1.25

2033 = 1.15

2034 = 1.05

2035 = 0.95

2036 = 0.85

2037 = 0.75

2038 = 0.65

2039 = 0.55

2040 = 0.45

2041 = 0.35

2042 = 0.25

2043 = 0.15

2044 = 0.05

2045 = 0.00

2046 = -0.05

2047 = -0.15

2048 = -0.25

2049 = -0.35

2050 = -0.45

2051 = -0.55

2052 = -0.65

2053 = -0.75

2054 = -0.85

2055 = -0.95

2056 = -1.05

2057 = -1.15

2058 = -1.25

2059 = -1.35

2060 = -1.45

2061 = -1.55

2062 = -1.65

2063 = -1.75

2064 = -1.85

2065 = -1.95

2066 = -2.05

2067 = -2.15

2068 = -2.25

2069 = -2.35

2070 = -2.45

2071 = -2.55

2072 = -2.65

2073 = -2.75

2074 = -2.85

2075 = -2.95

2076 = -3.05

2077 = -3.15

2078 = -3.25

2079 = -3.35

2080 = -3.45

2081 = -3.55

2082 = -3.65

2083 = -3.75

2084 = -3.85

2085 = -3.95

2086 = -4.05

2087 = -4.15

2088 = -4.25

2089 = -4.35

2090 = -4.45

2091 = -4.55

2092 = -4.65

2093 = -4.75

2094 = -4.85

2095 = -4.95

2096 = -5.05

2097 = -5.15

2098 = -5.25

2099 = -5.35

2100 = -5.45

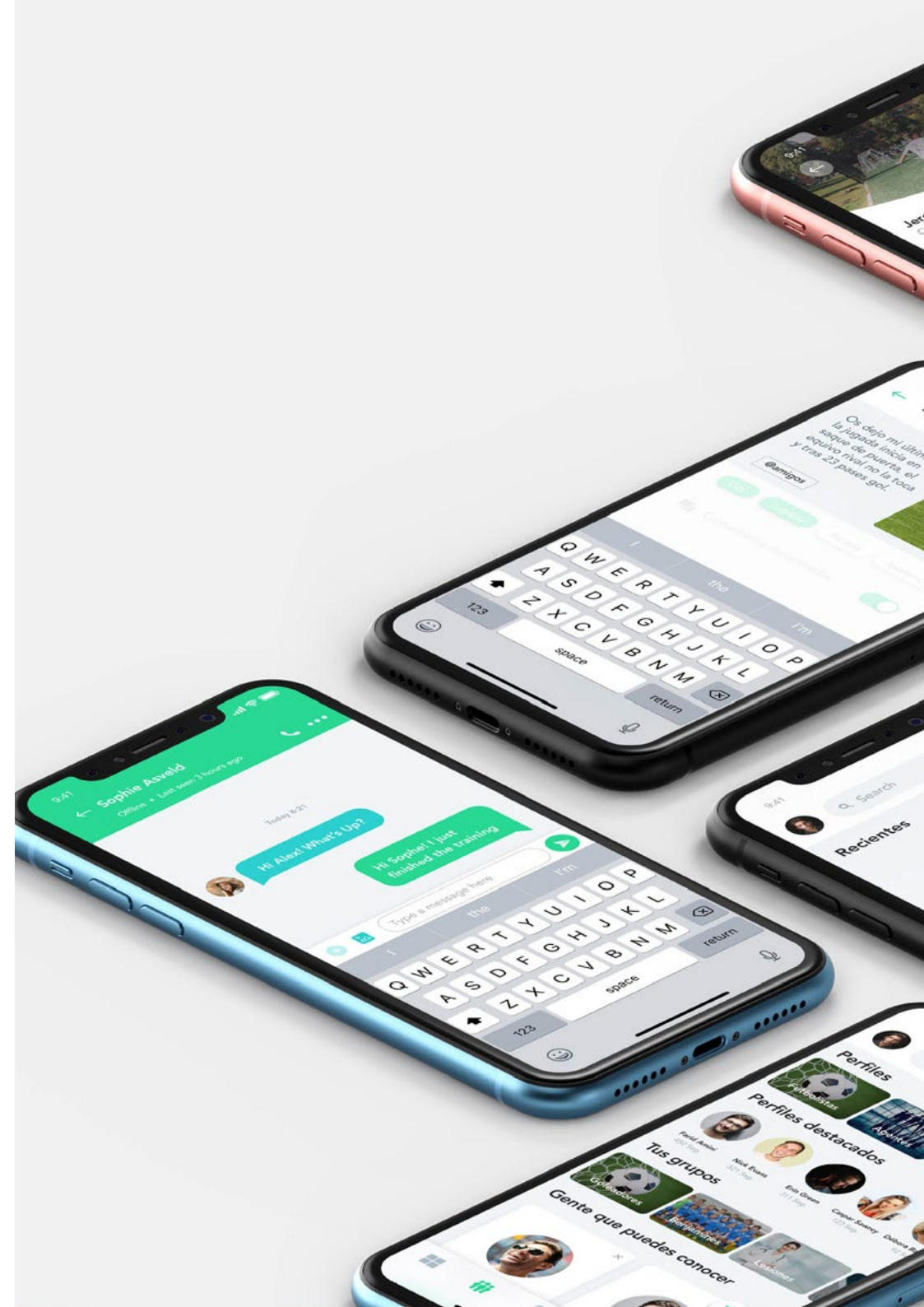
“

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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Diplomado en User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

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

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en User Experience en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado

User Experience en el
Desarrollo de Aplicaciones
para Dispositivos Móviles

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Diplomado

User Experience en el
Desarrollo de Aplicaciones
para Dispositivos Móviles