

Experto Universitario

Diseño con Inteligencia Artificial
y Experiencia de Usuario



Experto Universitario Diseño con Inteligencia Artificial y Experiencia de Usuario

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

Acceso web: www.techtute.com/inteligencia-artificial/experto-universitario/experto-diseno-inteligencia-artificial-experiencia-usuario

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La Inteligencia Artificial (IA) tiene aplicaciones transformadoras en el campo del Diseño. Su importancia radica en su capacidad para agilizar procesos, personalizar diseños o ayudar a los expertos a tomar decisiones más informadas. Para beneficiarse de esto, los profesionales necesitan ampliar sus conocimientos sobre la materia de forma continuada. Además, es clave que se mantengan a la vanguardia tecnológica, para implementar las últimas tendencias a sus procesos creativos y mejorar así las experiencias de sus usuarios. En este contexto, TECH ha lanzado una avanzada capacitación que ayudará a los diseñadores a aplicar en sus prácticas el Aprendizaje Automático, para brindar servicios caracterizados por su máxima personalización. Además, se imparte de forma 100% online para mayor comodidad del alumnado.



“

*Dominarás el Diseño Generativo
en la mejor universidad digital
del mundo, según Forbes”*

El Análisis Predictivo de Interacciones con los usuarios empleando IA es una herramienta valiosa, destinada a optimizar las vivencias de los consumidores tanto en productos como servicios específicos. Por ejemplo, al anticipar sus preferencias, los diseñadores pueden crear interfaces más individualizadas y atractivas. En esta línea, al prever las posibles dificultades en la navegación, los especialistas son capaces de tomar medidas para mejorar la retención o incluso evitar la frustración de los individuos. Para desarrollar los estudios más precisos, los profesionales deben considerar pasos para sacarles el máximo partido. Entre ellos, figuran factores como las recomendaciones personalizadas, detección de anomalías o segmentación de la audiencia.

Por eso, TECH ha desarrollado este Experto Universitario, que versará sobre la interacción diseño-usuario y las aplicaciones de la IA. De esta forma, el plan de estudios ofrecerá a los alumnos sugerencias contextuales basadas en comportamientos del público, así como diseños adaptativos a diferentes dispositivos. Además, el temario profundizará en la personalización dinámica de interfaces de usuario para captar más su atención.

Asimismo, se brindarán las estrategias más efectivas para incorporar exitosamente las herramientas del Aprendizaje Automático a los procedimientos creativos. Cabe destacar que se resaltarán la importancia de la ética durante la confección de diseños, mediante acciones destinadas a reducir el impacto ambiental y disminuir el uso de residuos. De esta forma, los egresados destacarán por ofrecer las piezas artísticas más innovadoras, teniendo en cuenta las consideraciones deontológicas en la industria.

En cuanto a la metodología de este programa, conviene matizar que refuerza su carácter innovador. TECH pone a disposición del alumnado un entorno educativo 100% online, adaptándose así a las necesidades de los profesionales ocupados que quieren avanzar en sus carreras. Igualmente, emplea el sistema de enseñanza *Relearning*, basado en la repetición de conceptos clave para fijar conocimientos y facilitar el aprendizaje. De esta manera, la combinación de flexibilidad y un enfoque pedagógico robusto, lo hace altamente accesible.

Este **Experto Universitario en Diseño con Inteligencia Artificial y Experiencia de Usuario** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

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



Aplicarás las estrategias más efectivas para realizar análisis continuos de la experiencia del usuario para implementar mejoras”

“

Tus procesos creativos de diseño destacarán por su ética y sostenibilidad, gracias a esta titulación universitaria 100% online”

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

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

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

Profundizarás en la creación automática de layouts editoriales con algoritmos, para ahorrar tiempo y dotar a tus obras de consistencia.

Con el sistema del Relearning, integrarás los conceptos de manera natural y progresiva. ¡Olvídate de memorizar!



02

Objetivos

Gracias al presente programa, el alumnado obtendrá competencias para implementar los recursos del Aprendizaje Automático a sus proyectos de diseño. Así pues, los egresados dominarán la generación automática de contenido, la optimización de diseños y reconocimiento de patrones. De manera similar, emplearán algoritmos predictivos para anticipar interacciones por parte de los usuarios, permitiendo respuestas proactivas. Los artistas también adquirirán una conciencia ética en la toma de decisiones, impulsando así prácticas sostenibles como la reducción de residuos o la integración de tecnologías responsables. En adición, asegurarán a los consumidores experiencias inmersivas que mantengan siempre su privacidad.



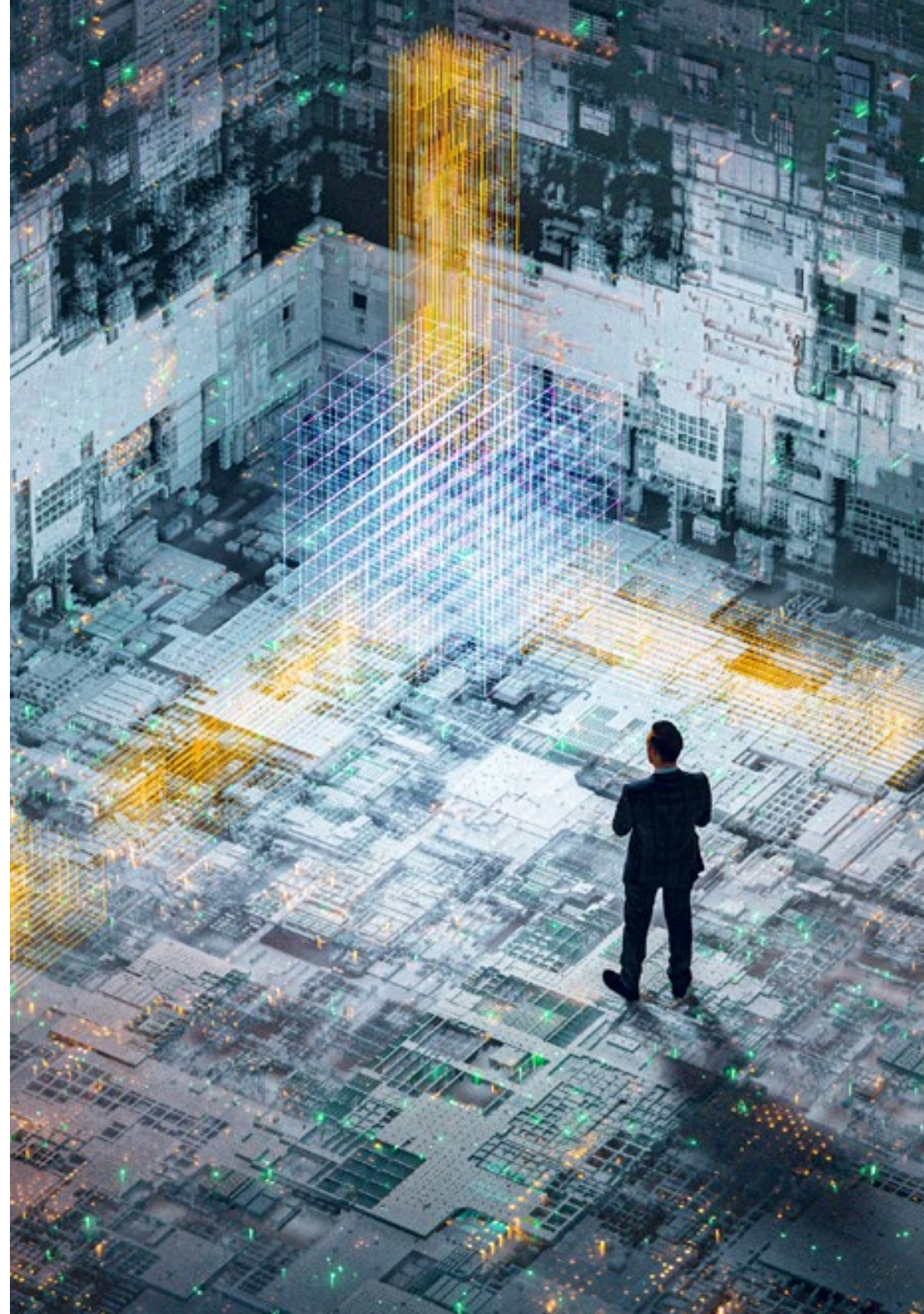
“

Estarás preparado para superar los desafíos que se te presenten durante la elaboración de tus piezas y los convertirás en oportunidades para innovar”



Objetivos generales

- ◆ Comprender los fundamentos teóricos de la Inteligencia Artificial
- ◆ Estudiar los distintos tipos de datos y comprender el ciclo de vida del dato
- ◆ Evaluar el papel crucial del dato en el desarrollo e implementación de soluciones de Inteligencia Artificial
- ◆ Profundizar en algoritmia y complejidad para resolver problemas específicos
- ◆ Explorar las bases teóricas de las redes neuronales para el desarrollo del *Deep Learning*
- ◆ Analizar la computación bioinspirada y su relevancia en el desarrollo de sistemas inteligentes
- ◆ Analizar estrategias actuales de la Inteligencia Artificial en diversos campos, identificando oportunidades y desafíos
- ◆ Desarrollar habilidades para implementar herramientas de inteligencia artificial en proyectos de diseño, abarcando la generación automática de contenido, optimización de diseños y reconocimiento de patrones
- ◆ Aplicar herramientas colaborativas, aprovechando la Inteligencia Artificial para mejorar la comunicación y eficiencia en equipos de diseño
- ◆ Incorporar aspectos emocionales en los diseños mediante técnicas que conecten efectivamente con la audiencia
- ◆ Comprender la simbiosis entre el diseño interactivo y la Inteligencia Artificial para optimizar la experiencia del usuario
- ◆ Desarrollar destrezas en diseño adaptativo, considerando el comportamiento del usuario y aplicando herramientas avanzadas de Inteligencia Artificial
- ◆ Analizar críticamente los desafíos y oportunidades al implementar diseños personalizados en la industria mediante la Inteligencia Artificial
- ◆ Comprender el papel transformador de la Inteligencia Artificial en la innovación de procesos de diseño y fabricación





Objetivos específicos

Módulo 1. Aplicaciones Prácticas de la Inteligencia Artificial en Diseño

- ♦ Aplicar herramientas colaborativas, aprovechando la IA para mejorar la comunicación y eficiencia en equipos de Diseño
- ♦ Incorporar aspectos emocionales en los diseños mediante técnicas que conecten efectivamente con la audiencia, explorando cómo la IA puede influir en la percepción emocional del Diseño
- ♦ Dominar herramientas y marcos de trabajo específicos para la aplicación de la IA en el Diseño, como GANs (Redes Generativas Adversarias) y otras bibliotecas relevantes
- ♦ Emplear la IA para generar imágenes, ilustraciones y otros elementos visuales de manera automática
- ♦ Implementar técnicas de IA para analizar datos relacionados con el diseño, como el comportamiento de navegación y retroalimentación de los usuarios

Módulo 2. Interacción Diseño-Usuario e Inteligencia Artificial

- ♦ Comprender la simbiosis entre el Diseño interactivo y la IA para optimizar la experiencia del usuario
- ♦ Desarrollar destrezas en Diseño adaptativo, considerando el comportamiento del usuario y aplicando herramientas avanzadas de IA
- ♦ Analizar críticamente los desafíos y oportunidades al implementar diseños personalizados en la industria mediante IA
- ♦ Utilizar algoritmos predictivos de la IA para anticipar las interacciones de los usuarios, permitiendo respuestas proactivas y eficientes en el diseño
- ♦ Desarrollar sistemas de recomendación basados en IA que sugieran contenido, productos o acciones relevantes para los usuarios

Módulo 3. Ética y medioambiente en el Diseño e Inteligencia Artificial

- ♦ Comprender los principios éticos relacionados con el Diseño y la Inteligencia Artificial, cultivando una conciencia ética en la toma de decisiones
- ♦ Enfocarse en la integración ética de tecnologías, como el reconocimiento de emociones, asegurando experiencias inmersivas que respeten la privacidad y la dignidad del usuario
- ♦ Promover la responsabilidad social y ambiental en el Diseño de videojuegos y en la industria en general, considerando aspectos éticos en la representación y la jugabilidad
- ♦ Generar prácticas sostenibles en los procesos de diseño, que abarquen desde la reducción de residuos hasta la integración de tecnologías responsables, contribuyendo a la preservación del medio ambiente
- ♦ Analizar cómo las tecnologías de IA pueden afectar a la sociedad, considerando estrategias para mitigar sus posibles impactos negativos



Aprovecha esta oportunidad y ponte al día en las últimas tendencias en asistentes virtuales gracias a esta revolucionaria capacitación”

03

Dirección del curso

Con el objetivo de mantener intacto el excelente nivel educativo que caracteriza a los programas de TECH, este Experto Universitario cuenta con la dirección e impartición de profesionales de referencia en el ámbito del Diseño con IA y Experiencia de Usuario. Estos expertos cuentan con un dilatado bagaje profesional, que les ha permitido aportar soluciones innovadoras en instituciones de prestigio nacional. Además, dado que estos especialistas son los encargados de elaborar los contenidos didácticos disponibles en esta capacitación, los conocimientos y habilidades que adquirirán los alumnos serán aplicables en sus experiencias laborales.



“

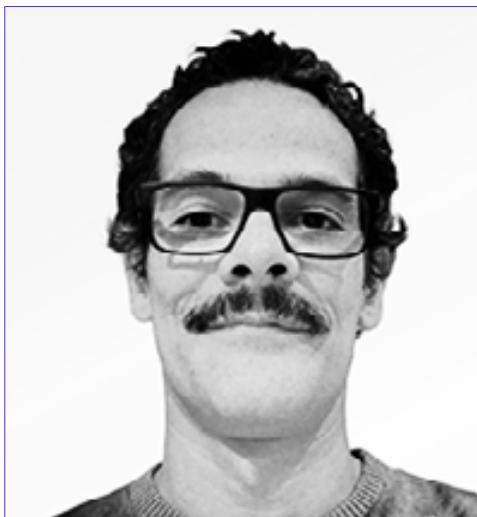
Accederás a un plan de estudios diseñado por un reputado cuadro docente, que te garantizará un aprendizaje exitoso”

Dirección



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO y CTO en Prometheus Global Solutions
- ♦ CTO en Korporate Technologies
- ♦ CTO en AI Shepherds GmbH
- ♦ Consultor y Asesor Estratégico Empresarial en Alliance Medical
- ♦ Director de Diseño y Desarrollo en DocPath
- ♦ Doctor en Ingeniería Informática por la Universidad de Castilla-La Mancha
- ♦ Doctor en Economía, Empresas y Finanzas por la Universidad Camilo José Cela
- ♦ Doctor en Psicología por la Universidad de Castilla-La Mancha
- ♦ Máster en Executive MBA por la Universidad Isabel I
- ♦ Máster en Dirección Comercial y Marketing por la Universidad Isabel I
- ♦ Máster Experto en Big Data por Formación Hadoop
- ♦ Máster en Tecnologías Informáticas Avanzadas por la Universidad de Castilla-La Mancha
- ♦ Miembro: Grupo de Investigación SMILE



D. Maldonado Pardo, Chema

- ♦ Especialista en Diseño Gráfico
- ♦ Diseñador Gráfico en DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Socio Fundador y Responsable del Departamento de Diseño y Publicidad de D.C.M. Difusión Integral de Ideas, C.B.
- ♦ Responsable del Departamento de Diseño e Impresión Digital de Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Diseñador Gráfico en Ático, Estudio Gráfico
- ♦ Diseñador Gráfico y Artesano Impresor en Lozano Artes Gráficas
- ♦ Maquetador y Diseñador Gráfico en Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Telecomunicaciones por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ ETS Informática de Sistemas por la Universidad de Castilla-La Mancha

Profesores

Dña. Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* en la Universidad de Murcia
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* en la Universidad de Murcia
- ♦ *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* in PHOENIX Project y FLEXUM (ONENET) Project
- ♦ Creadora de contenido en Global UC3M Challenge
- ♦ Premio Ginés Huertas Martínez (2023)
- ♦ Máster en Energías Renovables por la Universidad Politécnica de Cartagena
- ♦ Grado en Ingeniería Eléctrica (bilingüe) por la Universidad Carlos III de Madrid

04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario se sumergirá en la intersección entre el Diseño Gráfico y la IA, enriqueciendo los procedimientos creativos del alumnado. Para ello, el plan de estudios abarcará, desde la generación automática de contenido visual, hasta la predicción de tendencias o la colaboración mejorada. Asimismo, se profundizará en aspectos fundamentales, como la adaptación contextual, la integración de asistentes virtuales y el análisis emocional de los usuarios. De este modo, los egresados adquirirán habilidades para desarrollar experiencias digitales definidas por su personalización e innovación.

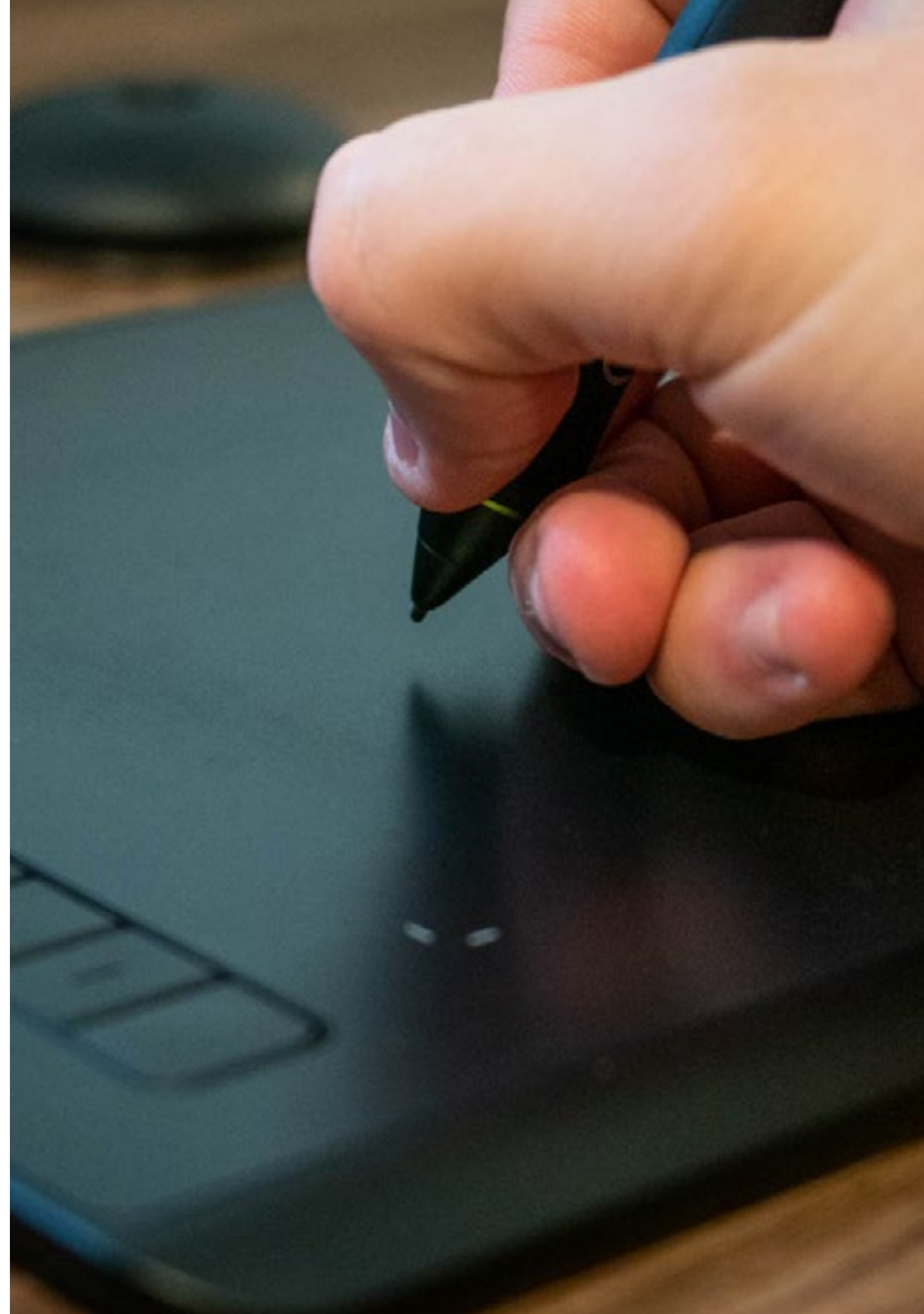


“

Manejarás las herramientas más avanzadas de la Inteligencia Artificial para desarrollar los diseños más creativos y exclusivos”

Módulo 1. Aplicaciones Prácticas de la Inteligencia Artificial en Diseño

- 1.1. Generación automática de imágenes en diseño gráfico con Wall-e, Adobe Firefly y Stable Difussion
 - 1.1.1. Conceptos fundamentales de generación de imágenes
 - 1.1.2. Herramientas y *frameworks* para generación gráfica automática
 - 1.1.3. Impacto social y cultural del diseño generativo
 - 1.1.4. Tendencias actuales en el campo y futuros desarrollos y aplicaciones
- 1.2. Personalización dinámica de interfaces de usuario mediante IA
 - 1.2.1. Principios de personalización en UI/UX
 - 1.2.2. Algoritmos de recomendación en personalización de interfaces
 - 1.2.3. Experiencia del usuario y retroalimentación continua
 - 1.2.4. Implementación práctica en aplicaciones reales
- 1.3. Diseño generativo: Aplicaciones en industria y arte
 - 1.3.1. Fundamentos del diseño generativo
 - 1.3.2. Diseño generativo en la industria
 - 1.3.3. Diseño generativo en el arte contemporáneo
 - 1.3.4. Desafíos y futuros avances en diseño generativo
- 1.4. Creación automática de *Layouts* editoriales con algoritmos
 - 1.4.1. Principios de *Layout* editorial automático
 - 1.4.2. Algoritmos de distribución de contenido
 - 1.4.3. Optimización de espacios y proporciones en diseño editorial
 - 1.4.4. Automatización del proceso de revisión y ajuste
- 1.5. Generación procedimental de contenido en videojuegos con PCG
 - 1.5.1. Introducción a la generación procedimental en videojuegos
 - 1.5.2. Algoritmos para la creación automática de niveles y ambientes
 - 1.5.3. Narrativa procedimental y ramificación en videojuegos
 - 1.5.4. Impacto de la generación procedimental en la experiencia del jugador
- 1.6. Reconocimiento de patrones en logotipos con Machine Learning mediante Cogniac
 - 1.6.1. Fundamentos de reconocimiento de patrones en diseño gráfico
 - 1.6.2. Implementación de modelos de *Machine Learning* para identificación de logotipos
 - 1.6.3. Aplicaciones prácticas en el diseño gráfico
 - 1.6.4. Consideraciones legales y éticas en el reconocimiento de logotipos



- 1.7. Optimización de colores y composiciones con IA
 - 1.7.1. Psicología del color y composición visual
 - 1.7.2. Algoritmos de optimización de colores en diseño gráfico con Adobe Color Wheel y Coolers
 - 1.7.3. Composición automática de elementos visuales mediante Framer, Canva y RunwayML
 - 1.7.4. Evaluación del impacto de la optimización automática en la percepción del usuario
- 1.8. Análisis predictivo de tendencias visuales en diseño
 - 1.8.1. Recopilación de datos y tendencias actuales
 - 1.8.2. Modelos de *Machine Learning* para predicción de tendencias
 - 1.8.3. Implementación de estrategias proactivas en diseño
 - 1.8.4. Principios en el uso de datos y predicciones en diseño
- 1.9. Colaboración asistida por IA en equipos de diseño
 - 1.9.1. Colaboración humano-IA en proyectos de diseño
 - 1.9.2. Plataformas y herramientas para colaboración asistida por IA (Adobe Creative Cloud y Sketch2React)
 - 1.9.3. Mejores prácticas en integración de tecnologías asistidas por IA
 - 1.9.4. Perspectivas futuras en colaboración humano-IA en diseño
- 1.10. Estrategias para la incorporación exitosa de IA en el diseño
 - 1.10.1. Identificación de necesidades de diseño resolubles por IA
 - 1.10.2. Evaluación de plataformas y herramientas disponibles
 - 1.10.3. Integración efectiva en proyectos de diseño
 - 1.10.4. Optimización continua y adaptabilidad
- 2.3. Diseño adaptativo a diferentes dispositivos con IA
 - 2.3.1. Principios de diseño adaptativo a dispositivos
 - 2.3.2. Algoritmos de adaptación de contenido
 - 2.3.3. Optimización de interfaz para experiencias móviles y de escritorio
 - 2.3.4. Desarrollos futuros en diseño adaptativo con tecnologías emergentes
- 2.4. Generación automática de personajes y enemigos en videojuegos
 - 2.4.1. Necesidad de generación automática en el desarrollo de videojuegos
 - 2.4.2. Algoritmos de generación de personajes y enemigos
 - 2.4.3. Personalización y adaptabilidad en personajes generados automáticamente
 - 2.4.4. Experiencias de desarrollo: Desafíos y lecciones aprendidas
- 2.5. Mejora de la IA en personajes del juego
 - 2.5.1. Importancia de la inteligencia artificial en personajes de videojuegos
 - 2.5.2. Algoritmos para mejorar el comportamiento de personajes
 - 2.5.3. Adaptación continua y aprendizaje de la IA en juegos
 - 2.5.4. Desafíos técnicos y creativos en la mejora de la IA de personajes
- 2.6. Diseño personalizado en la industria: Desafíos y oportunidades
 - 2.6.1. Transformación del diseño industrial con personalización
 - 2.6.2. Tecnologías habilitadoras para el diseño personalizado
 - 2.6.3. Desafíos en la implementación de diseño personalizado a escala
 - 2.6.4. Oportunidades de innovación y diferenciación competitiva
- 2.7. Diseño para sostenibilidad mediante IA
 - 2.7.1. Análisis del ciclo de vida y trazabilidad con inteligencia artificial
 - 2.7.2. Optimización de materiales reciclables
 - 2.7.3. Mejora de procesos sostenibles
 - 2.7.4. Desarrollo de estrategias y proyectos prácticos
- 2.8. Integración de asistentes virtuales en interfaces de diseño con Adobe Sensei, Figma y AutoCAD
 - 2.8.1. Papel de los asistentes virtuales en el diseño interactivo
 - 2.8.2. Desarrollo de asistentes virtuales especializados en diseño
 - 2.8.3. Interacción natural con asistentes virtuales en proyectos de diseño
 - 2.8.4. Desafíos de implementación y mejoras continuas

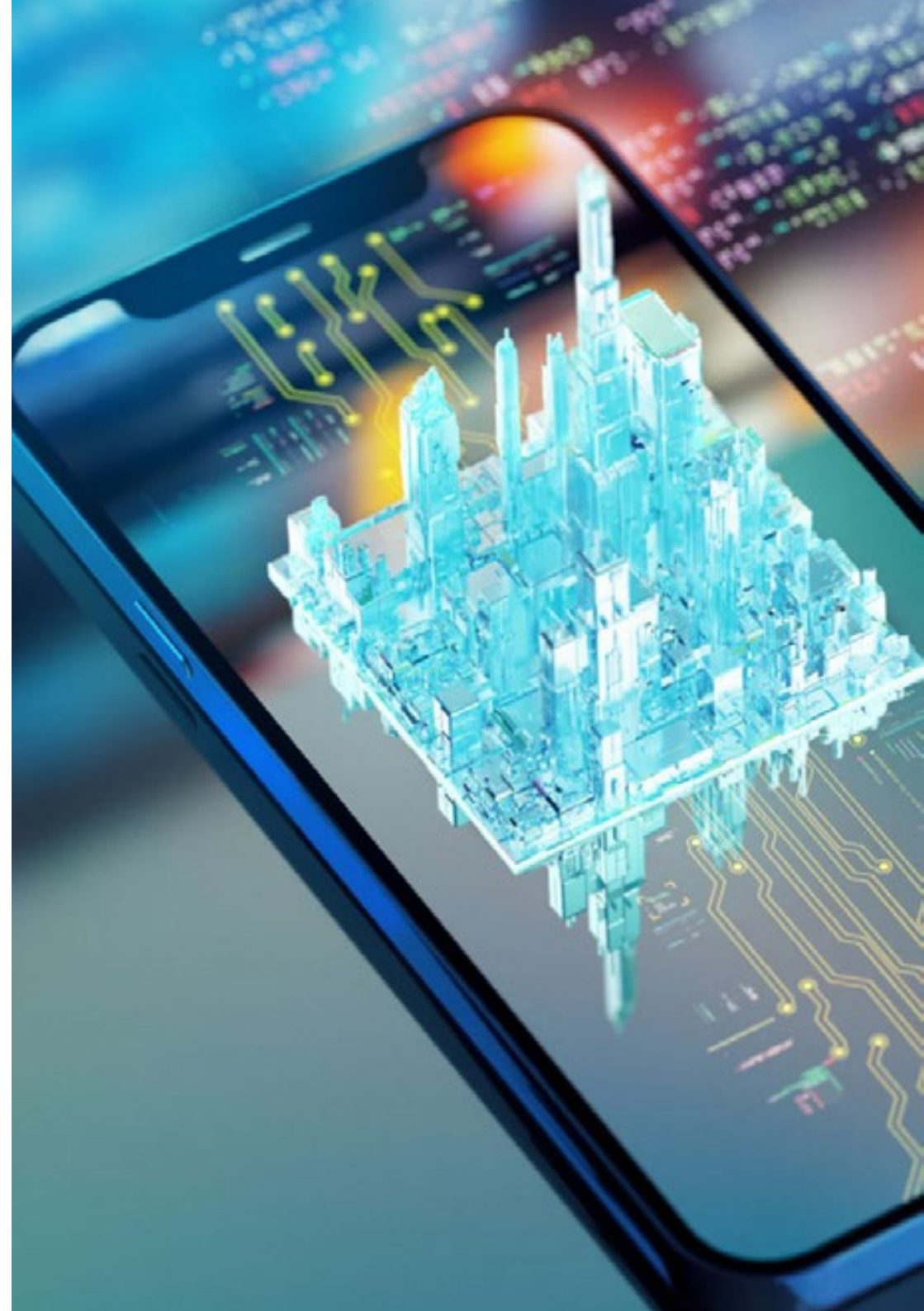
Módulo 2. Interacción Diseño-Usuario e IA

- 2.1. Sugerencias contextuales de diseño basadas en comportamiento
 - 2.1.1. Entendiendo el comportamiento del usuario en el diseño
 - 2.1.2. Sistemas de sugerencias contextuales basadas en IA
 - 2.1.3. Estrategias para garantizar la transparencia y el consentimiento del usuario
 - 2.1.4. Tendencias y posibles mejoras en la personalización basada en el comportamiento
- 2.2. Análisis predictivo de interacciones de usuarios
 - 2.2.1. Importancia del análisis predictivo en interacciones usuario-diseño
 - 2.2.2. Modelos de *Machine Learning* para predicción de comportamiento del usuario
 - 2.2.3. Integración de análisis predictivo en el diseño de interfaces de usuario
 - 2.2.4. Desafíos y dilemas en el análisis predictivo

- 2.9. Análisis continuo de la experiencia del usuario para mejoras
 - 2.9.1. Ciclo de mejora continua en diseño de interacción
 - 2.9.2. Herramientas y métricas para el análisis continuo
 - 2.9.3. Iteración y adaptación en experiencia del usuario
 - 2.9.4. Garantía de la privacidad y transparencia en el manejo de datos sensibles
- 2.10. Aplicación de técnicas de IA para la mejora de la usabilidad
 - 2.10.1. Intersección de IA y usabilidad
 - 2.10.2. Análisis de sentimientos y experiencia del usuario (UX)
 - 2.10.3. Personalización dinámica de interfaz
 - 2.10.4. Optimización de flujo de trabajo y navegación

Módulo 3. Ética y medioambiente en el Diseño e IA

- 3.1. Impacto ambiental en el diseño industrial: Enfoque ético
 - 3.1.1. Conciencia ambiental en el diseño industrial
 - 3.1.2. Evaluación del ciclo de vida y diseño sostenible
 - 3.1.3. Desafíos éticos en decisiones de diseño con impacto ambiental
 - 3.1.4. Innovaciones sostenibles y futuras tendencias
- 3.2. Mejora de la accesibilidad visual en diseño gráfico con responsabilidad
 - 3.2.1. Accesibilidad visual como prioridad ética en el diseño gráfico
 - 3.2.2. Herramientas y prácticas para la mejora de la accesibilidad visual (Google LightHouse y Microsoft Accessibility Insights)
 - 3.2.3. Desafíos éticos en la implementación de accesibilidad visual
 - 3.2.4. Responsabilidad profesional y futuras mejoras en accesibilidad visual
- 3.3. Reducción de residuos en el proceso de diseño: Desafíos sostenibles
 - 3.3.1. Importancia de la reducción de residuos en diseño
 - 3.3.2. Estrategias para la reducción de residuos en diferentes etapas del diseño
 - 3.3.3. Desafíos éticos en la implementación de prácticas de reducción de residuos
 - 3.3.4. Compromisos empresariales y certificaciones sostenibles
- 3.4. Análisis de sentimientos en creación de contenido editorial: Consideraciones éticas
 - 3.4.1. Análisis de sentimientos y ética en contenido editorial
 - 3.4.2. Algoritmos de análisis de sentimientos y decisiones éticas
 - 3.4.3. Impacto en la opinión pública
 - 3.4.4. Desafíos en el análisis de sentimientos y futuras implicaciones



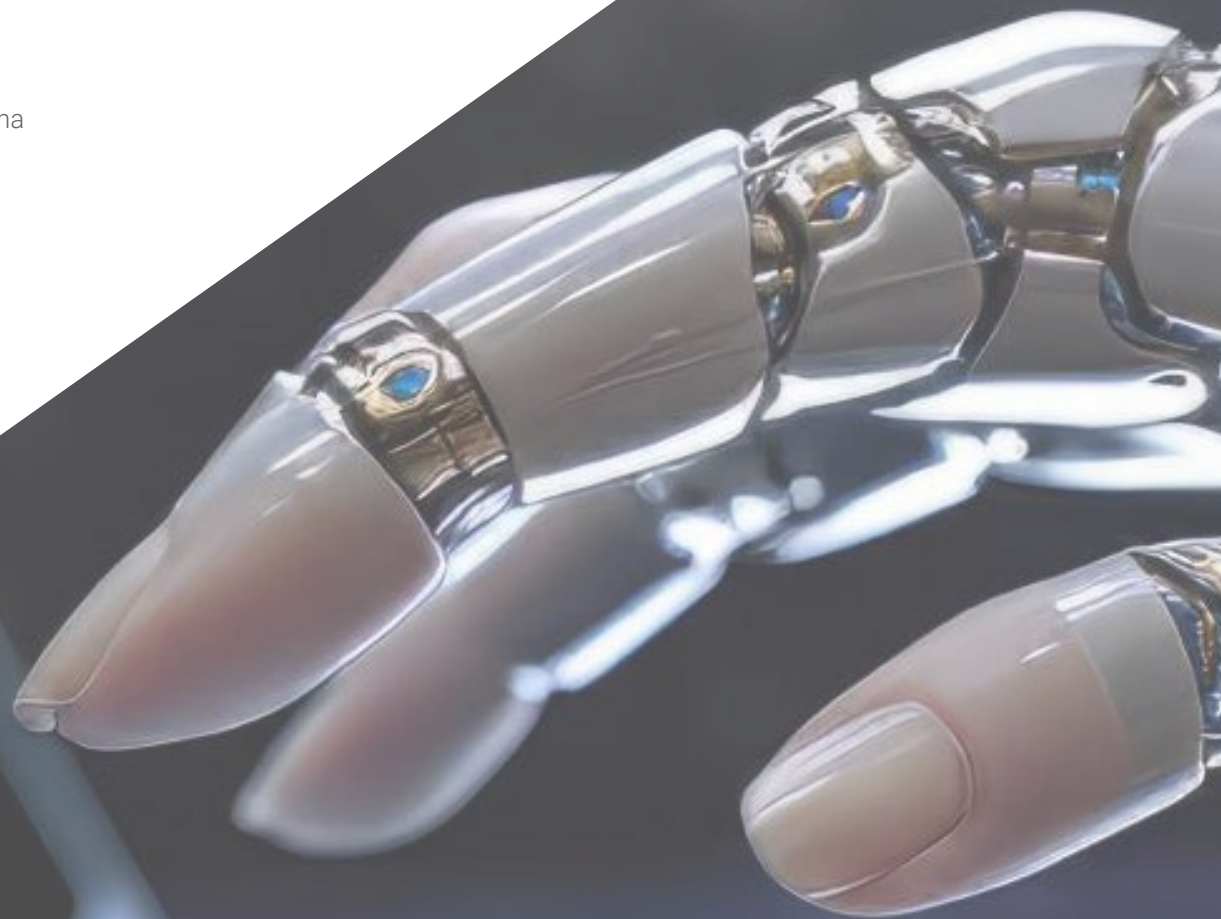
- 3.5. Integración de reconocimiento de emociones para experiencias inmersivas
 - 3.5.1. Ética en la Integración de Reconocimiento de Emociones en Experiencias Inmersivas
 - 3.5.2. Tecnologías de Reconocimiento de Emociones
 - 3.5.3. Desafíos Éticos en la Creación de Experiencias Inmersivas Emocionalmente Conscientes
 - 3.5.4. Perspectivas Futuras y Ética en el Desarrollo de Experiencias Inmersivas
- 3.6. Ética en el Diseño de videojuegos: Implicaciones y decisiones
 - 3.6.1. Ética y Responsabilidad en el Diseño de Videojuegos
 - 3.6.2. Inclusión y Diversidad en Videojuegos: Decisiones Éticas
 - 3.6.3. Microtransacciones y Monetización Ética en Videojuegos
 - 3.6.4. Desafíos Éticos en el Desarrollo de Narrativas y Personajes en Videojuegos
- 3.7. Diseño responsable: Consideraciones éticas y ambientales en la industria
 - 3.7.1. Enfoque Ético en el Diseño Responsable
 - 3.7.2. Herramientas y Métodos para el Diseño Responsable
 - 3.7.3. Desafíos Éticos y Ambientales en la Industria del Diseño
 - 3.7.4. Compromisos Empresariales y Certificaciones de Diseño Responsable
- 3.8. Ética en la integración de IA en interfaces de usuario
 - 3.8.1. Exploración de cómo la inteligencia artificial en las interfaces de usuario plantea desafíos éticos
 - 3.8.2. Transparencia y Explicabilidad en Sistemas de IA en Interfaz de Usuario
 - 3.8.3. Desafíos Éticos en la Recopilación y Uso de Datos en Interfaz de Usuario
 - 3.8.4. Perspectivas Futuras en Ética de la IA en Interfaces de Usuario
- 3.9. Sostenibilidad en la innovación de procesos de Diseño
 - 3.9.1. Reconocimiento de la importancia de la sostenibilidad en la innovación de procesos de diseño
 - 3.9.2. Desarrollo de Procesos Sostenibles y Toma de Decisiones Éticas
 - 3.9.3. Desafíos Éticos en la Adopción de Tecnologías Innovadoras
 - 3.9.4. Compromisos Empresariales y Certificaciones de Sostenibilidad en Procesos de Diseño
- 3.10. Aspectos éticos en la aplicación de tecnologías en el Diseño
 - 3.10.1. Decisiones Éticas en la Selección y Aplicación de Tecnologías de Diseño
 - 3.10.2. Ética en el Diseño de Experiencias de Usuario con Tecnologías Avanzadas
 - 3.10.3. Intersecciones de ética y tecnologías en el diseño
 - 3.10.4. Tendencias emergentes y el papel de la ética en la dirección futura del diseño con tecnologías avanzadas

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 Experto Universitario en Diseño con Inteligencia Artificial y Experiencia de Usuario garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Experto Universitario en Diseño con Inteligencia Artificial y Experiencia de Usuario** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Experto Universitario en Diseño con Inteligencia Artificial y Experiencia de Usuario**

ECTS: **18**

N.º Horas Oficiales: **450 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.



Experto Universitario Diseño con Inteligencia Artificial y Experiencia de Usuario

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

Experto Universitario

Diseño con Inteligencia Artificial
y Experiencia de Usuario

