

## UXUI

### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A estudiantes y profesionales que quieren orientar su carrera al diseño de producto digital.

### REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos de diseño gráfico o web.

### SALIDAS PROFESIONALES

- UXUI Designer
- UI Designer
- UX Research
- Product Designer
- Service Designer

### PORTFOLIO

Al término del Máster el alumno se habrá configurado un portfolio de productos formados por: login, pattern UI, landing, home, menú área personal, prototipos interactivos, estudios de usuario, customer journey, diagramas,...

# Máster UXUI

## Experiencia de usuario

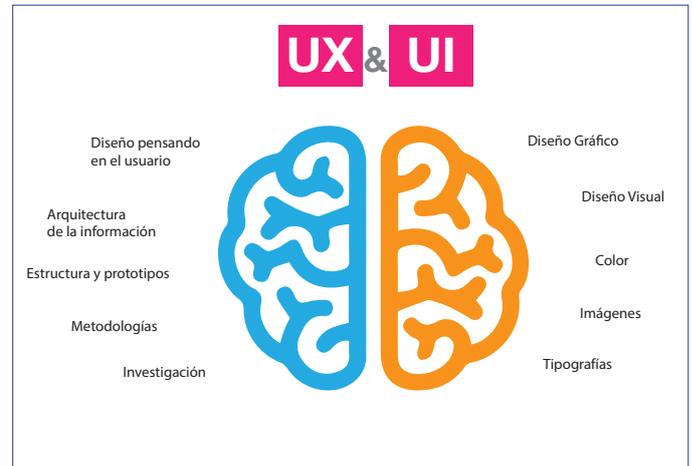
El Diseño UX/UI se ha convertido hoy en una de las profesiones con mayor crecimiento y una formación de calidad te puede abrir las puertas al mercado laboral. El Máster se compone de tres partes que se corresponden con 3 cursos: **UX Design**, **UX Usabilidad y metodologías** y **UI Interactivo – Diseño de prototipos de alta fidelidad**. En la primera parte del Máster aprenderás a Diseñar pensado en el **Usuario y Usabilidad, percepción y visualización de la información**, Segmentación y **estudio de mercado**, Identificación y optimización de procesos. En la segunda parte conocerás los conceptos fundamentales y aprenderás a utilizar la herramienta de **Figma**, profundizarás en temas esenciales como color, texto, formato. En la tercera parte del Máster aprenderás a utilizar Diseño de interacción y navegación en Figma.

A lo largo del Master UX/UI aprenderás **Diseño de interfaz**, Diseño de interacción, Establecer pautas visuales, Realización de pruebas de usuario, Investigación de temas, Estudio de **análisis detallado**, **Prototipado**.



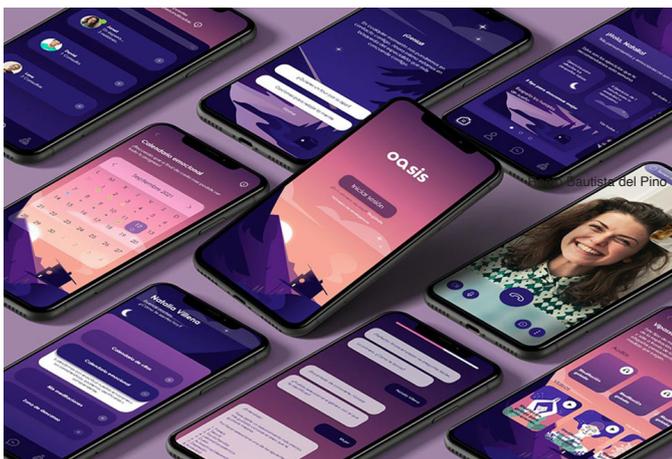
## ¿Qué aprenderás?

- Prototipado interactivo con Figma el programa líder del mercado en UI.
- Diseñar un proyecto UX/UI de principio a fin, para incluirlo en tu portfolio.
- Principios de usabilidad y análisis heurístico.
- Metodologías de investigación y test con usuarios.
- Estructurar tus sitios con base en los modelos mentales del usuario.
- Conceptos de diseño gráfico, tipografía, color y composición.
- Percepción y ergonomía aplicada al diseño de interacción.
- Como argumentar y presentar tus proyectos ante clientes o en entrevistas de trabajo.
- Accesibilidad y diseño para todos.



## ¿Qué ofrecemos?

- Clases 100% prácticas
- Profesores con experiencia tanto profesional como docente
- Realización de proyectos individualizados
- Asesoramiento en la confección del portfolio de trabajos
- Visionado y análisis de campañas actuales
- Campus virtual
- Información sobre conferencias, ferias, festivales y exposiciones
- Información sobre concursos para estudiantes
- Material didáctico
- Blog informativo
- 1 ordenador Mac por alumno
- Acceso a Internet
- Bibliografía recomendada
- Diploma acreditativo
- Bolsa de trabajo
- Convenio de prácticas con empresas





#### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas que necesitan aprender las herramientas para diseñar interfaces de productos digitales.

#### REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos básicos de diseño gráfico o web.

## UX Design

¿Quieres aprender a diseñar interfaces visuales atractivas? ¿Cada vez que navegas en una web te preguntas cómo mejorarla? El **diseño UX/UI** se ha convertido en la evolución natural de los **diseñadores gráficos**. Teoría de color, conocimientos sobre tipografía, composición con retícula y retoque fotográfico son conceptos de diseño gráfico fundamentales para lograr una buena experiencia de usuario.

En un mercado con una competencia tan exigente, las marcas apuestan por diferenciarse con experiencias memorables que despierten **emociones positivas** en los usuarios. Por ejemplo, una **app** intuitiva que te permita reservar un vuelo sin frustración o realizar la compra de forma rápida y ágil puede suponer una diferencia importante con los competidores.

Con el Curso de **UX design**, descubrirás cómo manejar **Figma**, el programa más utilizado en el sector. Gracias a esta formación aprenderás a gestionar colores, tipografías, composiciones y fotos para crear productos digitales usables y atractivos. El curso se imparte de manera presencial y online en vivo (formación **100% práctica**), por lo que contarás con el feedback constante del profesor y de los compañeros.

Este curso es un gran punto de partida para iniciarse en el camino del diseño UX/UI, uno de los **sectores** profesionales **más demandados**. Para completar tu perfil profesional no dudes en ampliar tu formación con el Curso UX y el Curso UI.



## Entorno de trabajo

- Lienzo, herramientas, paneles contextuales
- Sección, frame y slice
- Reglas, guías y zoom
- Exportar e importar

## Organización

- Teams > proyectos > archivos > páginas
- Licencia para estudiantes
- Tipos archivos: Figjam y diseño
- Historial
- Compartir
- Comentarios y flujo de revisiones

## Diseño

- Formas
- Pluma
- Relleno y borde
- Imagen, gif y video
- Texto
- Máscaras
- Efectos

## Responsive

- Retículas
- Restricciones
- Autolayout

## Sistemas de diseño

- Estilos
- Componentes
- Bibliotecas

## Prototipado

- Configuración
- Desencadenantes
- Acciones
- Animaciones
- Comportamiento scroll

## Comunidad

- Plantillas
- Plugins
- Widgets



#### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas que necesitan aprender metodologías de trabajo para diseñar productos digitales.

#### REQUISITOS

Ser mayor de edad.

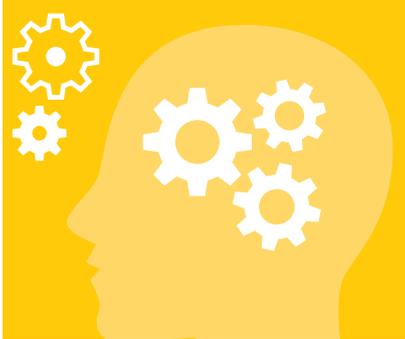
## UX. Usabilidad y metodologías

¿Te gustaría dedicarte a una de las profesiones de moda en el sector digital? ¿Quieres aprender metodologías de trabajo punteras? ¿Necesitas dar un salto en tu carrera profesional? El **diseño UX** es un sector con grandes oportunidades de trabajo y el diseñador de experiencia de usuario es un profesional cada vez más solicitado.

¿Por qué hay productos más usables que generan mejores experiencias de usuario? Con el Curso UX aprenderás a diseñar **pensando en el usuario**, detectar los valiosos insights y tomar decisiones apoyadas en argumentos sólidos. Mediante metodologías ágiles como **Customer Journey**, **User Journey**, **Card sorting** o **SCRUMM** descubrirás cómo se trabaja en las agencias y empresas más exitosas.

Antes de encarar el diseño, el diseñador ux debe llevar a cabo una profunda fase de **research**. Para ello, hay que identificar los perfiles de usuario, segmentar a la audiencia, optimizar los procesos, estudiar a la competencia (**benchmark**) y medir el éxito de los prototipos mediante **test A/B**, experimentos multivariable y encuestas de usuario.

En definitiva, con este completo programa darás un salto en tu curriculum profesional. Serás capaz de **realizar un análisis UX**, detectar los **puntos de mejora de un producto digital**, idear prototipos usables desde cero y testar las propuestas para seguir optimizando los productos.



## Experiencia de usuario y usabilidad

- Heurísticos de Nielsen
- Análisis heurístico
- Accesibilidad (WCAG) y buenas prácticas (W3C)

## Investigación:

- Cualitativa:
  - Entrevistas
  - Focus group
  - Observación contextual
- Cuantitativa - encuestas e informes
- Competencia - Benchmark

## Ideación:

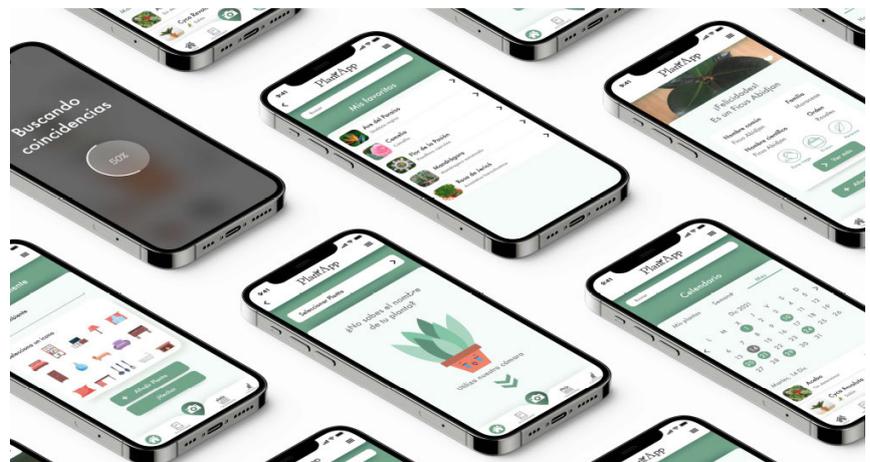
- Toma de requisitos
- Buyer persona
- Customer Journey Map

## Arquitectura de la información

- Sistemas de organización, categorización y búsqueda
- Mapas de contenidos
- Flujos de navegación
- Red Routes
- Guías de prioridad
- Card sorting

## Test usuarios

- Tareas.
- Navigation stress test
- Eyetracking
- A/B test
- Test de 5 segundos



Ángela Moreno Sánchez



#### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas que necesitan aprender a crear todos los elementos gráficos que conforman un producto digital

#### REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos de Figma.

## UI. Interactivo. Diseño prototipos de alta fidelidad

¿Te apasiona el diseño de interfaz y te gustaría prototipar productos digitales? ¿Necesitas evolucionar como diseñador gráfico y convertirte en **diseñador UI**? ¿Quieres aprender un proceso de diseño sólido y eficaz? El diseño de interfaz es un parte esencial de la **experiencia de usuario**. Los diseñadores UI se han convertido en perfiles profesionales muy demandados por su capacidad para construir interfaces intuitivas, usables y ágiles.

El diseño **UI (User Interface)** es el proceso de creación de todos los elementos gráficos que conforman un producto digital. Como diseñador UI serás capaz de **diseñar prototipos interactivos** aplicando las mejores prácticas visuales (color, tipografías, retículas, transiciones, micro-interacciones). Cada detalle es fundamental para **diseñar el look & feel de una aplicación**, desde la forma de un botón hasta las dimensiones más recomendadas para un formulario de contacto.

El único requisito que necesitas para realizar el Curso UI (presencial en Madrid), es tener conocimiento de **Figma**, la herramienta más utilizadas en Diseño de interacción. Al término de la formación, el alumno se habrá configurado un portfolio de productos formados por: login, pattern UI, landing, home, menú área personal, prototipos interactivos...

En definitiva, con este completo programa **100% práctico** darás un salto en tu curriculum profesional actualizando tu perfil con nuevos conocimientos teóricos y prácticos.



Melody Castillo - Amaia Zigorraga  
Elena Fernández - Diego Peña

## Elementos y recursos de diseño

- Jerarquía
- Color - Paleta Web Accesibilidad (WAI)
- Tipografía
- Imagen: Foto, video e ilustración
- Iconos

## Percepción y ergonomía

- Gestalt
- Leyes UX
- Ley de Fitts
- Affordance

## Sistemas de diseño

- Grid layouts y responsive design
- Estilos
- Componentes
- Fundamentos y aplicación

## Prototipado

- Sketching
- Wireframes
- Storyboard
- Mockup
- Interactivo

## Interfaz: componentes y estabilidad

- Listados
- Filtros y ordenación
- Página de producto
- Landing page
- On boarding
- Carrito
- Proceso de compra

## Engagement

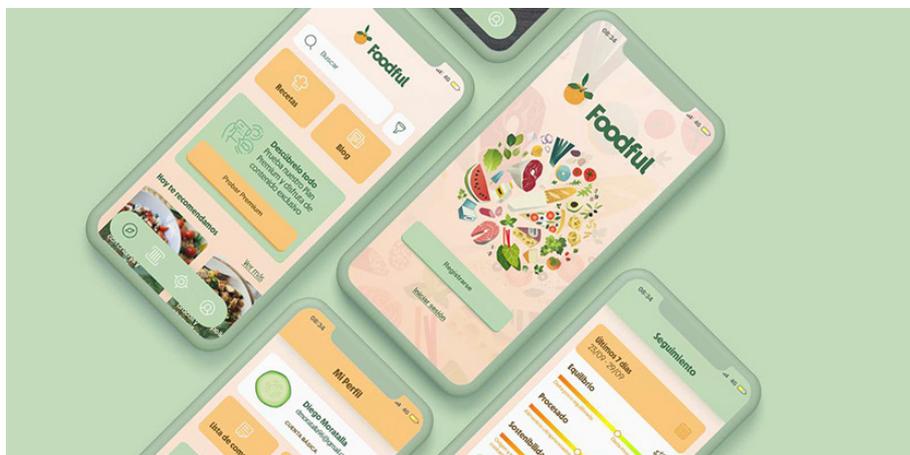
- Storytelling
- Gamificación
- Personalización
- Zeitgeist
- Dataviz

## Ux writing

- Voz y tono
- Microcopy
- Cuadros de diálogo y call to action
- Verbos: tiempo y persona

## Innovando

- Humanización
- Internet de las cosas IoT
- Realidad virtual, realidad aumentada y metaverso
- Inteligencia artificial



Diego Moratalla