Experto Universitario
Diseño UX



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño UX

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-diseno-ux**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

Uno de los factores fundamentales a tener en cuenta en el consumo de Productos Digitales es la Experiencia de Usuario (UX). Una mala implementación de este elemento puede provocar que el funcionamiento de una determinada herramienta web o aplicación no sea intuitivo. Esta situación hace descender las ventas y los usuarios no vuelven a usar el servicio por su mal diseño, por lo que en la actualidad el perfil profesional enfocado a este campo es uno de los más solicitados. Así, numerosas empresas buscan expertos en Diseño UX que puedan aportarles las mejores soluciones. Este programa le proporcionará al diseñador los últimos avances en esta área, a partir de una metodología 100% online con la que podrá compaginar su trabajo con los estudios.





Completa este programa y mejora tu perfil profesional al convertirte en un gran especialista en diseño aplicado a la Experiencia de Usuario"

En la actualidad, numerosos servicios y tiendas se encuentran en formato digital, a través de aplicaciones y páginas web. Por lo tanto, los nuevos escaparates se encuentran en internet, y es fundamental que el usuario o potencial comprador pueda desenvolverse por ellos de forma cómoda e intuitiva, sin nada que le interrumpa o le haga dudar. Así, el diseño enfocado a la Experiencia de Usuario (UX) es uno de los campos profesionales relacionados con la digitalización más importantes de los últimos años.

Por esa razón, TECH ha elaborado este Experto Universitario, que proporcionará al diseñador los conocimientos más completos y actualizados en esta área, y profundizará en cuestiones como el análisis de errores más comunes de usabilidad, las métricas de usabilidad, la gestión y control de enlaces internos, el diseño de interfaces intuitivas para usuarios infantiles o los factores socioeconómicos y culturales de los usuarios y su importancia en la navegación.

Todo ello, a partir de un sistema de enseñanza 100% online que ha sido diseñado para que el profesional en activo pueda continuar desarrollando su trabajo mientras trabaja, sin interrupciones ni rígidos horarios. Además, disfrutará de los mejores recursos didácticos, presentados por un cuadro docente de gran prestigio, que facilitarán el aprendizaje, haciéndolo totalmente sencillo y eficaz.

Este **Experto Universitario en Diseño UX** 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 UX
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica 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

Podrás acceder a importantes oportunidades profesionales en el campo del Diseño gracias a esta titulación, que se desarrolla mediante un formato 100% online”

Conocer las normas de usabilidad es esencial para ser un Diseñador especializado en este ámbito, y podrás ahondar en ellas con esta titulación, cuya orientación es eminentemente práctica"

Este programa pondrá a tu disposición los mejores recursos multimedia para garantizar que el aprendizaje sea eficaz y cómodo.

Profundizarás, gracias a este Experto Universitario, en cuestiones como el análisis de errores de usabilidad y el diseño de interfaces intuitivas.

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.



02

Objetivos

Este Experto Universitario en Diseño UX tiene como principal objetivo acercar al profesional los principios fundamentales de la Experiencia de Usuario para que pueda Diseñar Herramientas e Interfaces intuitivas. De este modo, mejorará su perfil profesional, preparándose para disfrutar de numerosas oportunidades laborales en un campo que no deja de crecer, puesto que es esencial para tiendas online, servicios administrativos y otros tipos de webs y aplicaciones.





Te esperan grandes oportunidades profesionales en un campo que no deja de crecer: el Diseño Especializado en la Experiencia de Usuario"

Objetivos generales

- Conocer las Bases del Diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta la actualidad
- Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- Dominar los Principios del Diseño centrado en el Usuario
- Diseñar Interfaces Intuitivas según el tipo de proyecto que se realice y el público al que esté destinado

Alcanzarás todos tus objetivos profesionales gracias a este Experto Universitario en Diseño UX"





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- Conectar y correlacionar las distintas Áreas del Diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- Conocer los Procesos de Ideación, Creatividad y Experimentación y saber aplicarlos a proyectos
- Integrar el Lenguaje y la Semántica en los Procesos de Ideación de un Proyecto relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

Módulo 2. Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

- Identificar problemas relacionados con el Diseño Digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionarlos
- Conocer los condicionantes de los Procesos de Interacción con la Información, la Estructura de la Información y la Accesibilidad
- Saber establecer Estructuras Organizativas de la Información
- Conocer Errores de Usabilidad para evitar cometerlos

Módulo 3. Diseño centrado en el Usuario

- Desarrollar capacidad de comunicarse, defender su trabajo y argumentar sus decisiones de diseño apoyándose en datos recogidos en la Investigación sobre los Usuarios
- Integrar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Diseño UX han sido elaborados por grandes especialistas en este ámbito, que se han encargado de reunir los conocimientos más completos y actualizados para convertir al alumno del programa en un profesional altamente solicitado por todo tipo de Empresas de Diseño. Así, esta titulación ha sido estructurada en 3 módulos, a través de los cuales el diseñador podrá ahondar en cuestiones como los fundamentos del diseño y la creación de interfaces según el tipo de usuario final al que están destinadas.





Los contenidos más especializados y novedosos en Diseño UX se encuentran aquí”

Módulo 1. Fundamentos del diseño

1.1. Historia del Diseño
- 1.1.1. La Revolución Industrial
- 1.1.2. Las etapas del Diseño
- 1.1.3. La Arquitectura
- 1.1.4. La Escuela de Chicago

1.2. Estilos y movimientos del Diseño
- 1.2.1. Diseño Decorativo
- 1.2.2. Movimiento Modernista
- 1.2.3. *Art Decó*
- 1.2.4. Diseño Industrial
- 1.2.5. La Bauhaus
- 1.2.6. II Guerra Mundial
- 1.2.7. Transvanguardias
- 1.2.8. Diseño Contemporáneo

1.3. Diseñadores y tendencias
- 1.3.1. Diseñadores de Interior
- 1.3.2. Diseñadores Gráficos
- 1.3.3. Diseñadores Industriales o de Producto
- 1.3.4. Diseñadores de Moda

1.4. Metodología proyectual de Diseño
- 1.4.1. Bruno Munari
- 1.4.2. Gui Bonsiepe
- 1.4.3. J. Christopher Jones
- 1.4.4. L. Bruce Archer
- 1.4.5. Guillermo González Ruiz
- 1.4.6. Jorge Frascara
- 1.4.7. Bernd Löbach
- 1.4.8. Joan Costa
- 1.4.9. Norberto Cháves

1.5. El lenguaje en Diseño
- 1.5.1. Los objetos y el sujeto
- 1.5.2. Semiótica de los objetos
- 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
- 1.5.4. La Globalización de los signos
- 1.5.5. Propuesta

1.6. El diseño y su Dimensión Estético-Formal
- 1.6.1. Elementos visuales
  - 1.6.1.1. La forma
  - 1.6.1.2. La medida
  - 1.6.1.3. El color
  - 1.6.1.4. La textura
- 1.6.2. Elementos de relación
  - 1.6.2.1. Dirección
  - 1.6.2.2. Posición
  - 1.6.2.3. Espacio
  - 1.6.2.4. Gravedad
- 1.6.3. Elementos prácticos
  - 1.6.3.1. Representación
  - 1.6.3.2. Significado
  - 1.6.3.3. Función
- 1.6.4. Marco de referencia

1.7. Métodos Analíticos del Diseño
- 1.7.1. El diseño Pragmático
- 1.7.2. Diseño Analógico
- 1.7.3. Diseño Icónico
- 1.7.4. Diseño Canónico
- 1.7.5. Principales autores y su metodología

1.8. Diseño y Semántica
- 1.8.1. La Semántica
- 1.8.2. La Significación
- 1.8.3. Significado Denotativo y Connotativo
- 1.8.4. El Léxico
- 1.8.5. Campo Léxico y Familia Léxica
- 1.8.6. Las relaciones Semánticas
- 1.8.7. El cambio Semántico
- 1.8.8. Causas de los Cambios Semánticos

1.9. Diseño y Pragmática
- 1.9.1. Consecuencias Prácticas, Abducción y Semiótica
- 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
- 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
- 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos

1.10. Contexto actual del Diseño
- 1.10.1. Problemas actuales del Diseño
- 1.10.2. Los temas actuales del Diseño
- 1.10.3. Aportes sobre metodología

Módulo 2. Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

2.1. Aproximación a la Usabilidad
- 2.1.1. Concepto de Usabilidad
- 2.1.2. La Usabilidad en las últimas décadas
- 2.1.3. El contexto de uso
- 2.1.4. Eficiencia y facilidad de uso. El dilema Engelbart

2.2. Objetivos y principios de la Usabilidad
- 2.2.1. La importancia de la Usabilidad
- 2.2.2. Objetivos
- 2.2.3. Principios
- 2.2.4. Pautas de legibilidad

2.3. Perspectivas y Normas de Usabilidad
- 2.3.1. Normas de Usabilidad según Jakob Nielsen
- 2.3.2. Normas de Usabilidad según Steve Krug
- 2.3.3. Tabla resumen comparativa
- 2.3.4. Práctica I: en busca de buenos referentes visuales

2.4. Análisis de errores más comunes de Usabilidad I
- 2.4.1. Errar es humano
- 2.4.2. Errores de coherencia y consistencia
- 2.4.3. No contar con un Diseño *Responsive*
- 2.4.4. Deficiente organización en estructura y contenidos
- 2.4.5. Información poco legible o mal estructura

2.5. Análisis de errores más comunes de Usabilidad II
- 2.5.1. Incorrecta gestión y control de enlaces internos
- 2.5.2. Errores de formulario y contacto
- 2.5.3. Falta de mecanismos de búsqueda o ineficiencia
- 2.5.4. Nombres de página y *favicon*
- 2.5.5. Otros errores comunes de Usabilidad

2.6. Evaluación de la Usabilidad
- 2.6.1. Métricas en Usabilidad
- 2.6.2. Retorno de la inversión
- 2.6.3. Fases y métodos de la evaluación de la Usabilidad
- 2.6.4. Práctica II: Evaluando la Usabilidad

2.7. Diseño centrado en el usuario
- 2.7.1. Definición
- 2.7.2. Diseño centrado en el usuario y la Usabilidad
- 2.7.3. Evaluación de la Usabilidad
- 2.7.4. Reflexiones

2.8. Diseño de interfaces orientadas a la infancia
- 2.8.1. Consideraciones de estos usuarios
- 2.8.2. Usabilidad
- 2.8.3. Diferencias de género
- 2.8.4. Diseño de Contenidos
- 2.8.5. Diseño Visual
- 2.8.6. Evaluación de Usabilidad

2.9. Diseño de interfaces orientadas a adolescentes
- 2.9.1. Características generales
- 2.9.2. Consideraciones de estos usuarios
- 2.9.3. Diferencias de género
- 2.9.4. Referentes visuales

2.10. Diseño de interfaces orientadas a público sénior
- 2.10.1. Diseño Visual
- 2.10.2. Diseño de Contenidos
- 2.10.3. Diseño de Opciones
- 2.10.4. Usabilidad

Módulo 3. Diseño centrado en el Usuario

3.1. Hacia un Modelo Basado en el Usuario
- 3.1.1. Definición de Antropología
- 3.1.2. Datos Antropométricos
- 3.1.3. Dinámicas de Uso y Consumo

3.2. Comportamiento humano
- 3.2.1. Psicología y Diseño
- 3.2.2. Antropología y Diseño
- 3.2.3. Sociología y Diseño

3.3. Experiencia de Usuario
- 3.3.1. Usabilidad
- 3.3.2. UX/UI
- 3.3.3. Emociones





3.4. Diseño centrado en el Usuario
- 3.4.1. Estudio de Experiencias
- 3.4.2. Testeo de Producto
- 3.4.3. Orientación al Usuario

3.5. Analizar a los Usuarios
- 3.5.1. Entrevistas en profundidad
- 3.5.2. Personas y escenarios
- 3.5.3. Factores Socioeconómicos y Culturales
- 3.5.4. Análisis Geográfico y de los Hábitos de los Usuarios
- 3.5.5. Estudios Psicológicos y el Comportamiento
- 3.5.6. Análisis del Microentorno y el Macroentorno

3.6. Sistemas complejos
- 3.6.1. Moverse en la complejidad
- 3.6.2. Correlaciones
- 3.6.3. Simplificación

3.7. Conclusiones e *Insights*
- 3.7.1. Conceptualización
- 3.7.2. Patrones ocultos

3.8. Diseñar para los Usuarios
- 3.8.1. Métodos de Generación de Conceptos Creativos
- 3.8.2. Análisis y valoración de ideas y requisitos
- 3.8.3. Categorización de Datos y Registro Sistemático
- 3.8.4. Prototipado

3.9. Diseñar con los usuarios
- 3.9.1. Métodos de colaboración
- 3.9.2. Diseño Abierto

3.10. Evaluación de los Diseños
- 3.10.1. Fundamentos para Comparar
- 3.10.2. Test de comparación
- 3.10.3. Evaluación Heurística

04

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"

En TECH empleamos el Método del Caso

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"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Diseño de TECH Universidad Tecnológica te preparará para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, TECH utiliza los *case studies* de Harvard Business School, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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 facultades del mundo. 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 tomasen decisiones y emitiesen 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

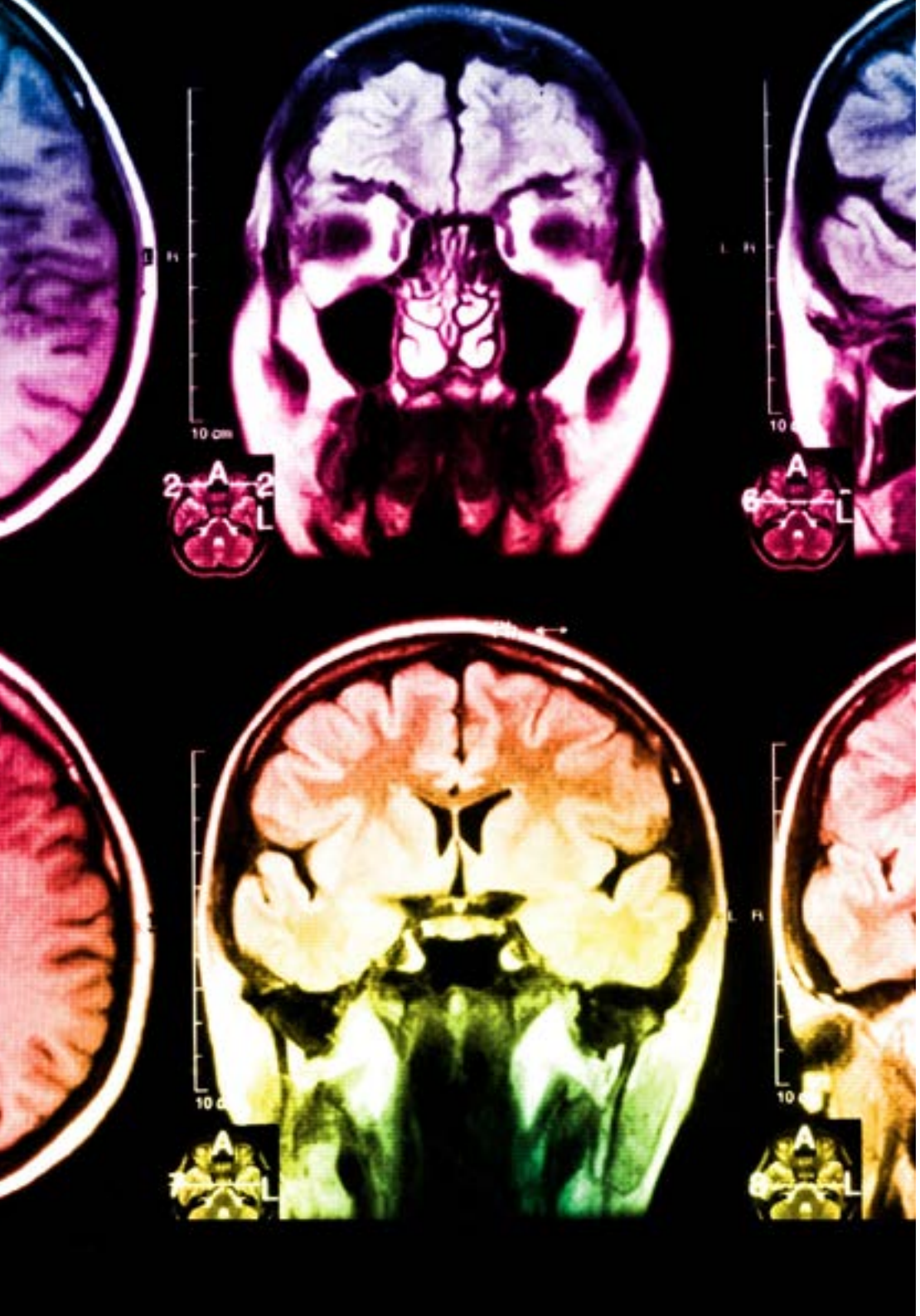
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

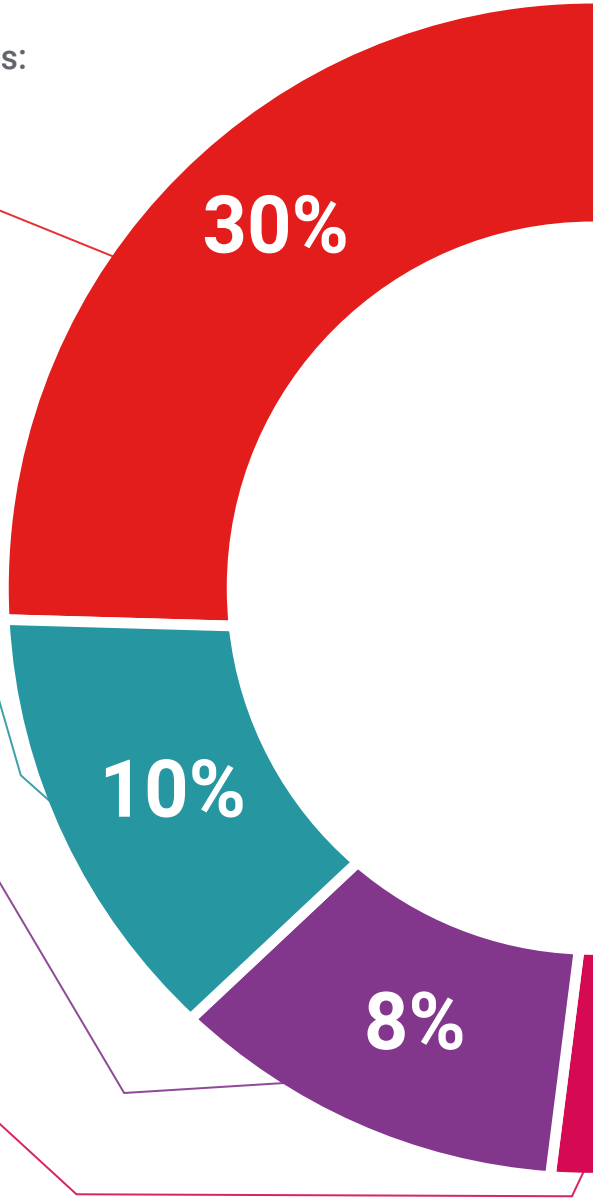
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

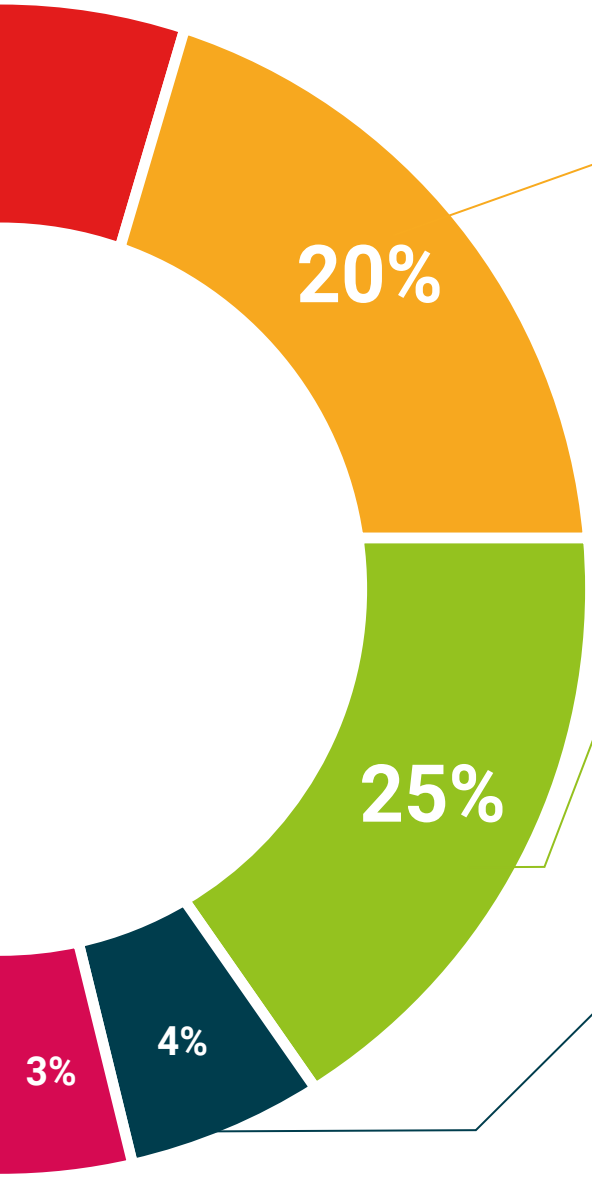
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Diseño UX 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 UX** 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 UX**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Diseño UX

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño UX

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Diseño UX



tech universidad tecnológica