Diplomado

Diseño y Programación de Interfaces de Usuario



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Diseño y Programación de Interfaces de Usuario

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/ingenieria/curso-universitario/diseno-programacion-interfaces-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. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El usuario de webs y aplicaciones es el destinatario final de todo el trabajo que se realiza programando y diseñando todos los aspectos de un servicio online. Por esa razón, se hace necesario que ese usuario final pueda usar cómodamente la web y entienda el funcionamiento de todos los elementos dispuestos. Así, especializarse en el diseño de interfaces de usuario y usabilidad es una tarea imprescindible para poder ofrecer a clientes y empresas las mejores soluciones a la hora de atraer a los usuarios y hacer comprensibles y usables los elementos que componen un servicio digital.





Las interfaces son la cara visible de un servicio digital: no las descuides y conviértete en experto con este Diplomado”

Aunque a menudo se ignore la importancia de una buena interfaz en un servicio online como un sitio web o una aplicación, lo cierto es que es uno de los elementos más importantes para que ese servicio sea un éxito. Sin una interfaz estéticamente agradable, limpia, ordenada y fácil de usar, el usuario que navegue por ella no se quedará lo suficiente para usar las diferentes opciones que se ofrecen, o no entenderá su funcionamiento.

Por eso, se necesitan expertos que sepan aplicar soluciones personalizadas y específicas en lo que respecta al diseño de interfaces de sitios web. Los elementos que componen una interfaz a menudo son diseñados sin tener en cuenta el uso que personas, sin conocimientos avanzados en informática o ingeniería, van a hacer de ella. Los especialistas pueden conocer su código, pero se hace necesario que ese código se traduzca en opciones sencillas e intuitivas para los usuarios comunes.

Así, este Diplomado en Diseño y Programación de Interfaces de Usuario propone no solo aprender todo lo necesario para hacer un buen diseño y una buena programación de interfaces, sino también tomar consciencia de la importancia de ese aspecto a la hora de que un sitio web sea bien recibido por el usuario o lo expulse por tener un diseño hostil.

El programa de esta titulación es completo y profundo, y tiene un enfoque práctico que permitirá al profesional aplicar rápidamente los conocimientos aprendidos, haciendo que la transferencia de conocimiento sea fluida y lo aprendido no se quede en lo teórico.

Este **Diplomado en Diseño y Programación de Interfaces de Usuario** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Contenidos especializados, enfocados a destacar la importancia de las Interfaces en Internet
- Un programa enfocado a la práctica, guiado por los mejores profesores
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Tus clientes querrán volver a trabajar contigo una vez descubran tu dominio del Diseño de Interfaces”

Tú tampoco usarías una web con una interfaz mal diseñada, aprende cómo mejorar este aspecto y sé el profesional favorito de tus clientes"

Los mejores contenidos, aplicados en casos prácticos.

Aprende a programar y diseñar interfaces y sé un desarrollador web completo.

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

Los objetivos de este programa se centran en enseñar a sus alumnos aquellas herramientas y conocimientos que le ayuden a diseñar y programar las mejores interfaces de usuario, de forma que sean profesionales respetados por sus clientes y empleadores.





TECH sabe que quieres mejorar y cubrir más terreno: este Diplomado es la respuesta"

Objetivos generales

- Analizar la importancia de la experiencia de usuario como una disciplina que permite englobar satisfactoriamente tecnología, diseño e interacción
- Implementar las fases de diseño de experiencia de usuario
- Aplicar las principales herramientas, métodos y técnicas de investigación para diseñar experiencias digitales centradas en el usuario
- Crear entornos digitales atractivos, usables y accesibles para ofrecer una experiencia satisfactoria al usuario

TECH te ayuda a cumplir tus objetivos ofreciéndote la mejor enseñanza especializada"





Objetivos específicos

- Detectar las necesidades y los patrones de comportamiento del usuario en la web
- Interpretar datos de análisis para tomar decisiones
- Aplicar las diferentes metodologías y herramientas centradas en el usuario
- Identificar e implementar los principios de usabilidad para diseñar aplicaciones eficaces y eficientes
- Plantear las posibles discapacidades del usuario a tener en cuenta para ofrecer un entorno accesible
- Desarrollar las diferentes teorías, principios y tipos de diseño web
- Detallar los distintos métodos de creación de prototipos
- Prever errores en interfaces y ser capaces de reaccionar cuando se presentan
- Organizar y jerarquizar la información en la web
- Ofrecer una navegación intuitiva al usuario
- Obtener una visión del UX Writing más allá de la escritura
- Establecer la relación entre la experiencia de usuario y el posicionamiento orgánico (SEO)
- Determinar los objetivos y el proceso de elaboración de las guías de estilo

03

Dirección del curso

Los mejores profesores, con una dilatada experiencia profesional en el campo del diseño y desarrollo de interfaces de usuario ponen a disposición del alumnado las mejores herramientas y conocimientos para que éste pueda cumplir con los retos que se han de afrontar en un entorno tan cambiante y competitivo como es la programación y la programación web en específico.





Los mejores expertos te ofrecen sus conocimientos para que alcances el éxito profesional”

Dirección



D. Gris Ramos, Alejandro

- Director de Persatrace, Agencia de Desarrollo Web y Marketing Digital
- Director de Club de Talentos
- Ingeniero Informático UNED
- Máster en Digital Teaching and Learning Tech Education
- Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- Director de Dpto. de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- Programador Web en Grupo Ibergest
- Programador Software/Web en Reebok Spain

Profesores

D. Méndez Martínez, Brandon

- Especialista Desarrollo de Aplicaciones y Servicios Web por la universidad de Alicante
- Diseño y desarrollo web–HIADIS Graduado en Ingeniería Multimedia por la universidad de Alicante
- Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN)–GPLSI (Universidad de Alicante)
- Máster en Desarrollo de Aplicaciones y Servicios Web por la universidad de Alicante
- "Analysis of gamification techniques to learn complex subjects through collaborative applications" - Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology
- "Grama: a web application for learning and generating creative language"-INTED Proceedings
- Investigación en Tecnologías del Lenguaje Humano (TLH)–GPLSI (Universidad de Alicante)

D. Vicente Miralles, David

- (CSO) Responsable Estrategias Expansión en 'ICU Medical Technologies'
- (CEO) Director Ejecutivo/Co-Founder en 'CE Informática'
- Profesor/Formador en entidades privadas
- Diplomado en Ingeniería Técnica Informática por la Universidad Miguel Hernández de Elche
- Ingeniero de Desarrollo en 'Computer Elche'
- (COO) Responsable de Operaciones en 'VinoTrade'

D. Del Moral García, Francisco José

- Security Analyst .Page Group
- Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación, Universidad de Granada. Especialidad Sistemas de Telecomunicación
- Máster en Seguridad Informática, Universidad Internacional de La Rioja
- Roca Sanitario (Cyber Security Analyst)
- Allianz Technology (Information Security Analyst)
- Clover Technologies (IT Security Airbus Defence and Space)
- EVERIS (Solutions Assistant)

D. Boix Tremiño, Jorge

- Fundador de HostingTG, Empresa de Servicios de Alojamiento Web Profesional
- Fundador de GrupoTG, Empresa de Servicios de Marketing Digital y Diseño Web
- Co-Fundador de TiendaWebOnline, Empresa de Creación de Negocios Dropshipping Digitales
- Nortempo, formador en el ámbito de Programación y Estrategias de Marketing
- Intergon2000, Diseñador gráfico
- Ibertex, Diseñador gráfico
- Xion Animation, Gerente de Proyectos de Tecnologías de la Información
- Kingest, Director de Ventas y Marketing
- Ingeniero Informático por la UNED
- Premio a la Excelencia Empresarial por el Instituto para la Excelencia Profesional en 2019
- Medalla Europea al mérito en el trabajo por la trayectoria profesional por la Asociación Europea de Economía y Competitividad
- Estrella de Oro a la Excelencia Profesional por el instituto para la excelencia profesional en 2016

D. Alfaro, José

- *Team Leader* en DisneyLand Paris
- Graduado en Periodismo
- Curso en *Project Management Methodologies*

D. Herrero García, Diego

- Analista, Gestor y Desarrollador de Aplicaciones Informáticas
- Ingeniero Técnico Industrial por la Universidad de la Rioja
- Ingeniero Industrial por la Universidad de la Rioja
- Experto Universitario en Gestión de la Innovación por la Universidad de la Rioja

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Este programa se ha diseñado pensando en las aplicaciones prácticas de sus contenidos, de forma que los alumnos tengan claro que los conocimientos adquiridos con este Diplomado tienen una aplicación directa en sus ámbitos profesionales. Además, su estructura que va de lo general a lo particular, ayuda a ir profundizando poco a poco hasta llegar a aspectos muy específicos del diseño y programación de interfaces de usuario.





Un plan de estudios diseñado para que puedas aplicar sus conocimientos en tu trabajo inmediatamente”

Módulo 1. Diseño y Programación de Interfaces de Usuario

1.1. Experiencia de Usuario
- 1.1.1. Experiencia de Usuario (UX)
- 1.1.2. Diseño de Interfaces (UI)
- 1.1.3. Diseño de interacción (IxD)
- 1.1.4. Contexto y nuevos paradigmas

1.2. Diseño de Interfaces de Usuario
- 1.2.1. El diseño y su influencia en UX
- 1.2.2. Psicología del diseño web
- 1.2.3. *Design Thinking*
- 1.2.4. Tipos de diseño web
  - 1.2.4.1. Diseño fijo
  - 1.2.4.2. Diseño elástico
  - 1.2.4.3. Diseño líquido
  - 1.2.4.4. Diseño responsivo
  - 1.2.4.5. Diseño flexible
- 1.2.5. *Design System & Atomic Design*

1.3. Investigación de Usuarios o UX Research
- 1.3.1. UX Research
- 1.3.2. Importancia y proceso
- 1.3.3. Investigación y análisis
- 1.3.4. Evaluación heurística
- 1.3.5. Eye Tracking
- 1.3.6. Test A/B
- 1.3.7. Crazy Egg
- 1.3.8. Card Sorting
- 1.3.9. Customer Journey
- 1.3.10. Otras técnicas

1.4. UX Writing
- 1.4.1. UX Writing
- 1.4.2. UX Writing vs. Copyrighting
- 1.4.3. Usos y ventajas
- 1.4.4. Microcopy
- 1.4.5. Escritura para web

1.5. Diseño de interacción y prototipado web
- 1.5.1. Fase de prototipado
- 1.5.2. Métodos
  - 1.5.2.1. Sketches
  - 1.5.2.2. Wireframes
  - 1.5.2.3. Mockups
- 1.5.3. Flujos de navegación
- 1.5.4. Interacción
- 1.5.5. Manejo de herramientas online

1.6. Usabilidad
- 1.6.1. Impacto de la usabilidad en la experiencia de Usuario
- 1.6.2. Métricas
- 1.6.3. Pruebas
  - 1.6.3.1. Prueba de usabilidad interna
  - 1.6.3.2. Prueba de usabilidad remota no moderada
  - 1.6.3.3. Prueba de usabilidad remota moderada
- 1.6.4. Herramientas de evaluación

1.7. Accesibilidad
- 1.7.1. Accesibilidad Web
- 1.7.2. Beneficiarios
- 1.7.3. Discapacidades
  - 1.7.3.1. Discapacidad visual
  - 1.7.3.2. Discapacidad auditiva
  - 1.7.3.3. Discapacidad motriz
  - 1.7.3.4. Discapacidad del habla
  - 1.7.3.5. Discapacidad cognitiva



1.7.4. Pautas de accesibilidad al contenido web
1.7.4.1. WCAG 2,1 y prioridades
1.7.4.2. Perceptible
1.7.4.3. Operable
1.7.4.4. Comprensible
1.7.4.5. Robusto
1.7.5. Herramientas y técnicas de validación
1.8. Arquitectura de la información
1.8.1. Sistemas de organización
1.8.2. Sistemas de etiquetado
1.8.3. Sistemas de Navegación
1.8.4. Sistemas de Búsqueda
1.9. SXO: UX y SEO
1.9.1. Similitudes entre UX y SEO
1.9.2. Factores SEO
1.9.3. Impacto y ventajas de optimizar la UX para SEO
1.9.4. Consejos de UX para mejorar el SEO
1.10. Guías de estilo
1.10.1. Objetivos
1.10.2. Contexto
1.10.3. Paleta de colores
1.10.4. Tipografía
1.10.5. Iconografía
1.10.6. Componentes
1.10.6.1. Componentes básicos
1.10.6.2. Componentes complejos
1.10.7. *Layout*
1.10.8. Consistencia e identidad
1.10.9. Extensiones de utilidad
1.10.10. Ejemplos

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 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 te 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

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

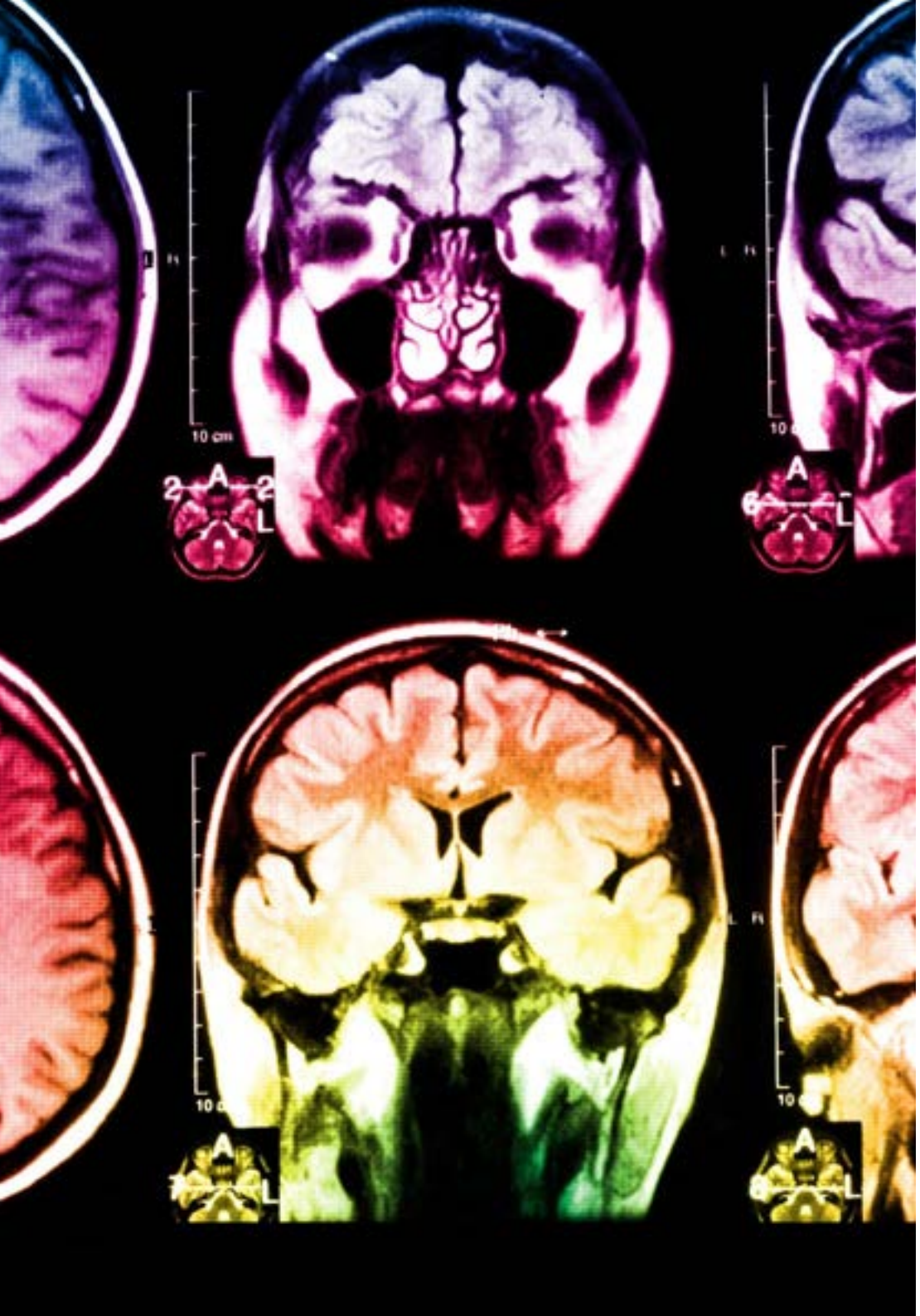
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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

En TECH se aprende 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.

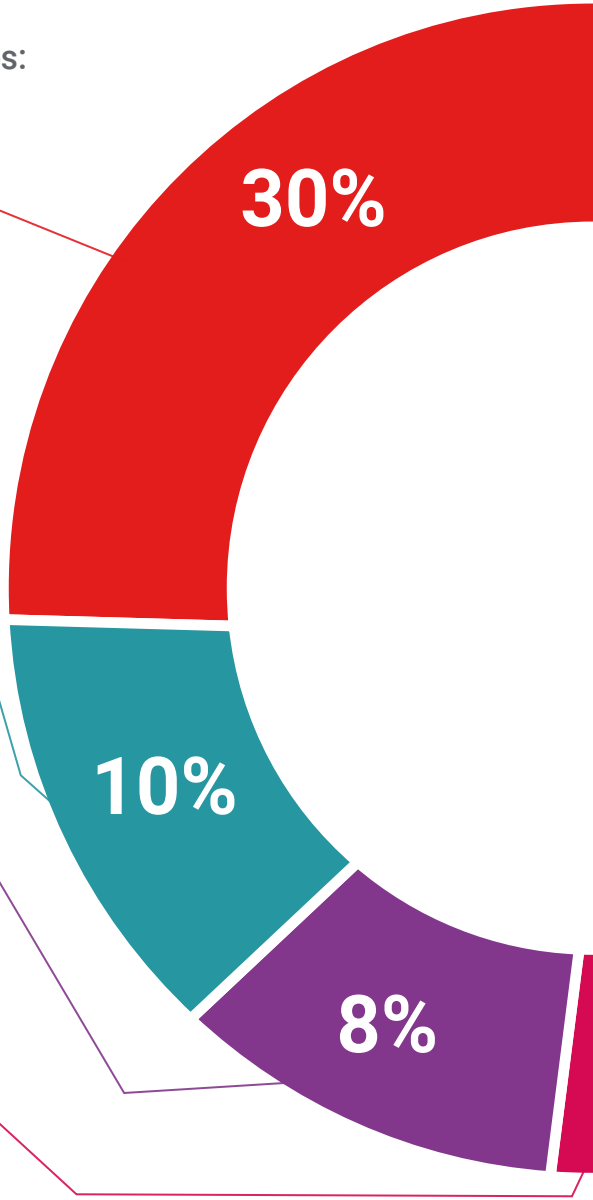
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

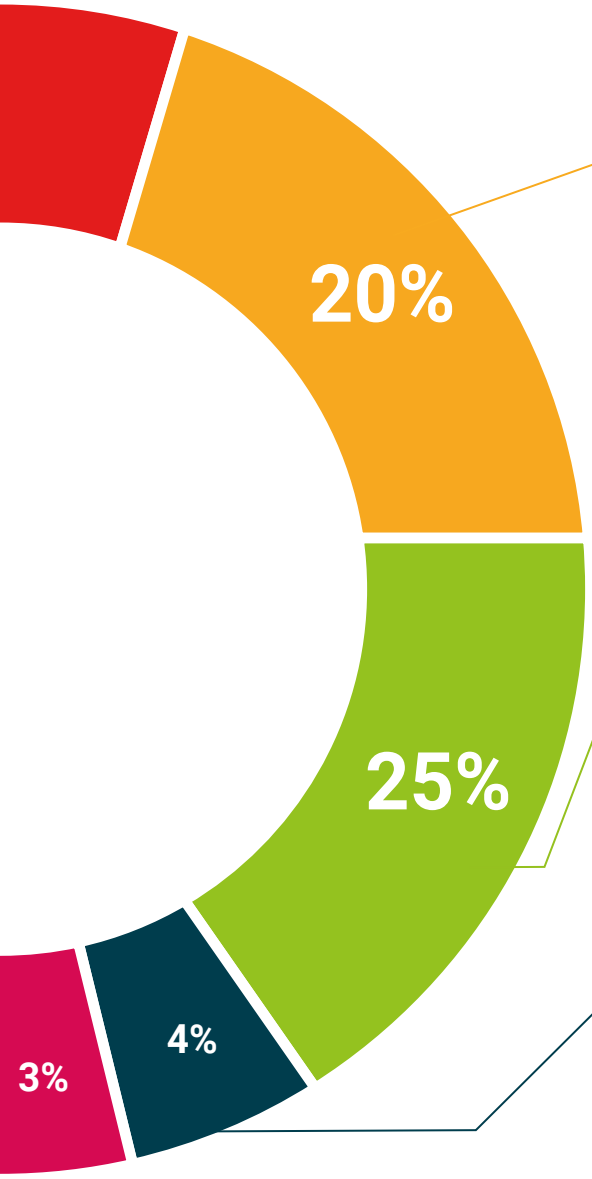
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diseño y Programación de Interfaces de Usuario te 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 Diseño y Programación de Interfaces 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 **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 Diseño y Programación de Interfaces de Usuario**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Diseño y Programación de Interfaces de Usuario

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

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

Diplomado

Diseño y Programación de Interfaces de Usuario

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Diseño y Programación de Interfaces de Usuario



tech universidad tecnológica