

Máster en UX y diseño de productos digitales

Octubre 2019

6ª EDICIÓN



Premio a la escuela de referencia
en Nuevas Tecnologías



Todo lo que
necesitas saber





Comienzo

18 octubre, 2019

Viernes

16:00 - 21:00

Sábado

09:00 - 14:00

Ubicación

C/Edisson,3
esquina con C/ López
de Hoyos 42
Madrid

Duración

150 horas

Graduación

29 febrero, 2020

Precio

4.200€

Descripción





Descripción

Hacer un producto o servicio atractivo y fácil de usar no siempre se logra en la mente de diseñadores y equipos de productos. Una buena experiencia de usuario es el resultado de una cuidadosa consideración, exploración y estudio. Los diseñadores en UX, cada día son roles más demandados y cruciales en el proceso de creación. Esto se debe a **que tienen las capacidades necesarias para observar el comportamiento humano y aplicar el conocimiento adquirido a cumplir con las verdaderas necesidades del cliente.**

El diseñador en productos y servicios UX es un perfil en auge. En este máster no tendrás que elegir entre diseñar productos o servicios, las bases metodológicas transversales te permitirán recorrer desde la investigación a la estrategia, trabajando en profundidad el modelo de negocio y, finalmente, diseñando la interacción con el usuario.

A partir del plan lógico de diseño de un servicio digital trabajarás con reconocidos profesionales del sector las metodologías, dinámicas y habilidades que requiere un buen consultor para triunfar en este sector.

Además del eje principal, verás también otras disciplinas alrededor de la profesión:

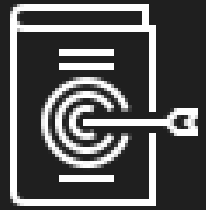
- UX, SEO y DATA.
- Storytelling o la importancia de la narrativa en el diseño de experiencias.
- Sprint Design.
- Cómo se organizan las empresas hoy en día, desde las grandes startups y el papel del diseñador en cada una.
- AGILE, SCRUM y otras metodologías de proyecto y su relación con el diseño.-
- Cómo estimar un proyecto.

¿Qué nos hace diferentes? La experiencia acumulada de los tres mentores de este máster así como el resto de profesores, con proyectos clave de referencia así como ejemplos que te aportarán una visión práctica y unas bases para el futuro no basadas en tendencias temporales.

Objetivos



OBJECTIVOS



1

Conocer cómo se define un proyecto desde un reto y los distintos pasos que pueden darse o etapas para llegar a una solución.

2

Conocer las técnicas adecuadas de diseño estratégico cuando te enfrentas a un proyecto (investigación, journeys, personas, etc.).

3

Aprender cómo la ideación y prototipado pueden ser aplicados al diseño de producto y servicios.

Destinado a....



Máster UX y diseño de productos
digitales



Destinado a:

- ✓ El máster de User Experience (UX) está **orientado a** aquellos **profesionales del ámbito digital que busquen encaminar su carrera profesional hacia un mejor conocimiento del usuario** y la identificación de sus necesidades para mejorar la interacción con el mismo.
- ✓ Será **de especial utilidad para** titulados en **diseño, marketing digital, emprendedores, desarrolladores web o responsables de innovación** que necesiten avanzar en uno de los perfiles profesionales más buscados por las empresas digitales, capaz de entender las etapas que intervienen en el comportamiento del usuario.
- ✓ **Emprendedores** que quieran implementar en sus proyectos digitales mejoras en la experiencia de sus usuarios y saber hacer frente a la creación de productos digitales.

Enseñanza



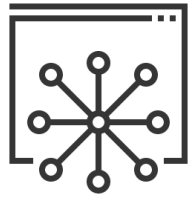
Máster UX y diseño de productos
digitales



Los profesores solucionan dudas

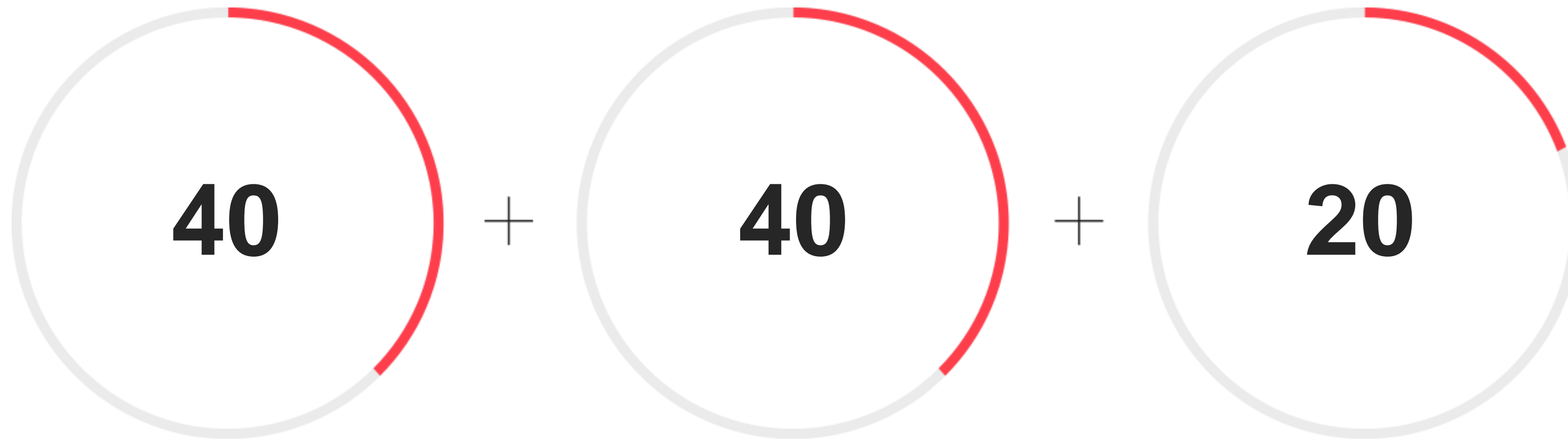
Ante de la clase los alumnos recibirán material que podrán revisar antes para convertir el aula en un laboratorio práctico. Los coordinadores y los profesores atenderán las dudas no solo durante la clase sino también fuera de ella a lo largo de todo el curso.





Pensar para un aprendizaje dinámico

Aprendizaje activo **40 + 40 + 20**



Aprender equivocándonos: casos para resolver

Participar, actuar: Debates, trabajo en equipo

Base conceptual conocimientos mínimos y contenidos, si puede ser, para leer fuera de clase

Estructura del curso



Digital
Innovation
Center

Máster UX y diseño de productos
digitales



1. Introducción a User Experience. ¿Qué es UX? ¿Qué es service design, design thinking y diseño de producto?

Antes se iba al banco y ahora lo llevamos en el bolsillo. Pedimos un Uber y lo pagamos con el móvil. Antes mirabas el tiempo donde podías y ahora le preguntas a Alexa. Todo está cambiando y hay un denominador común: el usuario. Nosotros tenemos el poder de realizar tareas con nuestros móviles y demás aparatos y todo ello bajo el paraguas de la Experiencia de Usuario (UX). ¿Qué es esta disciplina y por qué es importante para las empresas?

- El mundo digital. ¿Qué es? ¿Cómo se construye el mundo que nos rodea?
- Diseñar experiencias.
- Metodología de diseño (Design Thinking)
- Diseño de producto.

2. Definición de proyecto. ¿Qué necesitamos?

Brief o problema a resolver en el proyecto. Según los objetivos marcados, ¿hemos tenido fase de diseño estratégico o insights de investigación? ¿Cómo abordar un proyecto de diseño de producto digital? ¿Qué metodologías y técnicas existen?

2.1. Objetivos y definición del reto.

2.2. Investigación.

- Tipos de investigación según el objetivo.
- Cómo preparar una investigación.
- Técnicas de investigación.
- Cómo preparar una entrevista.
- Análisis de los resultados y conclusiones



2. 3. Ideación.

1. Tipos de ideación
2. Técnicas de ideas (creative problem solving)
3. Facilitación
4. Sesiones de Ideación

2.4. Personas o arquetipos.

2.5. User Stories y priorización

2.6. Otros aspectos y/o técnicas

- Datos de analítica. Qué debemos obtener para definir un proyecto desde los datos.
- Benchmarking: tipos de bench, cuándo utilizarlo.
- Cómo estimar un proyecto.

3. Arquitectura de información y procesos.

Arquitectura de información y modelos de navegación: entendiendo que cómo los usuarios se mueven por nuestro producto es clave en su experiencia.

3.1. Intro y detalle. Qué es y qué no es como una la arquitectura de información.

3.2. Técnicas: CardSorting.

3.3. Modelos de navegación.

3.4. Flujos o procesos.



4. Prototipado.

Aprendiendo de la ingeniería industrial y procesos como el design thinking, la fase de prototipado es clave para lograr de forma iterativa y rápida versiones sobre las que validar hipótesis. Es el esqueleto sobre el que el trabajar.

4.1. Prototipado ágil, técnicas de jerarquización.

4.2. Herramientas.

4.3. Atomic Design o modularización

4.4. ¿Mobile first? Cuando aplicarlo y por qué.

5. Diseño UI

¿Por qué una tipografía es tan importante? ¿Qué hace que un color convierta más que otro o por qué hay una tendencia hacia blanco en la mayoría de marcas? ¿Qué es un sistema de diseño y por qué las empresas deberían tenerlo?

5.1. Introducción.

5.2.¿Qué es diseño de interfaz y cuál es su importancia

5.3.Tipografía digital: historia, claves para elegir y decidir.

5.4. Digital brand: cómo nos afecta y cómo lo bajamos a digital.

5.5. Ulkit – sistemas de diseño.

5.6.Beneficios de un sistema de diseño.

5.7. Interacciones.



6. Testing.

Sin los usuarios no sería experiencia de usuario. Sin testar con ellos no podemos saber si nuestra solución es correcta y les gusta. Veremos los puntos clave para preparar, ejecutar y sacar conclusiones con un test.

6.1. Qué queremos conseguir con el test.

6.2. Principios básicos de cómo hacerlo.

6.3. Herramientas.

6.4. Cómo preparar un test.

6.5. Cómo ejecutar un test.

6.6. Cómo entender las conclusiones.

7. Proyectos finales.

¿Y ahora qué? Con la presentación de los proyectos veremos conclusiones finales, puntos donde cada alumno es más fuerte, puntos donde se puede mejorar, por dónde podemos seguir aprendiendo y cómo preparar entrevistas de trabajo para poner en valor tus conocimientos y aportaciones.

7.1. Presentación.

7.2. Conclusiones y aprendizajes.

7.3. Como preparar un portfolio y CV.

7.4. Qué otras formaciones me vienen bien como UX.

Profesorado



Máster UX y diseño de productos
digitales



COORDINADORES DEL MASTER



Fran García, Jesús Latuff y Álvaro Martínez

/ Heads of UX en Habitant, Fintonic y BBVA

El máster en diseño de productos y servicios digitales y UX está **coordinado por tres grandes profesionales del sector**. La triple alianza entre Fran García, Head of UX en Habitant; Álvaro Martínez, Lead designer en BBVA y Jesús Latuff, Head of UX en Fintonic, se ha sellado para poder ofrecer un programa formativo único pensado para que crezcas profesionalmente en una de las ramas del sector digital con más demanda en el mercado.

Fran García es Head de UX en HABITANT. Su trayectoria profesional la inició como desarrollador pero pronto se hizo diseñador.

Le apasiona la relación de las personas con la tecnología y cómo esta última está cambiando todo, pero sobre todo cómo nos enfrentamos a ello diseñando experiencias sencillas, adaptadas y emocionales.

Ha pasado por compañías como Accenture y The Cocktail, donde desarrolló la oferta de movilidad y lideró varios proyectos como Real Madrid, El Corte Inglés, Mutua Madrileña, Carrefour Pass...

El último año llevó el departamento de diseño de Kairos, donde junto con los responsables de Agile lideró la nueva metodología de Design Thinking aplicada a proyectos.

Actualmente intenta abordar cada proyecto de forma creativa y mediante design thinking, de tal forma que toda la empresa aborde proyectos de forma colaborativa.

Jesús Latuff es Head of UX/UI at Fintonic. Se dedica a diseñar experiencias digitales y tangibles. A lo largo de su vida profesional ha tenido la oportunidad de trabajar en diferentes agencias, consultoras y estudios de diseño, pero sus 2 últimas etapas más importantes han sido en la consultoría de productos digitales The Cocktail y en la startup Fintonic, donde trabaja actualmente.

En estos años ha liderado grandes proyectos en el área de diseño digital y experiencia de usuario como el Real Madrid, Iberostar, Discovery Max, Casa Palacio, Portafolio.co, Evo Banco, Wizink App o Worten. Ha afrontado retos diversos y complejos que le han dado una visión 360º de cómo un diseñador tiene que abrir su abanico de conocimientos a otras áreas, como negocio, estrategia, data, research, entre otros.

Le apasiona diseñar cosas que pueden usar otros humanos, cosas que estén en su día a día, bien sea para solucionarles una necesidad o para entretenerles.

Álvaro Martínez es design lead en BBVA, especializado en diseño de servicios pero con una larga trayectoria en empresas de diseño digital.

De formación ingeniero en diseño y especializado en metodología del diseño, ha trabajado en empresas como Soulsight o The cocktail colaborando con compañías de diferentes sectores, tales como ING, IKEA, Mahou, San Miguel, Campofrio, Securitas Direct o EVO.

Enfoque orientado a las experiencias. Su trabajo combina lo físico y digital y genera una coreografía de touch points que permitan a los usuarios experimentar el servicio.

Además, ha colaborado con diferentes iniciativas como el Global Service Jam, Creative Mornings MADRID y como docente en cursos especializados en diseño en escuelas de negocio.

Jaime Bisbal es Licenciado en Publicidad y RRPP por la Universidad Complutense de Madrid y Máster en Digital Business por ESADE, del que después fue director en Madrid durante tres años.

Comenzó su trayectoria profesional como Director de Arte en Grey Interactive pasando tras unos años al equipo de Cuentas y acabando su estancia en la multinacional de publicidad como Responsable del departamento Interactivo. Continuó su carrera en Unoe, el banco online de BBVA, donde ejerció como Director de Marketing mientras desempeñaba también funciones en Marketing y Venta Digital de BBVA con proyectos como BBVA Game, la implantación de la atención al cliente en RRSS o liderando el equipo responsable de las campañas multimedia de “La revolución de las pequeñas cosas” y “Cuanto más sabes, mejor decides”.



PROFESORADO



PROFESORES



Fran García

/ Head of UX at
HABITANT



Jesús Latuff

/ Head of UX at Fintonic



Álvaro Martínez

/ Lead Designer at
BBVA



David de Prado

/ Head of Design at
BBVA Enterprise Client
Solutions at BBVA



Natalia Sánchez

/ Product Designer at
Fjord



Carlos Tallón

/ Head of Product
Design at Cabify



Paco Lara-Barahona

/ UX Designer at Hanzo



Andrés Botero

/ Global Design Lead
at BBVA



Wences Sanz

/ Head of Office & Chief
Creative Officer at Julius



Óscar García

/ Global Brand Design
at Cabify



CALENDARIO



OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	1

Viernes

16:00 - 21:00

Sábado

09:00 - 14:00

Total de horas:

150

Días sin clase:

1-2 noviembre

Todos los Santos

8-9 noviembre

Puente Almudena

6-7 diciembre

Vacaciones Navidad

23 dic. - 6 enero

Vacaciones Navidad

INSCRIPCIÓN



PRECIO DEL CURSO

4.200€

Pago fraccionado

PAGO FRACCIONADO

Reserva de plaza de 500 € y resto del pago fraccionado en tres plazos (octubre-noviembre y enero)-

3.780€

Pago único

Precio final 3.780 € después de aplicar un 10% de descuento sobre el precio total del máster. Reserva de plaza: 500 euros. El resto, un solo pago antes del 1 de octubre.

Cancelación y devoluciones

Según el Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, (BOE 287 de 30/11/2007) por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, el alumno tendrá derecho de desistimiento de la matrícula y por lo tanto a la devolución del importe total, sin necesidad de justificación por su parte; en el plazo de 14 días desde la fecha del pago.

Para ejercer el derecho de desistimiento, el alumno deberá comunicar por escrito a Digital Innovation Center (info@digitalinnovationcenter.es), antes de que venza dicho plazo, su decisión inequívoca de desistir. Digital Innovation Center emitirá un acuse de recibo de dicha solicitud y se procederá a la devolución del pago recibido por el cliente, sin ninguna demora indebida y, en todo caso, dentro de los 14 días naturales a partir de la fecha en la que el cliente informe de la decisión de desistir. Dicho reembolso se efectuará mediante transferencia bancaria a la cuenta bancaria designada por el cliente.

Se devolverá el importe íntegro de la matrícula mediante transferencia bancaria en caso de cancelación de aquellos cursos que no reúnan un número mínimo de participantes.

No se devolverá el importe de la matrícula, si no se cumple alguna de las condiciones establecidas en los párrafos anteriores.

El pago de la matrícula implica la aceptación de las condiciones reflejadas en los párrafos anteriores.



Digital Innovation Center

OFICINA.

El Garaje Cristobal Bordiú,
13 Madrid 28003

t. +34 91 088 27 12

e. info@digitalinnovationcenter.es

ESCUELA.

Edificio Glue Work
Edison, 3
28006 Madrid

t. +34 91 088 27 12

SÍGUENOS.

