

Capacitación Práctica

Diseño de Producto Digital (UX/UI)





tech universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Índice

01

Introducción

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta
Capacitación Práctica?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planificación
de la enseñanza

pág. 10

05

¿Dónde puedo hacer la
Capacitación Práctica?

pág. 12

06

Condiciones generales

pág. 14

07

Titulación

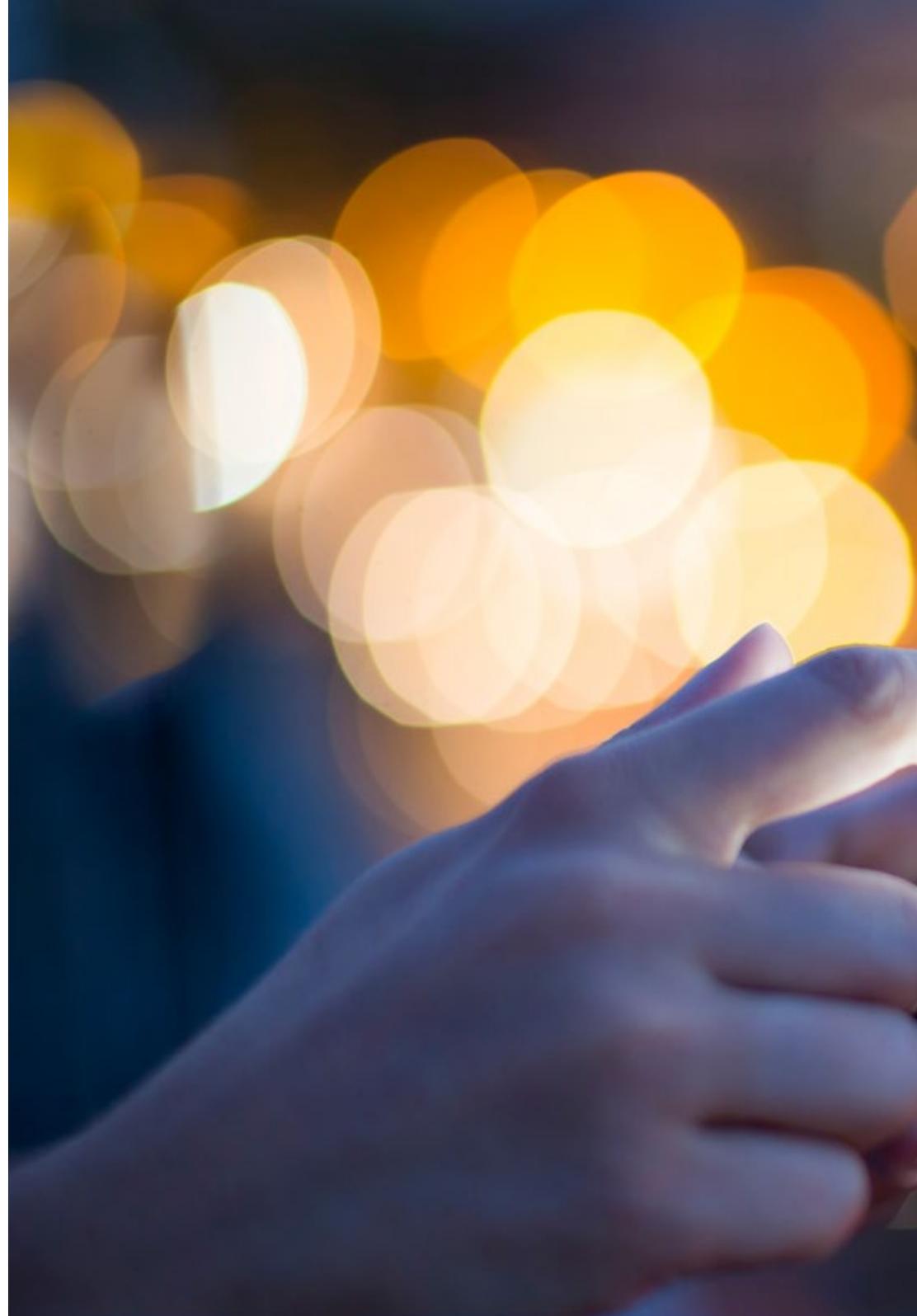
pág. 16

01 Introducción

En la era digital actual, el Diseño de Productos Digitales se ha convertido en un elemento crucial para el éxito de cualquier empresa. Con la creciente dependencia de la tecnología, para las entidades es fundamental crear productos digitales que sean atractivos, fáciles de usar y que cumplan con las expectativas de los usuarios. En este sentido, los profesionales del Diseño necesitan actualizar sus conocimientos sobre esta materia con el objetivo de ofrecer soluciones efectivas en un entorno en línea en constante cambio. Para ayudarlos con esta labor, TECH Universidad FUNDEPOS lanza una innovadora titulación universitaria que consiste en una estancia práctica de 3 semanas en una institución de prestigio relacionada con este ámbito.

“

Con esta Capacitación Práctica crearás Productos Digitales centrados en el usuario que sean intuitivos, fáciles de usar y atractivos visualmente”





A medida que la tecnología sigue avanzando a pasos agigantados, el Diseño de Productos Digitales se ha vuelto fundamental para las compañías que desean mantenerse relevantes y competitivas en un entorno digital en constante cambio. En esta línea, la Comisión Europea señala en un informe que el comercio electrónico en Europa ha experimentado un crecimiento anual del 20% en los últimos años. Este hecho pone de manifiesto la importancia de diseñar artículos en entornos en línea que sean intuitivos, eficientes y que ofrezcan una experiencia de usuario satisfactoria.

Para contribuir en esta materia, TECH Universidad FUNDEPOS presenta una pionera y revolucionaria Capacitación Práctica en Diseño de Producto Digital (UX/UI). Este programa consiste en una estancia en una entidad de referencia en este ámbito, que permitirá a los egresados ponerse al día de las últimas tendencias en materias como la creación de portafolios, elaboración de interfaces de usuario o diseño web. De este modo, a lo largo de 3 semanas, los egresados se incorporarán en un equipo de trabajo multidisciplinar compuesto por especialistas del máximo nivel, con los cuales trabajará activamente en labores como proyectos de aplicaciones web. Asimismo, estos profesionales trasladarán a los egresados las últimas innovaciones en Metodologías Ágiles para optimizar programas web.

A lo largo de esta Capacitación Práctica, el alumnado estará guiado por especialistas con una dilatada trayectoria profesional en Diseño de Producto Digital. Estos expertos ayudarán a los egresados a afianzar el dominio de los conceptos y tareas más complejas. Gracias a esto, tras finalizar la estancia presencial, los diseñadores dispondrán de todos los recursos para hacer frente a los retos durante el ejercicio de su profesión y experimentarán un significativo salto de calidad en su praxis diaria.

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

En plena era digital, la mayoría de las interacciones y transacciones se realizan a través de dispositivos electrónicos como ordenadores, teléfonos inteligentes o tabletas. En este sentido, el Diseño de Producto Digital es esencial para crear experiencias de usuario efectivas en entornos digitales, ya que estos artículos deben ser intuitivos y fáciles de usar. Ante esta situación, es de vital importancia que los diseñadores adquieran competencias avanzadas para manejar herramientas innovadoras como el Internet de las Cosas. Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS ha diseñado un producto académico único y disruptivo en el panorama pedagógico actual, que permitirá a los especialistas adentrarse en un entorno real donde poner en práctica los últimos procedimientos y técnicas en el campo del Diseño de Producto Digital. De este modo, los egresados obtendrán habilidades que les permitirán optimizar su praxis diaria significativamente.



Esta oportunidad de aprendizaje, eminentemente práctica, te permitirá acceder a las empresas más destacadas para brindar Productos Digitales de primera calidad"

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Las nuevas tecnologías han tenido un impacto significativo en el ámbito del Diseño de Producto Digital, proporcionando a los diseñadores una amplia gama de herramientas que les permiten crear proyectos de forma más eficiente. Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS lanza esta Capacitación Práctica, donde el alumnado tendrá a su disposición los recursos tecnológicos más sofisticados para desempeñar sus labores con la máxima eficiencia.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Durante su estancia práctica presencial, los alumnos se integrarán a un grupo de trabajo multidisciplinar integrado por profesionales del Diseño de Producto Digital. Junto a ellos, el alumnado participará en proyectos relacionados con materias como la creación de portafolios o diseños de interfaces de usuarios, entre otros. Asimismo, los egresados contarán con el apoyo de un tutor específico designado, que le supervisará durante todo el programa.

3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

Para la realización de este exclusivo itinerario, TECH Universidad FUNDEPOS ha escogido instituciones de primera categoría que otorgarán a los egresados una estancia intensiva en materia de Diseño de Producto Digital. De esta forma, los alumnos tendrán la oportunidad de acceder a centros de prestigio para sumergirse por completo en la realidad de la profesión de máxima exigencia.



4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

El mercado académico está lleno de programas pedagógicos poco adaptados al quehacer diario de los diseñadores. Además, exigen largas horas de carga lectiva, difíciles de compatibilizar con su labor profesional. Lejos de esto, TECH Universidad FUNDEPOS ofrece una Capacitación 100% práctica donde, en 3 semanas, los alumnos podrán alcanzar un dominio exhaustivo de las metodologías de trabajo más vanguardistas en el sector del Diseño de Producto Digital.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

En aras de expandir los límites de las carreras profesionales de sus alumnos, TECH Universidad FUNDEPOS ha coordinado el desarrollo de la presente titulación con empresas de amplio prestigio internacional. De esta forma, cada uno de los egresados tendrá la oportunidad de realizar su Capacitación Práctica de manera personalizada, sin límites geográficos.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

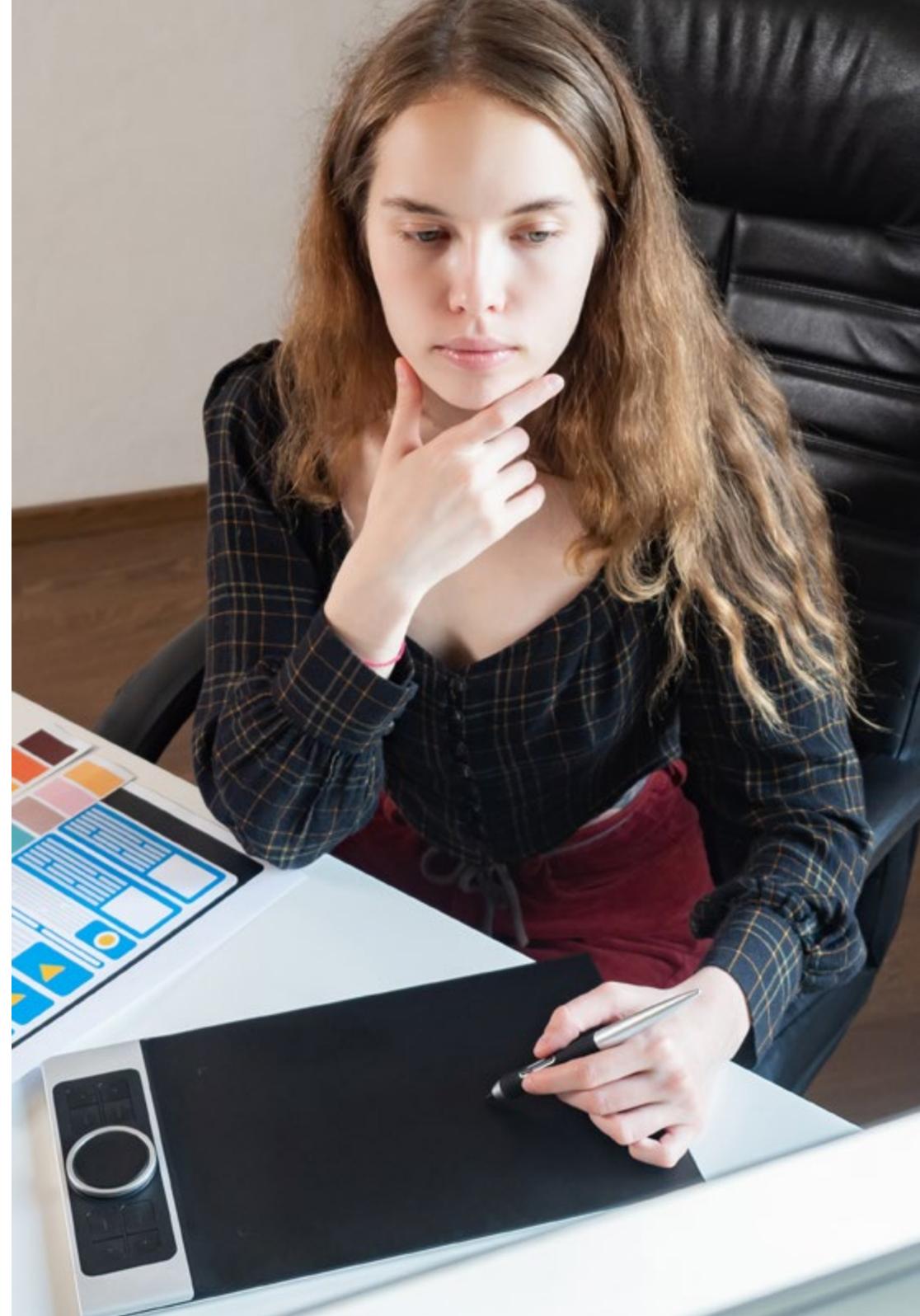
Objetivos

Por medio de este programa universitario, los egresados serán capaces de conceptualizar y diseñar productos digitales de alta calidad. En este sentido, los profesionales adquirirán habilidades para manejar con eficacia herramientas tecnológicas emergentes como el Internet de las Cosas o *Blockchain*. Al mismo tiempo, los diseñadores incorporarán a su praxis diaria Metodologías Ágiles para el Desarrollo de Aplicaciones Web, entre las que destacan el Scrum y el Método Kanban.



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
- ♦ Conocer los softwares más importantes en el contexto actual del diseño
- ♦ Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual





Objetivos específicos

- ♦ Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso
- ♦ Saber sintetizar los intereses propios, mediante la observación y el pensamiento crítico, plasmándolos en creaciones artísticas
- ♦ Aprender a planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias
- ♦ Dominar el vocabulario, metodologías y contenido teórico-práctico sobre la imagen digital
- ♦ Comprender el software de diseño editorial y desarrollar las competencias para crear un arte final propio
- ♦ Profundizar en el conocimiento de una plataforma IoT y en los elementos que lo componen, los retos y oportunidades para implementar plataformas IoT en las fábricas y empresas, las principales áreas de negocio relacionadas con las plataformas IoT y la relación entre plataformas IoT, robótica y el resto de las tecnologías emergentes
- ♦ Identificar problemas relacionados con el diseño digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionarlos
- ♦ Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad
- ♦ Examinar las estrategias de liderazgo de equipos autogestionados de alto rendimiento
- ♦ Entender el funcionamiento del Internet de las cosas (IOT), sus fundamentos, principales componentes, la computación en la nube y las ciudades inteligentes
- ♦ Adquirir los conocimientos básicos para entender los fundamentos de las cadenas de bloques y las aplicaciones y servicios basados en *blockchain*
- ♦ Conocer en profundidad las diferentes herramientas edición y publicación web
- ♦ Desarrollar capacidad de comunicarse, defender su trabajo y argumentar sus decisiones de diseño apoyándose en datos recogidos en la investigación sobre los usuarios
- ♦ Reflexionar sobre la importancia de Internet, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

04

Planificación de la enseñanza

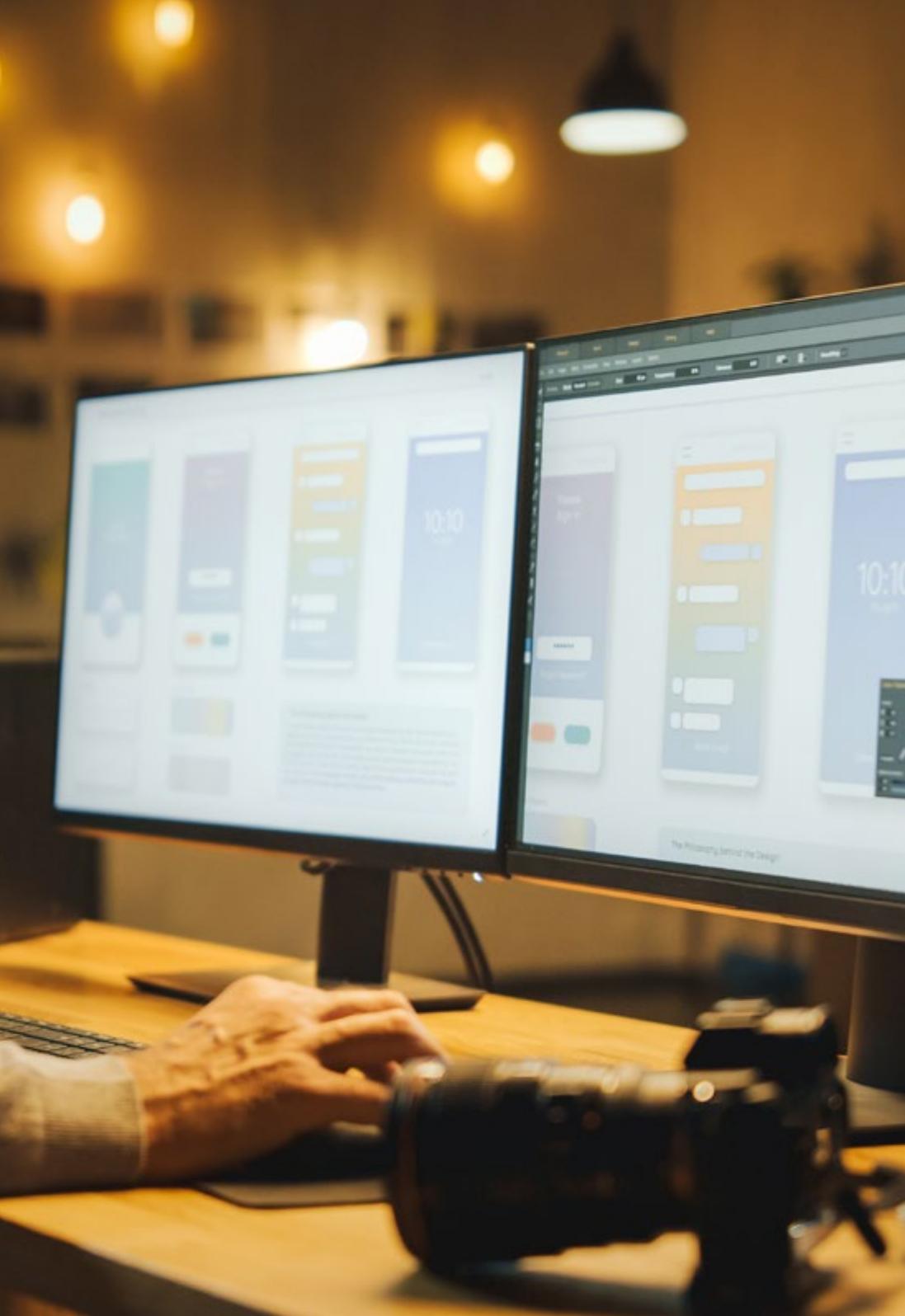
La Capacitación Práctica de este programa en Diseño de Producto Digital (UX/UI) está formada por una estancia práctica en una institución de prestigio, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes con jornadas de 8 horas consecutivas de formación práctica al lado de un especialista adjunto. Esta estancia presencial permitirá a los egresados desempeñar sus diferentes labores en un escenario de trabajo real, con la ayuda de un equipo de profesionales de referencia en el sector, que le transmitirán las últimas tendencias en materias como las Metodologías Ágiles.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de servicios de Diseños de Producto Digital en condiciones que requieren un alto nivel de cualificación, y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad.

Se trata de una oportunidad idónea para que los egresados amplíen sus horizontes académicos y profesionales para aprender trabajando en un campo altamente demandado, que requiere una actualización constante con el objetivo de prestar servicios de excelencia que garanticen una experiencia satisfactoria para los clientes.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis del Diseño de Producto Digital (aprender a ser y aprender a relacionarse).





Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Técnicas Metodologías Ágiles	Crear historias de usuario que describan las necesidades y expectativas de los clientes finales
	Elaborar prototipos rápidos y esbozos que puedan mejorarse a lo largo del <i>sprint</i>
	Colaborar en la estimación de tareas relacionadas con el diseño para asegurar una planificación realista
	Ejecutar pruebas de usabilidad con consumidores reales para obtener retroalimentación y realizar ajustes en los diseños
Internet de las Cosas (IOT)	Crear flujos de usuario que defina cómo los consumidores interactuarán con los dispositivos IoT desde la configuración inicial hasta el uso diario
	Diseñar prototipos para evaluar aspectos como la forma, el tamaño y la interacción física
	Recopilar el <i>feedback</i> de los clientes para mejorar los diseños iterativamente para asegurar la mejor experiencia posible
	Garantizar que las interfaces e interacciones respeten la privacidad de los datos de los usuarios y cumplan con las regulaciones vigentes
Diseño del Portafolio	Recolectar todos los materiales relacionados con cada proyecto (incluyendo imágenes, descripciones y resultados finales)
	Escribir descripciones claras y concisas para cada propuesta, explicando factores como el objetivo, las herramientas empleadas o los resultados obtenidos
	Elegir tipografías y paletas de colores que sean legibles para complementar el trabajo presentado
	Mantener el portafolio actualizado con los proyectos más recientes e importantes
Experiencias de Usuario	Realizar una investigación de los usuarios potenciales para recopilar información sobre sus necesidades y deseos
	Crear representaciones visuales de la interfaz de usuario para validar ideas y conceptos antes de la implementación
	Implementar estrategias de diseño que sean accesibles para personas con diferentes capacidades
	Analizar métricas de uso y llevar a cabo iteraciones en el diseño para mejorar constantemente la experiencia de los usuarios

05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

En esta titulación universitaria, TECH Universidad FUNDEPOS ha volcado sus esfuerzos en la selección de los mejores centros en el ámbito del Diseño de Producto Digital. De este modo, los egresados tendrán la garantía de acceder a instalaciones de primera calidad, que le darán la oportunidad de incrementar su potencial. Todo ello, con el apoyo de los mejores expertos de esta disciplina en pleno auge.

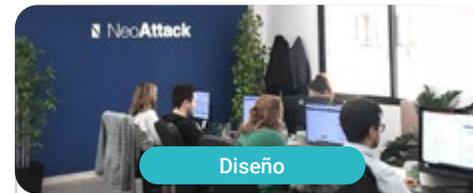
“

Realizarás tu estancia práctica en una entidad de referencia, donde estarás acompañado por especialistas en Diseño de Producto Digital”





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



NeoAttack

País: España
Ciudad: Madrid

Dirección: Calle Santa Engracia 151,
Planta 1, 1, Madrid

NeoAttack lidera el mercado llevando a cabo estrategias SEO y de publicidad

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Desarrollo de Software



Colegio Territorial de Arquitectos de Alicante

País: España
Ciudad: Alicante

Dirección: Plaza Gabriel Miró, nº 2,
03001 Alicante

Presta asesoramiento en los diferentes campos de la profesión, guiando y orientando en todo momento a sus profesionales

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Organización de Eventos
- Diseño de Producto UX/UI

06

Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH Universidad FUNDEPOS para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07 Titulación

El programa de la **Capacitación Práctica en Diseño de Producto Digital (UX/UI)** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Capacitación Práctica en Diseño de Producto Digital (UX/UI)**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Diseño de Producto Digital (UX/UI)

Capacitación Práctica

Diseño de Producto Digital (UX/UI)