



Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios Interactivos

DIPLOMA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE APLICACIONES Y SERVICIOS INTERACTIVOS

Inicio

Febrero

Créditos ECTS

30

Idioma

Castellano.

Titulación

Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios Interactivos, título expedido por la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

Horario

Martes, miércoles y jueves, de 17h a 21.15h.

Prerrequisitos

Se supone que el estudiante tiene conocimientos básicos de lenguaje HTML y CSS a un nivel de principiante. También se presuponen nociones básicas de diseño gráfico.

Presentación

Descubrirás cómo aprender a utilizar Internet como herramienta para potenciar el crecimiento social y económico cursando el Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios para la Red.

En el Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios Interactivos aprenderás todo lo necesario para poder conceptualizar y desarrollar una propuesta de servicios y negocios digitales en internet.

Descubrirás cómo crear aplicaciones y servicios con foco en las personas. Las *apps*, *websites* y cualquier otro tipo de servicios digitales son parte indisoluble de nuestra vida. Escuchar música, realizar trámites bancarios, conseguir un papel oficial del ayuntamiento, conseguir pareja o amigos, elegir líderes políticos... Todas estas tareas, y muchas otras, dependen de servicios desarrollador estratégicamente para servir a los usuarios, a la sociedad y a las empresas.

Para ello, este programa propone una oferta formativa aplicada que abarca todos los aspectos necesarios para descubrir oportunidades de negocio o mejora social desarrollar soluciones de manera ágil e iterativa y lograr efectos que sean comercial y socialmente exitosos. Desde la definición estratégica y de propuestas de valor a la planificación de *road-maps* de implementación, exploraremos las diferentes etapas y tareas necesarias. Sin olvidarnos de conocimientos técnicos imprescindibles para poder desarrollar propuestas tecnológicas (por ejemplo, base datos, lenguajes de programación o integración de API).

Con un enfoque muy práctico y mediante un profesorado especializado en cada una de las áreas temáticas del programa, el estudio de casos y la realización de un proyecto aplicado, el estudiante obtendrá una formación multidisciplinar. Con esta formación el estudiante tendrá una visión detallada de todo el proceso de la creación de un proyecto interactivo donde la visión de negocio, la experiencia de usuario (UX), la tecnología y el diseño de interfaz, ocupan el lugar central.

En cada edición del postgrado, desde el curso 2017-2018 realizamos los “UX Avant”, que son la cara visible del laboratorio de investigación del programa.

El laboratorio tiene como objetivos el fomento del diálogo entre disciplinas, la exhibición de la práctica profesional, la exploración de prácticas especulativas que fomenten la innovación y la transmisión de conocimiento entre profesionales, investigadores y estudiantes.

Se han realizado UX Avant sobre *software* de música, plataformas de movilidad, ética del diseño, realidad virtual y otros temas.

El postgrado también participa activamente en “Design for City Making” (DxCM), una plataforma transversal impulsada por Elisava liderada por Ezio Manzini —una figura mundial en el ámbito del diseño social— para investigar cómo el diseño puede apoyar la innovación social y contribuir a mejorar las ciudades.

El Postgrado ofrece la posibilidad de realizar prácticas en importantes empresas del sector (por ejemplo Everis, BeRepublic, Gamma UX, Optimyzet, Multiplica, Ogilvy), pero también en startups o empresas de otros ámbitos como Ulabox y el Diari Ara. Después de cursar este postgrado, un importante número de exalumnos se han incorporado a algunas de las principales empresas del sector en España y el extranjero. También muchos de los proyectos finales de postgrado han sido galardonados con prestigiosos premios internacionales, financiación y becas.

Estructura

El Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios Interactivos se estructura a partir de las siguientes áreas temáticas que se integran en un proyecto transversal que se desarrolla a lo largo de la duración del curso:

MÓDULO 1

NEGOCIO Y CONVERSIÓN

El módulo introduce al estudiante en las metodologías y herramientas de *conversion rate optimization* (CRO), es decir la medición y el análisis del funcionamiento de una presencia *online*, por ejemplo una web. Se trabajará sobre la obtención de diferentes tipos de métricas y datos para optimizar los resultados mediante herramientas disponibles en el mercado. El objetivo de este módulo es profundizar en conceptos clave relacionados con la UX y la estrategia. Para la mayoría de proyectos web es necesario asegurar primero su idoneidad y después su supervivencia desde un punto de vista de Negocio. Conocer de la forma más detallada posible cuál será el entorno de Mercado, la propuesta de valor que ofreceremos a nuestros usuarios, el modelo de negocio, los objetivos y KPI's que mediremos y transmitirlo desde una UX, Diseño Visual y *copy*s memorables. A partir de todos estos conocimientos podremos asegurar la mayor de las conversiones posibles para nuestro proyecto web.

MÓDULO 2

HERRAMIENTAS

Se verán una serie de herramientas para la gestión de contenidos (CMS), cada una de ellas especializada en una finalidad determinada (social, comercial, comunicacional). Se profundizará en el uso de Drupal y sobre todo en Wordpress, tratando a con detalle la instalación, configuración, extensión usando módulos y *plugins*. También se destinará especial atención a herramientas existentes para la medición web.

MÓDULO 3

LENGUAJES, API'S Y MASH-UP

El objetivo es que el estudiante entienda las dinámicas de desarrollo en entornos cliente/servidor y sea capaz de trabajar con lenguajes como JavaScript y PHP, y en el manejo de la información mediante bases de datos MySQL. La asignatura pretende aportar al alumno los conceptos esenciales para el desarrollo de aplicaciones web. Permitiéndole desarrollar por si mismo la mayoría de servicios más comunes, hasta poder comunicarse y colaborar con profesionales especializados en proyectos de mayor envergadura y complejidad.

Otro objetivo central es conocer el funcionamiento de diversas herramientas y librerías de código con el fin de ser capaces de customizarlas e integrarlas en proyectos propios. Se tratarán las APIs de los servicios web más populares (Youtube, Yahoo, Google, etc) y la creación de *mashups*, finalizando con las redes sociales más utilizadas (como Facebook, Twitter, etc). El enfoque será totalmente práctico y con una visión técnica enfocada a profesionales del diseño.

MÓDULO 4

CREATIVIDAD, MARCA Y ESTRATEGIA DE NEGOCIO

El objetivo será dotar a los alumnos de capacidad de identificar y sintetizar el foco de un producto interactivo y, a la vez, saber conectarlo con el contexto en el que se enmarca: cultural, tecnológico y económico. Esta línea de conexión permite establecer la hoja de ruta sobre la que desplegar cualquier proyecto. Se tratarán cuestiones como la definición de modelos de negocio, la comunicación del producto y la gestión de la reputación, así como aspectos legales que tienen que ver con los negocios digitales.

Nota: Los contenidos del Diploma de Postgrado en Diseño de Aplicaciones y Servicios Interactivos en ningún caso se solapan con los del Diploma de Postgrado en Diseño de UX y Dirección de Proyectos Web.

Profesorado

El equipo docente del programa está formado por profesionales activos con experiencia en el mundo de la docencia universitaria. Algunos de los profesores principales son:

ALBERT CARLES PRAT

Diseñador y programador *freelance*. Profesor en la Universidad de Vic y en la Universidad Pompeu Fabra.
→ www.albertcarles.com

DAVID CASACUBERTA

Filósofo. Especializado en los impactos sociales y cognitivos de los nuevos medios. Autor de Creación colectiva. Profesor en la Universidad Autónoma de Barcelona y en la Universidad Pompeu Fabra.
→ www.gulalab.org

PABLO CASALS

Service Design Lead. *Innovation, Strategy and Transformation* en el Diari Ara.

JORDI ESPUNY

Ingeniero. Diseñador y programador web. Profesor en ESDI y en la Universidad Pompeu Fabra.
→ www.dbloop.com

HELENA FELIU

Copywriter. Consultora de estrategia de contenidos y marketing digital en TripAdvisor y PayPal.

FERNANDO GAVARRÓN

Ingeniero. Optimización y analítica web. Consultor de Google Analytics en Metriplica y consultor de usabilidad en Multiplica.
→ www.metriplica.com

ARIEL GUERSENZVAIG

Diseñador de interacción. Consultor de proyectos de innovación centrada en el diseño. Profesor en la Universidad Pompeu Fabra, Universidad Autónoma de Barcelona y ESADE.
→ www.interacciones.org

KARINA IBARRA

Diseñadora de interacción y consultora de experiencia de usuario en Arquinauta Consulting.
→ www.arquinauta.es

ORIOI IBARS

Consultor y director de estrategia *e-business* en Multiplica. Profesor de marketing digital y comunicación empresarial en ESDE, Universidad Pompeu Fabra y Universidad Autónoma de Barcelona.

→ www.oriolibars.com

DANIEL JULIÀ

Ingeniero de telecomunicaciones y desarrollador de *software*. Profesor en la Universidad Pompeu Fabra.

→ www.pimpampum.cat

BET MATOSES

Experta en *service design* y *design thinking*. Estrategia de marca, producto y servicios digitales en Roca Salvatela.

FERRAN PRUNEDA

Especialista en estrategia interactiva. Fundador y director de proyectos en Grapa. Profesor en la Universidad Pompeu Fabra.

→ www.grapa.ws

PABLO SÁNCHEZ

Interface Designer en Ableton, Berlin.

VICTOR SOLÁ

Ingeniero de telecomunicaciones. Consultor de experiencia de usuario en Multiplica y profesor de estrategia digital en la UOC y en la Universidad Pompeu Fabra.

→ www.multiplica.com

EVA SORIA

Coordinadora del área de artes visuales en el Instituto Ramón Llull. Derecho de la propiedad intelectual en la Unesco.

YOEL LENTI

Interaction and Strategic Designer.
Partner and Head en Insitum EU.

ROSA LLOP

Diseñadora e investigadora. Especializada en sistemas gráficos e investigación de usuarios y procesos de creación colectiva.

PABLO CASALS

Service Design Lead. *Innovation, Strategy and Transformation* en el Diari Ara.

ALBERT CARLES PRAT

Diseñador y programador *freelance*. Profesor en la Universidad de Vic y en la Universidad Pompeu Fabra.

→ www.albertcarles.com

PABLO SERRANO

Senior UX Product Designer –
Product Manager.

LAURA ANDINA

Lead UX and Research en Tuenti / Telefónica.

MÁS INFORMACIÓN

→ elisava.net

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).