



Diploma de Postgrado en Diseño de UX y Dirección de Proyectos Web

DIPLOMA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE UX Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS WEB

Inicio

Septiembre

Créditos ECTS

30

Idioma

Castellano

Titulación

Diploma de Postgrado en Diseño de UX y Dirección de Proyectos Web, 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

En el Diploma de Postgrado en Diseño de UX y Dirección de Proyectos Web aprenderás como aprovechar Internet para potenciar el crecimiento social y económico.

En el Diploma de Postgrado en Diseño de UX y Dirección de Proyectos Web aprenderás todo lo necesario para comenzar o profundizar una carrera como diseñador de UX, *product owner* o responsable de proyecto con foco en el producto. Además de los aspectos fundamentales de la UX, el postgrado aporta una base muy sólida en estrategia, diseño de interfaz, arquitectura de información y desarrollo *front-end*.

El objetivo del postgrado es formar profesionales con capacidad analítica y ejecutiva para entender todo el potencial del diseño de experiencia de usuario y llevar a cabo proyectos que contribuyan al crecimiento social y económico de instituciones y empresas.

En el entorno de productos digitales actual, es imprescindible diseñar y desarrollar productos cuya experiencia de usuario sea de alta calidad, que dé respuesta a las necesidades de los usuarios, satisfaciendo, a la vez, los objetivos empresariales y los condicionantes éticos. Los productos bien diseñados venden más, funcionan mejor y son un diferencial competitivo para las empresas tal como la consultora McKinsey determinó en un estudio de 2018.

Para ello, este programa propone una oferta formativa aplicada que abarca todos los aspectos necesarios para que el estudiante adquiera las competencias y conocimientos que le permitan investigar, idear, conceptualizar y diseñar productos, servicios y aplicaciones de carácter innovador y desde una perspectiva centrada en la experiencia de uso.

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

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 *start-ups* 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 UX y Dirección de Proyectos Web 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

DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PRODUCTO

En este módulo, se introducirán las principales corrientes metodológicas de gestión de proyecto y se profundizará en la aplicación de los más relevantes *frameworks* de gestión ágil. Scrum, Lean Startup y Kanban son algunas de las herramientas que se implementarán con este propósito.

Se ofrecerán herramientas de planificación de actividades, trato con *stakeholders* y equipos, así como negociación y presentación de proyectos.

MÓDULO 2

ESTRATEGIA DE PRODUCTO

El objetivo de este módulo es aprender métodos y procesos para el desarrollo de una estrategia de producto adecuada, la definición de objetivos y métricas de éxito. Se trabajarán diferentes metodologías de conceptualización, investigación y modelado de usuarios y de análisis de la competencia.

MÓDULO 3

EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

El objetivo de este módulo es dominar los conceptos clave que garantizan una experiencia de usuario rica. Profundiza en factores como el diseño de interacción, la arquitectura de información, la accesibilidad, los flujos de navegación, la usabilidad. Se trabajará sobre todo en tareas aplicadas al desarrollo de resultados concretos (por ejemplo *wireframes* o prototipos) que hacen avanzar el desarrollo del producto y a la validación de estos resultados.

MÓDULO 4

DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA

El objetivo de este módulo es sintetizar la arquitectura, usabilidad y estrategia de un proyecto web mediante el diseño de su interfaz gráfica. Se incide en aspectos fundamentales de la comunicación visual interactiva y se introduce al estudiante en la inclusión de elementos de interacción y navegación en múltiples soportes (por ejemplo interfaces web para móvil y escritorio). Se trabajará desde la conceptualización de visual mediante *sketching* hasta la realización de mockups y la definición de librerías de assets y sistemas de diseño.

MÓDULO 5

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

El objetivo de este módulo es aprender los protocolos de comunicación propios de los proyectos web así como profundizar en los lenguajes HTML y CSS. El módulo incluye una introducción a los lenguajes más utilizados como HTML5 y CSS3. Se destinará especial atención a *frameworks* de desarrollo

mas utilizados y a cuestiones de código que afectan al desarrollo para múltiples dispositivos (*responsive*).

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:

DANI ARMENGOL

Licenciado en ingeniería informática por la UPC. Consultor independiente de usabilidad e interfaces de usuario. Profesor-colaborador en Elisava y UAB. *Recruiter* en UXmatch y editor en UXPLORA.

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.

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

TONA MONJO

Diseñadora UX y fundadora de Latent Studio. Profesora de diseño de interacción en la UOC y en Elisava.

HUGO FERNÁNDEZ

UX/UI Designer en Multiplica y Co-Fundador de Horizontal.

MIGUEL ANGEL ALVAREZ

VR UI/UX Lead en Inflight VR Software GmbH.

MARC BORRÀS

Product Designer en Idealista, Emagister y Ontruck entre otras *startups*.

ROSA LLOP

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

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).