

2^{ed.} MÁSTER DE USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO



Inicio
10/11/2017



170 h.



Presencial



Barcelona



Bolsa de
empleo



5.495€

Desde hace ya varios años empieza a surgir una fuerte **demanda de profesionales que humanicen los productos**, que se preocupen porque sean sencillos y fáciles de utilizar, que no nos irriten.

Este profesional se llama experto en Usabilidad y Experiencia de Usuario.

Queremos que aprendas a identificar los factores que impiden que un producto esté bien definido. **Aprenderás a ponerte en el papel de los usuarios, a diseñar soluciones, a comunicarlas y a defenderlas.**

Queremos que practiques lo que te enseñamos: **Creemos en el modelo "ponte con"**. Para eso, hemos diseñado un montón de horas de prácticas. Por el máster van a pasar profesionales de importantes empresas para que conozcas diferentes casos y formas de hacer las cosas.

OBJETIVOS

- 1 Aprenderás a identificar los factores que impiden que un producto esté bien definido.
- 2 Aprenderás a ponerte en el papel de los usuarios, a diseñar soluciones, a comunicarlas y a defenderlas.
- 3 Conocerás todas las fases del diseño en UX desde árboles de contenido hasta wireframes de alta fidelidad pasando por los mapas de componentes y las guías de usabilidad.
- 4 Sabrás definir e investigar proyectos de interfaz.
- 5 Aprenderás a elaborar propuestas de Usabilidad y Experiencia de Usuario.
- 6 Sabrás como definir una arquitectura de información adecuada para un proyecto web o aplicación, a crear modelos y hacer predicciones.
- 7 Hacer visibles los datos al entendimiento, analizar su naturaleza y contexto y deducir la mejor forma de codificarlos y presentarlos.

NÚMEROS DE KSCHOOL

1620

Alumnos

142

Ediciones

44

Programas

4

Ciudades

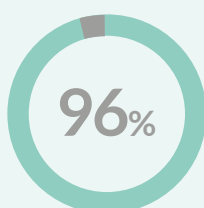
NUESTROS COLABORADORES

**DONDE
TRABAJAN
NUESTROS
ALUMNOS**

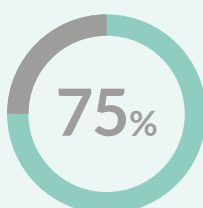
**EMPRESAS
COLABORA-
DORAS**

**EMPRESAS
DE NUESTRA
BOLSA DE
EMPLEO**

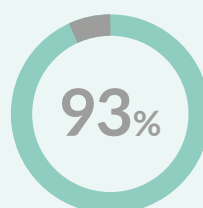
**DONDE
TRABAJAN
NUESTROS
PROFESORES**



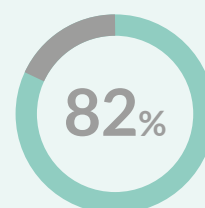
Alumnos están
trabajando



Encuentra trabajo
en los primeros 12 meses



Alumnos satisfechos



Recomendaría nuestros
programas

DICEN DE NOSOTROS



Marta Cámara
Data Science
& Negocio
en EURO 6000
1ª ed. Máster
en Data Science

"El máster me está ayudando mucho en mi carrera profesional porque me está abriendo un amplio campo de posibilidades y conocimientos."



Albert Riera
Owner and
Project Manager
at Reactiva
UX/UI Consultant
1ª ed. Máster en
SEO-SEM
Profesional

"Destacaría la excelente calidad de sus profesores, modelo de estudio y profundidad de temario. KSchool es muy buen sitio donde hacer contactos, encontrar socios, oportunidades de negocio y en definitiva generar networking de calidad."



Juanfra Cózar
Marketing
y Diseño Gráfico
en Zailand
7ª ed. Máster en
Análítica Web

"De KSchool destacaría su método práctico "ponte con". Con el proyecto individual con webs reales aprendes una barbaridad."



Luis Muñoz Vargas
Service Designer
en The Cocktail
5ª ed. Máster en
Usabilidad y
Experiencia
de Usuario

"Destacaría la excelente calidad de sus profesores, modelo de estudio y profundidad de temario. KSchool es muy buen sitio donde hacer contactos, encontrar socios, oportunidades de negocio y en definitiva generar networking de calidad."



Álvaro Peñalba
Digital Marketing
en Cross Nutrition
9ª ed. Máster en
Técnicas de
Marketing Online

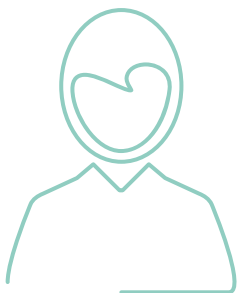
"Para gente como yo que no había tenido gran experiencia en el ámbito del Marketing Online, este Máster es perfecto para introducir la cabeza dentro de este enorme mundo."



Víctor Gutiérrez
Consultor SEO SEM
& Diseño web,
in-house freelance
8ª ed. Máster en
SEO-SEM
Profesional

"Elegi Kschool porque me lo recomendó un antiguo alumno de kschool y algunos conocidos profesionales del sector. Si realmente quieres dar un salto de calidad en tus conocimientos o poder aportar valor a las páginas web de tus clientes, es imprescindible una formación optima "

PERFIL DEL ALUMNO



El máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario va destinado a diseñadores gráficos, diseñadores web, un amplio abanico de profesionales de ciencias sociales como periodistas, psicólogos, sociólogos, o perfiles procedentes del mundo de la comunicación, y profesionales relacionados con el mundo del marketing digital.



Después de este Máster, estarás perfectamente capacitado para entrar a formar parte del departamento UX de una empresa y trabajar en puestos como Director de Innovación, Diseñador de Interacción y Usabilidad, Diseñador y Consultor UI/UX, Desarrollador de Experiencia de Usuario, Diseñador de Arquitectura de la Información, Investigación UX, etc.

CALENDARIO

NOVIEMBRE 2017

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	
			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				



DICIEMBRE 2017

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	
					1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	23	23	24	25	
25	26	27	28	29	30	31	

ENERO 2018

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
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				

FEBRERO 2018

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	
				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					

MARZO 2018

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
			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	



TEMARIO

1

INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE USUARIO

• Presentaciones:

Tres preguntas clave: ¿Qué es diseñar experiencia de usuario? ¿Para quién es adecuado este perfil laboral? ¿Cuándo un proyecto requiere un diseñador de experiencia de usuario? · Objetivos a conseguir durante el curso, el recorrido que vamos a realizar y presentación de los profesores.

• Fases del diseño de UX y términos técnicos:

Capacidad de pensamiento de análisis para planificar una arquitectura de información. · Términos técnicos: prototipo, wireframe, componente, patrón de interacción, flujo de navegación, perfil de usuario, proceso, embudo de proceso etc. · Fases del diseño de experiencia de usuario: desde árboles de contenido hasta wireframes de alta fidelidad pasando por los mapas de componentes y las guías de usabilidad. · Tipo de equipos implicados en cada fase. · Documentación real y ejemplos sobre entregables.

2

CONOCER AL CLIENTE

Un primer diseño: Workshop con el cliente.

· Introducción: Gadgets, herramientas etc.
· Concepto workshop, a través de la metodología de agile UX.
· Ejercicio práctico: formas de implicar al cliente en el proceso.
· Ejercicio práctico: arborescencia y prototipado.

3

INVESTIGACIÓN

• Análisis y definición e investigación en proyectos de diseño de interfaz.

· Enfoque cualitativo y cuantitativo, planificación, metodología, trabajo de campo y análisis, técnicas y entregables.
· Comunicar los resultados de la investigación (personas, escenarios, consumer journey, blueprints, inventario C&F, prototipado rápido).

4

ELABORAR LA PROPUESTA

• Diseño estratégico:

Bajar a tierra la propuesta de valor diferencial del producto/servicio hacia su público objetivo, dar con el modelo conceptual adecuado. · La importancia de alinear las decisiones estratégicas de los clientes con sus objetivos de negocio. · Reunir la información disponible acerca de las necesidades y expectativas de los usuarios, los objetivos de negocio, y las capacidades y limitaciones de la tecnología y recursos disponibles, para ayudar al cliente a seleccionar una alternativa estratégica viable.

• Storytelling:

Es la herramienta secreta que conecta todas las fases del diseño de productos digitales: Concepción: estrategia y macronarrativa del proyecto · Investigación: use stories · Definición: ayuar al cliente a entender procesos de trabajo para justificar decisiones de diseño · Presentación de proyectos · Storytelling para marcas, productos, webs, etc · Uso de narrativas como la manera más fácil de explicarse, tanto al cliente como a los usuarios.

5

DISEÑO Y UX

• Arquitectura de información:

Definir una arquitectura de información adecuada para un proyecto web o aplicación, es uno de los primeros pasos para que éste tenga éxito, sea escalable y responda a los objetivos de negocio y necesidades del usuario · Principales sistemas existentes para definir una arquitectura de información.

• SEO y Analítica para UX:

Introducción al posicionamiento en buscadores · ¿Cómo indexa Google el contenido de un site? · Claves de posicionamiento · Puntos a tener en cuenta para la construcción de arquitectura de información orientada al SEO · Cómo diseñar un sitio "SEO friendly" · Usabilidad dentro del SEO (search patterns, user research, keyword research, etc).

• Analítica Web:

Herramientas · Objetivos · Métricas estándar y calculadas · Embudos de conversión · Análisis de una landing page · Definición de KPI · Testing · Dashboard · El día a día del analista web · Análisis completo de una web · Ejemplos prácticos.

6

PROTOTIPADO Y DISEÑO DE INTERACCIÓN

• Introducción al Prototipado y Prototipado Físico

· Prototipado Digital
· Diseño Interacción
· Diseño Visual
· Axure
· Qué es Axure y para qué sirve
· Recorrido por el interfaz general de la aplicación
· Elementos básicos (widgets) para creación de wireframes
· Creación de páginas y organización en la paleta Sitemap
· Creación de interacciones básicas para permitir que el usuario navegue por la página (links, botones y widgets menús) y realice acciones básicas
· Creación de librerías propias de widgets y cómo exportarlas
· Ejercicio práctico: analizar el caso, proponer una base de arquitectura y desarrollarla creando un prototipo navegable con Axure
· Arquitectura de Información y Tecnología
· Adaptar la arquitectura a los condicionamientos impuestos por la tecnología
· Peculiaridades del entorno móvil, tanto para sites como para aplicaciones destinadas al uso en smartphones y tablets
· Ejercicios prácticos para resolver de manera colaborativa
· Responsive
· Qué es, cómo suge, en qué casos se ha aplicado correctamente.
· ¿Nuestro proyecto lo necesita?
· Cómo la forma de relacionarse el usuario con los distintos dispositivos influye en la manera de plantear cada proyecto
· Diseño de wireframes en papel para ir escalando desde el móvil hacia la versión escritorio

7

EVALUACIÓN DE USABILIDAD

• Técnicas de evaluación de la usabilidad

• Visualización de Datos:

Cómo hacer que la gráfica o visualización a diseñar cumpla eficazmente su función comunicativa · Hacer visibles los datos a nuestro entendimiento · Analizar la naturaleza de los datos a representar y el contexto de uso · Deducir cuál será la mejor forma de codificar los datos y presentarlos visual e interactivamente.

8

GESTIÓN DE PROYECTOS

• Gestión íntegra de un proyecto online:

Contactos comerciales · Presupuestos · Cierres de alcance · Organización del proyecto · Desarrollo y herramientas · Puesta en producción y apertura de su etapa evolutiva.

9

AUTOPROMOCIÓN Y REPUTACIÓN

Reputación del consultor UX, como crear tu propia marca.

10

BUSINESS CASES

A lo largo del master se irá engranando un proyecto fin de carrera que los alumnos podrán elaborar en equipos asimilando el proceso de trabajo cotidiano del consultor UX, preparando los entregables y presentándolos al cliente en una simulación de Role Play que permitirá vencer los miedos a argumentar el propio trabajo, hablar en público, admitir y enfocar las críticas y crear en definitiva una presentación ganadora.

11

PROYECTO FIN DE MASTER

A lo largo del master se irá engranando un proyecto fin de carrera que los alumnos podrán elabora en equipos asimilando el proceso de trabajo cotidiano del consultor UX, preparando los entregables y presentándolos al cliente en una simulación de Role Play que permitirá vencer los miedos a argumentar el propio trabajo, hablar en público admitir y enfocar las críticas y crear en definitiva una presentación ganadora.

PROFESORES



Iván Serrano
Creative Designer at
Televisió de Catalunya

Diseñador creativo especializado en la conceptualización, estrategia y desarrollo de productos y servicios digitales, centrado siempre en el usuario.

Actualmente trabajo en Televisió de Catalunya como diseñador de los proyectos interactivos, aportando un valor creativo y centrado en el usuario.

Soy miembro de la Junta de la "Asociación de Directores de Arte y Diseñadores Gráficos" del FAD



Víctor Baroli
Design Director
at Picmedia

Víctor Baroli es Director de Diseño y co-fundador de Picmedia.

Con más de 15 años de experiencia en comunicación visual, ha trabajado para marcas como Atrápalo, Asics, Onitsuka Tiger, ADG-FAD, Wall Street English, Kantox entre otras.

Apasionado por los procesos y metodologías del diseño. Premiado con LAUS de Oro 2012 en categoría Web y medios digitales.



Sergio Ruiz
Senior UX Consultant
at The Cocktail

Cuenta con 12 años de experiencia en diseño online. Los últimos 4 en conceptualización de productos digitales, definición, prototipado, flujos, arquitectura de información, modelos de navegación y accesibilidad. Ha trabajado con key players de e-commerce (Groupon), Banca (ING Direct, BBVA) y travel (Iberia, Balearia)

Desde abril de 2016 es Consultor Senior de UX en The Cocktail, donde también asume tareas de Product Management.



Víctor Pascual Cid
Data Scientist
and Information
Visualization
consultant

Empecé mi andadura en el campo de la Visualización de Datos en 2004, cuando empecé mi tesis doctoral. Desde entonces mi gran pasión ha sido la de convertir conjuntos de datos complejos en representaciones interactivas que puedan ser fácilmente exploradas. Desde el 2010 ejerzo como consultor freelance, colaborando con diferentes empresas donde desarrollo proyectos de I+D relacionados con el análisis y la representación de datos.



Eva Snijders
StoryCoach

Eva Snijders nació en una familia de contadores de historias y creció en una casa repleta de libros. Desde muy pequeña, observa el mundo y se pregunta cuántos mundos habitan en él. Los descubre a través de los ojos de las personas que cruzan su camino.

Su incesante búsqueda por la relación entre la forma y el significado de las cosas le llevó a estudiar diseño y aprender a hablar 7 idiomas distintos.



Silvia Calvet
UX & Customer
Strategy
for business results
& happy customers

Licenciada en Biblioteconomía y Documentación por la UB y, Master e-Business por la UPC.

Trabajo como consultora y coach para que las personas y los negocios sean felices.

En estos últimos 15 años he trabajado para todo tipo de organizaciones e industrias para diseñar servicios y soluciones, mejorar la forma en que comparten conocimientos y trabajan, así como para crear más valor para sus clientes.



Rude Ayelo
Graphic & interaction
design specialist

Especialista en diseño de interacción y desarrollo de webs y aplicaciones. Fue socio fundador y diseñador durante 8 años en la agencia digital Mortensen en Barcelona y actualmente es desarrollador frontend en XING.

Se graduó como diseñador gráfico en Idep Barcelona, donde ahora es profesor en diseño de interacción. También ha sido profesor y mentor en Ironhack y ha dado varias charlas en múltiples meetups y eventos de ámbito nacional.



Pere Rosales
CEO y Fundador
de INUSUAL

Soy CEO y fundador de INUSUAL, la primera red cualificada de profesionales de la innovación creativa.

Hace unos años me decidí y escribí el libro 'Estrategia Digital'

Soy Miembro de la International Academy of Digital Arts and Sciences y Official Ambassador de los Webby Awards, he sido jurado en los Premios Imán, NewYork Festivals, Laus, El Sol y Art Art Directors Club of Europe.



Marta Armada
Web & Interface
Designer,
Copywriter y
CoFundadora
de Swwweet

Es una diseñadora web de Barcelona. Le interesa la tipografía, el diseño web responsive, CSS, UX o el diseño en general: cualquier cosa que ayude a hacer una web mejor.

En 2009 fundó junto a Javier (su marido) Swwweet, un pequeño estudio de diseño web, donde trabajan creando páginas web para negocios pequeños y startups.



Javier Usobiaga
Front-End
Developer,
UX Designer &
Cofundador de
Swwweet

Es diseñador web y desarrollador front-end desde 2005, y vive en Barcelona. En 2009 fundó junto a Marta (su mujer) Swwweet, un pequeño estudio de diseño web, donde trabajan creando páginas web para negocios pequeños y startups.

Javier ha dado varias charlas y workshops tanto en eventos locales como en conferencias de ámbito internacional, y es profesor de diseño web en ELISAVA Escuela Superior de Diseño.



Jordi Galobart
 Consultor UX
 (SEO+IA+Usabilidad
 +Accesibilidad).
 Desarrollador web
 y emprendedor

Ingeniero de telecomunicaciones y consultor de usabilidad y accesibilidad digital. Colaboro como freelance con varias consultoras en varios proyectos de e-commerce, aplicaciones móviles, administración pública, banca, seguros, viajes y ocio,... He trabajado para empresas como Grupo Intercom, Mapfre, DirectSeguros, HP, Grupo Santander, La Caixa, Camper, Gobierno de Asturias, Privalia, Mecalux, Desigual, Endesa, UOC, MuchoViaje, ...



Alessia Rullo
 UX Team Lead
 at Hewlett-Packard
 Barcelona

Alessia Rullo works as UX team Lead in the Customer Experience Team at Hewlett-Packard Espanola, Large Format Printing Division (Barcelona, Spain), where she is in charge for Experience Design Strategy worldwide. Alessia has previously worked as Post-Doc Researcher in different European and Italian projects concerning the design of ambient computing systems, development of creative approaches to interaction design, investigation of wearable technologies.



Daniel Torres Burriel
 Director de Experiencia
 de Usuario en
 Torresburriel Estudio

Director de Experiencia de Usuario en Torresburriel Estudio, empresa de la que es socio fundador. Propietario y profesor en UX Learn, centro de formación en usabilidad y experiencia de usuario. Con más de 16 años de experiencia en el canal web, es formador y ponente habitual en congresos y eventos del sector. Más de 70 conferencias impartidas sobre usabilidad, accesibilidad, experiencia de usuario y arquitectura de la información.



Christopher Grant
 UX & Product Director
 at King

Lidera el equipo de Growth de Tuenti en Barcelona, donde diseñan y desarrollan los features que impulsan la expansión de Tuenti a nuevos mercados.

Ha dirigido equipos de diseño de experiencia de usuario en el Grupo Credit Suisse, en Emagister y en startups de EE.UU. y Europa. Fue vicepresidente de Experiencia de Usuario en Scippo cuando ésta fue nombrada en la lista de Red Herring como una de las "100 mejores empresas del mundo en innovación".



Alexandra Quevedo
 UX Designer

Ha participado en proyectos B2C y B2B en la fase de conceptualización y diseño. Diseñadora, Arquitecta de Información y UX/UI Google Expert. Ha participado en proyectos como UX manager de Atrapalo.com, experta en producto y UX en Beabloo, entre otros. Como Consultora en UserZoom (Xperience Consulting) ha llevado a cabo proyectos de investigación y AI para Desigual, Weight Watchers, La Caixa.



Carlos Iglesias
 Co-fundador &
 Consultor de
 Negocio Online
 en Runroom

Ingeniero Superior Multimedia por la Universidad Ramon Llull (La Salle). Agile evangelist y mariner de vocación. Junto a tres amigos fundé Runroom en 2003. Desde entonces me dedico a la consultoría de negocio online, diseñando estrategias digitales desde las trincheras para clientes como Esade, CaixaBank, Colonial, Nespreso, Penguin Random House, Eroski, Televisió de Catalunya, o l'Ajuntament de Barcelona. También soy profesor en Esade y BAU.



Carles Grau
 Responsable de
 Usabilidad
 y experiencia de usuario
 en e-laCaixa

Responsable de Usabilidad y experiencia de usuario en e-laCaixa, 11 años optimizando la experiencia de Usuario en los canales electrónicos de "la Caixa": Web, Móvil y Cajeros Automáticos. Diseñador industrial de formación, Máster en Diseño y Producción Multimedia y Máster en e-Commerce en la Salle, anteriormente formó parte de los CTTs de La Salle, y participó en la creación del departamento y laboratorio de Usabilidad de la Universidad.



Mónica Zapata
 CEO & UX Director
 en Optimyzet

Certified Usability Analyst por Human Factors International (HFI), máster en Internet Management por el Instituto Catalán de Tecnología y licenciada en Documentación por la Universitat de Barcelona (UB). Trabaja desde hace 15 años como consultora de experiencia de usuario y diseño de interacción. Ha trabajado en Capgemini y en Multiplica. Desde 2010 dirige Optimyzet, consultora de estrategia digital y experiencia de usuario, totalmente volcada en diseñar experiencias digitales centradas en los objetivos de negocio de los clientes y en las necesidades de los usuarios.



QUÉDATE CON LO MÁS IMPORTANTE



170h.



OPCIÓN FIN DE SEMANA

Inicio: 10/11/2017 Fin: 24/03/2018

Duración: 5 meses

Viernes, de 17h a 22h

Sábados, de 9h a 14h




Aules KSchool
Foment Formació
Av. de Francesc Cambó, 10
08003 Barcelona



5.495 €



FORMAS DE PAGO:

- PAGO ÚNICO 
- PAGO FRACCIONADO



BONIFICABLE
POR LA FUNDACIÓN
TRIPARTITA

NUESTRO MANIFIESTO

Si el sistema no está preparado para darnos el conocimiento que necesitamos lo vamos a conseguir por nuestra cuenta • Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer • Si dependemos de nosotros mismos, vamos a pensar por nosotros mismos • No queremos, ni podemos sentarnos a esperar a que alguien se fije en nosotros • No hay ningún mapa. Debemos hacer nuestro camino, y es un camino que muchas veces no ha sido explorado, pavimentado, ni señalizado • Nuestro conocimiento es la clave de nuestro desarrollo personal y profesional • Todo el mundo tiene algo que enseñar. Queremos aprender todos de todos • En el mundo del conocimiento, cuanto más se comparte más se tiene • Lo que aprendemos es lo que practicamos • Especializarse es ponerle un apellido a nuestra profesión. Es echarle especias a nuestro ingrediente principal • Queremos construirnos un futuro fuera del rebaño. Para eso vamos a pensar y hacer las cosas de forma diferente • No vamos a seguir instrucciones a ciegas, no vamos a ser pelotas, no vamos a mantener la cabeza agachada. Esas formas no van con nosotros • Vamos a estar siempre en movimiento. No vamos a parar de movernos. Somos inquietos y nos gusta ser así • Como queremos resultados diferentes, vamos a hacer las cosas de forma diferente • Las pirámides son monumentos funerarios. Nos divierte verlas en los libros de historia, no sufrirlas en nuestro trabajo • Nuestro mercado no es el de los empleos. Es el de las oportunidades • Queremos colaborar con nuestras empresas a generar ingresos, no queremos tener un simple empleo • Queremos avanzar elaborando mejores recetas, no cocinando más • Queremos poner vida a los años, no solo años a la vida • Somos mucho más que un perfil y unas competencias. Somos algo más que las hojas de nuestro CV • Queremos levantarnos con ilusión los próximos 40 años. Queremos hacer las cosas con pasión, cariño y humanidad.