

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



Inicio
17/11/2017



170 h.



Presencial



Madrid



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**

96%

Alumnos están
trabajando

75%

Encuentra trabajo
en los primeros 12 meses

93%

Alumnos satisfechos

82%

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
Analítica 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**

"Cada nuevo profesor exprime sus horas al máximo y lo más importante es que cuando salgo de clase tengo la sensación de haber aprendido."



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

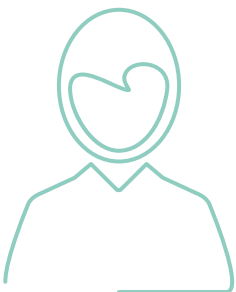
"Para gente como yo que no había tenido gran experiencia en el ámbito del Marketing Online, este Máster es perfecto para introducir la cabeza dentro de este enorme mundo."



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.

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 estratagógico:

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 se usa, 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

PROYECTO FIN DE MÁSTER

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.

PROFESORES



Luis Calderón
Diseñador de
Experiencia de Usuario en
El Confidencial

Actualmente trabajo como UX Lead e integrante del equipo de CRO en El Confidencial. Trabajo en la optimización y el desarrollo de productos digitales desde cero utilizando la metodología y herramientas que enseñamos en el Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario de KSchool. Co-organizador de UX Academy y profesor de la Universidad Europea de Madrid. Puedes encontrarme en casi cualquier sitio donde se hable de UX.



Pilar de Terán
UX Especialist
en el Digital Hub
de Ferrovial

Consultora con más de 16 años de experiencia en el campo de la UX en medios digitales. Tras pasar once años en Bankinter donde dirigí el Departamento de Experiencia de Usuario. Además compagino mi actividad profesional con mi otra gran pasión, la docencia. Estudié Bellas Artes en la universidad Complutense de Madrid e hice el master TDI en Tecnologías Digitales Interactivas.



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.



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



Álvaro Varona
Gerente de
Diseño Digital
en Grupo SM

Mi primer contacto con Internet fue en el año 1994 durante mis estudios de Publicidad en la Universidad de Navarra. He trabajado en el ámbito del diseño en proyectos de diferente envergadura con una etapa de casi 10 años en Prisacom y Recoletos y Unidad Editorial.



César Astudillo
Socio Director
en Desingit Madrid

Desde que empezó a hacer música para videojuegos en 1986, César ha tenido tiempo para "picar código" para bancos, dibujar tiras cómicas, diseñar interfaces para cajeros automáticos, y ahora ayuda a idear nuevas líneas de negocio para compañías de todos los sectores, desde biotecnología hasta bebidas gaseosas pasando por banca y seguros. También ha dado clases de diseño estratégico en sitios como IE Business School, h2i, y por supuesto Kschool.



Natxo Alonso
Investigador en
DETEDUCA

Doctor en física teórica y maestro infantil. De pequeño quería ser astronauta, bombero, actor, piloto, vendedor de perritos calientes... quería serlo todo. Así que, de mayor, ha trabajado en investigación, innovación, formación, educación... y es que le gusta meter los pies en todos los charcos. Enseña ciencias e innovación educativa a futuros maestros, participa en iniciativas como Design For Change, colabora con escuelas y consultoras de diseño... y siempre anda buscando proyectos que le ayuden a recorrer nuevos caminos.



Luis Herrero
Visual Designer
en PLEX,
UX/ UI en ISHOWS

Lleva desarrollando interfaces interactivas por más de 15 años. Ha trabajado en varias agencias de publicidad realizando piezas de comunicación interactivas para múltiples clientes, además de compaginar su trabajo con temas de formación en diversas academias y clientes. En los últimos 2 años ha diseñado varias apps móviles entre las que destaca iShows. Actualmente trabaja en Plex.



María Benavides
Cofundadora
de Scrollup

Licenciada de Sociología por la UCM. Postgrado en Práxis de la Sociología del consumo en la UCM y Postgrado de Experto en Técnicas de análisis de consumo. Curso sobre técnicas etnográficas "Etnografía: Producción y Análisis de Historias de la vida" María cuenta con 3 años de experiencia en investigaciones de mercado y consumo. 7 años de experiencia en investigaciones en el ámbito de la usabilidad y experiencia de usuario como investigadora y diseñadora de interacción.



Natzir Turrado
Consultor
SEO, CRO y
Analista Web

Consultor independiente de SEO, CRO y Analítica Digital trabajando para grandes cuentas. Fundador de la consultora Funnel-Punk donde ayudan en el crecimiento y desarrollo digital de negocios online. Formador y ponente en escuelas de negocio y en los principales congresos del país. Es Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas, Máster en Marketing Online y Comercio Electrónico y Posgrado en Analítica Web.



Daniel Pinillos
CEO en SEOVISION

Fue CEO y cofundador de Argamedia en 2002, donde lideró entre otras funciones las áreas de SEO, UX e Innovación. Posteriormente trabajó como SEO manager y consultor UX en Biko2.com trabajando para Banca Cívica, Caja Navarra, Consumer Eroski, CUN, Elbebe.com, Thomson Reuters Aranzadi, Euskomedia, Gobierno de Navarra, etc. Pasó de product manager en Elarmariodelatele.com a trabajar en seovision.es como Consultor SEO y UX para varios clientes.



María Velasco
UX Lead en
Accenture
Interactive

Soy una traductora- marketiniana reconvertida a diseñadora UX. Durante los últimos cinco años he trabajado en la transformación digital de marcas como Sanitas o Iberdrola. Mi gran pasión es la investigación de usuario. Además, he tenido la suerte de liderar el equipo de UX y formar en técnicas de investigación y prototipado a diseñadores, analistas y otros profesionales de departamentos digitales.



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.



Marcela Machuca
Design Strategist
en BBVA

Licenciada en Diseño de Información con Masters en Metodologías de Investigación y Medios Interactivos. Desde el 2007 se ha dedicado al diseño en general y desde el 2009 al de servicios en particular, actualmente como parte del equipo de BBVA y del grupo organizador del Service Design Drinks Madrid en el que promueve la reflexión sobre retos de diseño actuales.



Toño Guerrero
Gerente de
Diseño Digital
en Grupo SM

Ha dirigido equipos de 3 a 30 personas y ha realizado proyectos para grandes marcas Vodafone, BMW, Cuatro TV, CocaCola, BBVA, Cepsa, ECI, Prosegur donde ha recibido premios, merecidos e inmerecidos, en algunos proyectos. Ahora como freelancer trabaja directamente para clientes Estados Unidos, UK, Argentina y España. En sus ratos libres participa en proyectos audiovisuales para campañas publicitarias.



Helena Sierra
Líder Local de
Interaction Design
Foundation

Me considero inquisitiva, trabajadora, exhaustiva, organizada y amigable. He estado trabajando para una empresa ágil tres años y conduje un amplio equipo de front-end de diseñadores e ingenieros de javascript, optimizando esfuerzos y frente a los dos proyectos de respuesta y móviles. Soy Líder Local de Interaction Design Foundation (Madrid) y colaboro con Leaners Magazine.Design at IED Barcelona, Design Management course.



Lucía Palacios
Cofundadora
de Scrollup

Licenciada de Psicología por la UCM. Master Universitario de Investigación en Psicología básica. Colaboraciones puntuales impartiendo seminarios y cursos en la Facultad de Psicología de la UCM. Vicepresidenta de la UPA (Usability Professional Association) en Madrid hasta 2012. Lucía cuenta con 10 años de experiencia en investigaciones en al ámbito de la usabilidad y experiencia de usuario, como investigadora y diseñadora de interacción.



Mario Sánchez
Creativity & User
Experience
Director de Redbility.
Founding Partner

Licenciado en Bellas Artes, en 2001 emprende su camino como diseñador de productos digitales centrados en la experiencia de usuario. Su trabajo para grandes corporaciones y su espíritu innovador e inconformista lo han llevado a convertirse en un referente en el sector de la experiencia de usuario. Trasmite su pasión día a día en Redbility, empresa de la que forma parte desde sus inicios y que es considerada como una de las destacadas del sector.



Ana Soplón
Web Analytics &
Insights en Sanitas

Ana es actualmente la responsable de Digital Data Analytics en Sanitas. Además, es profesora de Analítica Digital en varias escuelas de negocios. Cursó el máster en Web Analytics en la University of British Columbia y está certificada en Adobe Analytics (ACE) y Webtrekk. Es habitual asistente y ponente en eventos digitales organiza los MGGHub con las madridgeekgirls.es, donde es fundadora y los Measure Camp de Madrid y Barcelona.



Javier Larrea
Business Designer
& UX Specialist

Javier, con más de 10 años de experiencia en el sector, es consultor independiente de UX especializado en Business Design, Service Design e Innovación. En su faceta emprendedora, es fundador de UX Academy, la comunidad de profesionales en Diseño y Experiencia de Usuario más activa de España con más de 3000 miembros.



David Díez
Developer Manager
en Intelygenz

Ingeniero Informático por la UAM, Master en CyT Informática y Doctor en Ciencias de la Computación por la UC3M, Master en Internet Business (MIB) del ISDI. Certificado como CSM y CSPO. Acreditado como Profesor Titular de Universidad.

Mi vida profesional se ha repartido entre la empresa privada y el mundo académico. He trabajado como Gerente en Indra y Jefe de Proyecto en Soluziona. He sido profesor asociado y visitante en la UC3M, y realicé estancias de investigación sobre UCD en las universidades de Colorado, Siegen y Oslo.

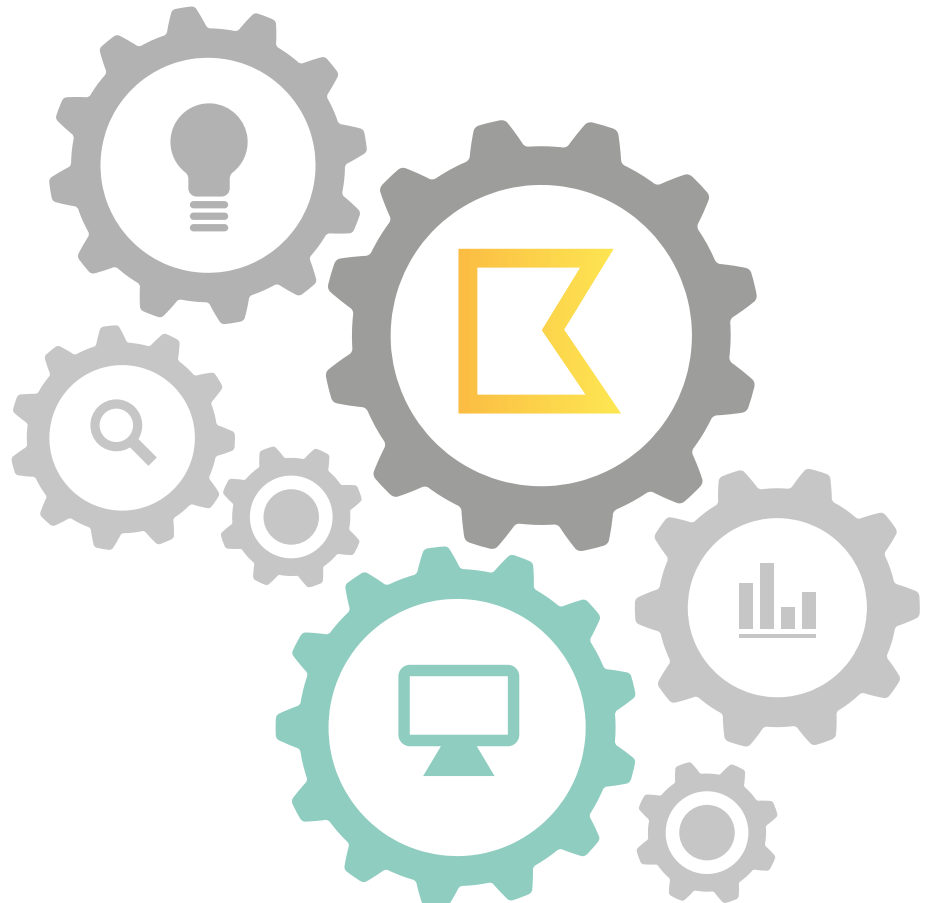


Fernando Abadía
Consultoría y
Visual Thinking en
Fernando Abadía

Ingeniero Técnico Industrial, Máster en Gestión de la Innovación y Estudios de Ingeniería en Organización Industrial.

Apasionado de la Innovación, la Creatividad, el Emprendimiento, la Planificación Estratégica y la Persona... las ideas no duran mucho, hay que dibujarlas.

Más info en: <http://www.fernandoabadia.com/sobre-mi-fernando-abadia/>



QUÉDATE CON LO MÁS IMPORTANTE



170h.



OPCIÓN FIN DE SEMANA

Inicio: 17/11/2017 Fin: 11/05/2018

Duración: 5 meses

Viernes, de 17h. a 22h.

Sábados, de 9h. a 14h.



Aula KSchool. The Shed
Calle Hermosilla, 48, 1ºD
28001, Madrid



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.