

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

9ª edición

¡Nuevo formato, +30 horas, módulos especialistas (UX para ecommerce, servicios, banca...) y las últimas herramientas(Sketch y Axure)!



Inicio
17/11/17



200 h.



Presencial



Madrid
(También en
Barcelona y
Valencia)



Bolsa de
empleo



5.495 €

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

9ed.

Desde hace ya varios años vemos como la figura del **experto en Usabilidad y Experiencia de Usuario** toma cada vez más fuerza como elemento imprescindible de conexión entre el mundo del negocio y el usuario.

En este Master **aprenderás 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**, teniendo en cuenta la estrategia de negocio de cada empresa.

En KSchool creemos en el **“learning by doing”** el método de formación que consiste en **“aprender haciendo”**. Durante el Master trabajarás un montón de horas en equipo sobre retos y actividades que te podrías encontrar en el ámbito laboral y que te prepararán para tu nueva vida como UX.

Todos nuestros profesores son profesionales en activo de **importantes empresas** que te darán visiones diferentes de cómo se hacen las cosas en los diferentes ámbitos de la Experiencia de Usuario, con **clases altamente prácticas**.

Objetivos

1. Aprenderás todos los conocimientos y técnicas necesarias para poder desarrollar una de las profesiones más demandadas actualmente.
2. Conocerás todas las fases del diseño en UX desde la etapa de Investigación hasta la de Testado pasando por la Estrategia y el Diseño de producto
3. Trabajarás con metodologías y técnicas para investigar y conocer al usuario y ponerte en su lugar.
4. Sabrás cómo definir una arquitectura de información y una taxonomía adecuada para un proyecto web o aplicación que ayude al usuario a encontrar fácilmente los contenidos.
5. Crearás prototipos tanto low como high con las últimas herramientas que se utilizan en el entorno laboral.
6. Diseñarás interfaces usables e intuitivas.
7. Aprenderás junto a profesionales del campo de la Experiencia de Usuario que te mostrarán la realidad de esta profesión y te darán claves para prosperar en tu carrera.

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.

Salidas profesionales

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.

KSchool Empleo

En KSchool ofrecemos a nuestros alumnos el acceso a una plataforma web de empleo propia donde las empresas publican semanalmente todo tipo de ofertas de las áreas de especialidad de nuestros programas.

En ella, encontrarás ofertas laborales y de prácticas, de empresas nacionales e internacionales, y en cualquier provincia. Se trata de un servicio gratuito y vitalicio, así que podrás seguir utilizándola para avanzar en tu carrera profesional siempre que quieras.

Ecosistema de empresas

Dónde trabajan nuestros alumnos:	Empresas de nuestra bolsa de empleo:	Dónde trabajan nuestros profesores:

Por qué estudiar en KSchool



Experiencia

Desde que nacimos en 2011 en KSchool han pasado miles de alumnos, cientos de ediciones y decenas de programas, que nos dan la experiencia necesaria para tener los mejores cursos.



Prestigio

No nos gusta la "titulitis", pero lo cierto es que estudiar en KSchool abre puertas. Nuestros alumnos son los mejores preparados, y las empresas lo saben.



Comunidad

Fomentamos el networking entre profesionales digitales: profesores, alumnos, amigos de la casa... KSchool es una red de expertos digitales en constante crecimiento.



Innovación

Siempre a la vanguardia del sector, tenemos los cursos más punteros. Programas siempre actualizados con las últimas tecnologías y en base a las necesidades de las empresas.



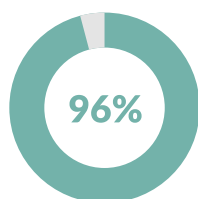
Empleo

Somos la escuela con mayor índice de empleabilidad. ¡96% de alumnos trabajando!. Y Gracias a KSchool Empleo, encontrar un nuevo trabajo en el sector digital será más fácil que nunca.

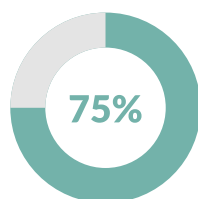
Números de Kschool

KSchool nació en 2010 con el propósito de formar a los nuevos perfiles profesionales que la Red demanda de forma constante. Nos definimos como "La escuela de los profesionales de Internet". Nuestra filosofía es formar a los profesionales del presente de manera práctica y eficaz.

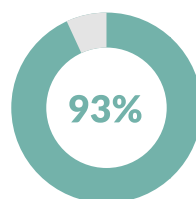
En KSchool enseñan profesionales en activo, expertos en cada disciplina. ¡Saben de lo que hablan! Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer.



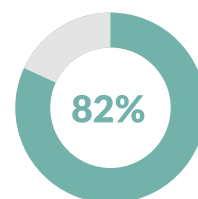
Alumnos están trabajando



Encuentra trabajo en los 12 primeros meses



Alumnos satisfechos



Recomendaría nuestros programas



Temario

Módulo 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.

Módulo 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.

Módulo 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).

Módulo 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: ayudar 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.

Módulo 5: Diseño y UX

- UX para ecommerce

No existe una única solución para mejorar las cifras de un ecommerce pero está demostrado que optimizar la experiencia de usuario mejora considerablemente el rendimiento de las ventas. En este módulo presentamos las mejores prácticas para conseguir ecommerce más rentables invirtiendo en UX.

- UX sector turístico

La competencia en el sector turístico es brutal, las empresas se han visto empujadas a invertir en UX debido a la entrada de nuevos actores que han conseguido ganar terreno gracias a su apuesta por mejorar la experiencia de sus clientes. La especialización como diseñador UX en este nicho de mercado no para de crecer. En este módulo aprenderás las claves que hacen destacar a unas empresas sobre otras a la hora de vender opciones de ocio turístico.

- UX en medios

Los medios de comunicación se encuentran ante el reto de optimizar sus productos digitales Conectando con su audiencia. La fidelización de los usuarios pasa por ofrecer la mejor experiencia cada día. Son muchos los medios que ya cuentan con equipos de UX destinados a este fin. En este módulo podrás poner en práctica soluciones de diseño que te servirán en cualquier medio de comunicación del mundo.

- UX en banca

A nadie se le escapa que el sector de la banca se está reestructurando. Esto se debe a que los hábitos de uso de sus servicios han sufrido un cambio relevante en la última década.

Gran parte de las operaciones que realizan los nuevos usuarios de los bancos se realizan a través de aplicaciones móviles. La apuesta por digitalizar sus productos y servicios ya es una realidad y para eso

necesitan perfiles como los diseñadores UX. En este módulo mostraremos los puntos más importantes y las mejores prácticas para resolver de forma exitosa las experiencias de los clientes en este sector.

· 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.

Módulo 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 aplica, 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
- Nuevas interfaces

Módulo 7: Optimización CRO

La tasa de conversión es el porcentaje de usuarios que realiza una compra o cualquier otra acción de conversión como una descarga o un registro. En este módulo aprenderás de la mano a poner en práctica todo lo necesario para conseguir optimizar cualquier producto digital.

- Psicología aplicada a UX

La psicología es uno de los principales pilares del diseño de experiencia de usuario.

Conocer algunas claves sobre cómo aplicar la psicología en el día a día de un diseñador de experiencia de usuario es fundamental para un buen desempeño profesional en esta disciplina.

- Analítica Web

Módulo 8: 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.

Módulo 9: Gestión de Proyectos

- Gestión íntegra de un proyecto online: tContactos comerciales
- Presupuestos
- Cierres de alcance
- Organización del proyecto

- Desarrollo y herramientas
- Puesta en producción y apertura de su etapa evolutiva.

Módulo 10: Autopromoción y Reputación

Reputación del consultor UX, como crear tu propia marca.

Módulo 11: 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.

Metodología y Evaluación

La filosofía de KSchool es “ponte con”, por lo que en nuestras clases tendrás que remangarte y ponerte a trabajar. Obviamente, las clases tienen un componente teórico necesario, pero una vez asimilado, tendrás que ponerlo en práctica.

El objetivo de nuestros másters es que aprendas trabajando, por lo que no tenemos exámenes finales sino Trabajo Fin de Máster en los que te obligamos a poner en práctica todo lo estudiado durante el máster además de servirte para completar tu CV con un portfolio.

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

Profesores



Luis Calderón
Diseñador de Experiencia de Usuario en El Confidencial
Exalumno Máster UX KSchool

Soy un periodista adicto al diseño de experiencia de usuario y la investigación. Durante estos años he trabajado en rediseño, conceptualización e investigación en proyectos de experiencia de usuario. Además, he tenido la oportunidad de liderar diversos proyectos editoriales intentando siempre innovar tanto en el diseño como en el contenido. He tenido la suerte de trabajar en Diga33! y aprender de Luz De-León, una de las mejores profesionales del UX de este país. Soy coorganizador de UX Academy, UXfighters y del Máster en Usabilidad y Experiencia de Usuario de KSchool del que hace unos años también fui alumno. Puedes encontrarme en casi cualquier sitio donde se hable de UX.



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



Ricardo Tayar
CEO & Founder en Flat101

Desde el año 1998 trabajo profesionalmente en el sector digital e internet. Hoy día, mi actividad está 100% centrada en el comercio electrónico, la transacción web y la conversión. Mis especialidades son la gestión de proyectos y equipos de trabajo para sitios web de ecommerce o transaccionales (leads, descargas, registros...), la mejora de conversión web (CRO), la analítica web y la gestión del tráfico web. Trabajo para diseñar y planificar estrategias y acciones que siempre tengan como objetivo mejorar los resultados económicos o los objetivos de mis clientes en entornos digitales.



Henar Vega
Senior UX Designer at Secuoyas

Henar es senior UX designer en Secuoyas además de colaborar como profesora en escuelas de diseño y negocio. Tiene más de 10 años de experiencia profesional, trabajando en diferentes sectores con grandes empresas, centros de I+D o startups pero siempre ligado al mundo de la experiencia de usuario, la estrategia y la innovación. Es ingeniera de formación y psicóloga en proceso, lo que la convierte en una mezcla curiosa de capacidades. Muy inquieta y autodidacta, puedes seguir sus aventuras en: @henarvega



Pilar de Terán
UX Specialist 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
UX Lead en BBVA

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).

En abril de 2016 trabajó como Consultor Senior de UX en The Cocktail, donde asumía tareas de Product Management.

Actualmente trabaja como UX Lead en BBVA.



Álvaro Varona
Gerente 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. En ese momento me enamoré de Internet, de sus posibilidades, de su transparencia y de su agilidad. Tuve la fortuna de vivir Internet mientras la red iba tomando forma.

He trabajado en el ámbito del diseño en proyectos de diferente envergadura con una etapa de casi 10 años en medios de comunicación (Prisacom y Recoletos - Unidad Editorial).

Además de mi carrera profesional principal me ha interesado mantener contacto con el ámbito de la formación ejerciendo de profesor en universidades y escuelas de postgrado en programas relacionados con la comunicación, el diseño y la tecnología.



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.

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario



Natxo Alonso
Investigador en DETEDUCA

Doctor en física teórica y maestro infantil. He trabajado en investigación, innovación, formación y educación, y en muchas otras cosas... y es que de pequeño quería ser astronauta, bombero, policía, actor, piloto, presidente de los estados unidos, vendedor de perritos calientes... quería serlo todo.

En la actualidad trabajo como profesor en la Facultad de Educación y Formación de Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid, donde imparto docencia de Ciencias y su Didáctica para estudiantes de grado (futuros maestros), e Innovación & Investigación en Educación para estudiantes de postgrado (futuros profesores de Educación Secundaria y Bachillerato).

Mi actividad investigadora se centra en el campo de la innovación docente, el juego y la estimulación temprana, y siento una profunda pasión por los procesos de expresión y comunicación en entornos sociales.



María Benavides
Co-Fundadora 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.



María Velasco
UX Lead Accenture Interactive
Exalumna Máster UX KSchool

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.



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.



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.



Natzir Turrado
Consultor SEO, CRO
y Analista Web

Consultor independiente de SEO, CRO y Analítica Digital trabajando para grandes cuentas.

Fundador de la consultora FunnelPunk donde ayudan en el crecimiento y desarrollo digital de grandes marcas (nacionales e internacionales).

Le encanta la formación y por ello cuando le queda tiempo es profesor de masters y posgrados en diversas escuelas de negocio y es ponente en los principales congresos del país.

En cuanto a su formación es Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas, tiene un Máster en Marketing Online y Comercio Electrónico y un Posgrado en Analítica Web.

Puedes leerle en su blog, en DoctorMetrics y en elEconomista.



Daniel Pinillos
CEO en Seovision

Apasionado del marketing online y del comportamiento del usuario (UX) Daniel Pinillos lleva trabajando en el sector internet desde 1997. 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, entre otros.

En su última etapa pasó de product manager en Elarmariodelatele.com a trabajar en seovision.es como Consultor SEO y UX para varios clientes y startups definiendo estrategias de visibilidad, captación de tráfico y convirtiendo las visitas a clientes.



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

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario



Marcela Machuca
Design Strategist en BBVA

Licenciada en Diseño de Información con Masters en Metodologías de Investigación y Medios Interactivos. Desde su llegada a Madrid en el 2009 se dedicó al diseño de servicios en Designit. Actualmente desempeña el rol de Design Strategist en el nuevo equipo de Diseño de BBVA y es parte del grupo organizador de las reuniones de Service Design Drinks Madrid donde se promueve la discusión sobre los nuevos retos que enfrentan los diseñadores.



Lucía Palacios
Co-Fundadora de Scrollup

Licenciada de Psicología por la UCM. Master Universitario de Investigación en Psicología básica: Atención y percepción mediante técnicas oculomotoras (U.N.E.D). 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 el ámbito de la usabilidad y experiencia de usuario, como investigadora y diseñadora de interacción.



Ana Soplón
Digital Marketing Analyst en Banco Santander

Ana es actualmente la responsable de Digital Data Analytics en Banco Santander. 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.



David Díez
Developer Manager 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.



Helena Sierra
Líder Local de Interaction Design Foundation

Me encanta la experiencia del cliente, diseño de servicios y de comercio electrónico. Me gusta la arquitectura, la decoración, la fotografía, el cine, el cómic, el origami, videojuegos, etc. 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.



Mario Sánchez
Creativity & User Experience Director de Redbilly. 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 Redbilly, empresa de la que forma parte desde sus inicios y que es considerada como una de las destacadas del sector.



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.



Fernando Abadía
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/>

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario



Nacho Ortega
UI/UX Consultant en BBVA

Con más de 10 años de experiencia profesional ha participado en proyectos para diferentes sectores en grandes empresas, consultoras y startups. Licenciado en Comunicación Audiovisual y Publicidad y RR.PP. continúa investigando en ecommerce y marketing digital. Apasionado del branding y de las nuevas tecnologías ha desarrollado su carrera creando nuevas experiencias visuales para todo tipo de dispositivos. Actualmente desempeña el rol de senior UI Designer en BBVA.

Lo más importante



Duración: 200 h - 7 meses
Sábados, de 9h a 14h
Viernes, de 17h a 22h



Bonificable a través de la fundación estatal para la formación en el empleo



Precio:
5.495 €



Formas de pago:
- Pago único (5%dto)
- Pago aplazado



Inicio: 17 de Noviembre 2017
Fin: 11 de Mayo 2018



The Shed Coworking
Calle Hermosilla 48
28001 Madrid

Calendario

Inicio:
17
Noviembre

Noviembre 2017

L	M	X	J	V	S	D
			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

L	M	X	J	V	S	D
				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

Enero 2018

L	M	X	J	V	S	D
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

L	M	X	J	V	S	D
			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

L	M	X	J	V	S	D
			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	

Abril 2018

L	M	X	J	V	S	D
						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					

Mayo 2018

L	M	X	J	V	S	D
			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	

Final:
11
Mayo

Dicen de nosotros:



Marta Cámara

Data Science & Negocio en EURO 6000

1ª ed. Máster de Data Science

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



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."



Rhea Moufarrej

UX Designer en Barrabés Meaning

6ª ed. Máster en Usabilidad y Experiencia de Usuario

"El Máster de UX me ha aportado mucho en mi carrera profesional y mi vida personal. Gracias a KSchool, tuve la suerte de conocer a los mejores profesionales del sector que han podido contribuir a mi crecimiento profesional en la industria."



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."



Álvaro Peñalba

Digital Marketing en Cross Nutrition

9ª ed. Máster 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 "

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.

www.kschool.com