

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

3ª edición

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



Inicio
9/11/18



200 h.



Presencial



Barcelona
(También en
Madrid y
Valencia)



Bolsa de
empleo



5.495 €

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario

3ed.

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.

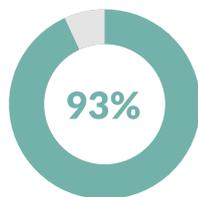
En KSchool enseñan profesionales en activo, expertos en cada disciplina. ¡Saben de lo que hablan! Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer.



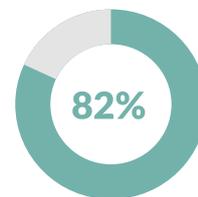
Alumnos están trabajando



Encuentra trabajo en los 12 primeros meses



Alumnos satisfechos



Recomendaría nuestros programas



Temario

Módulo 1: Introducción a la Experiencia de Usuario

• Presentaciones y Proyectos estudiantes:

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.

Se presentarán los casos para el proyecto de fin de Máster.

Daremos un brief por proyecto y los explicaremos detalladamente.

• Fases del diseño de UX y términos técnicos:

Prototipo, wireframe, componente, patrón de interacción, flujo de navegación, perfil de usuario, proceso, embudo de proceso... hay todo un glosario de términos asociado al trabajo del día a día del diseñador de experiencia de usuario, vamos a destriparlos y a incorporarlos a nuestro discurso desde hoy.

Además, hablaremos de las fases del diseño de experiencia de usuario: haremos un recorrido desde la investigación hasta los wireframes de alta fidelidad pasando por los customer journeys y las guías de usabilidad, conoceremos qué tipo de equipos deben estar implicados en cada fase, en qué consiste el entregable y veremos documentación real de la mano del profesor.

Módulo 2: Innovación e Investigación Estratégica

• Design thinking: Detectando las necesidades del cliente:

El Design Thinking es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. En esta sesión se dará a conocer el método y se practicará las técnicas que se llevan a cabo conjuntamente con el cliente para obtener las necesidades que forman los requisitos del producto digital.

• Innovación Creativa en UX

La innovación creativa es un nuevo concepto surgido de la intersección entre creatividad e innovación. Y es que, si bien toda innovación requiere una dosis de creatividad, no todas ellas pueden ser categorizadas con la etiqueta 'creativa'. La clave hoy, es la capacidad de conectar y ganarse la preferencia de las personas con las que se relaciona (consumidores, clientes, empleados, colaboradores, etc). Para conseguir esto, hay que innovar en la creatividad con la que comunicamos y prestamos el servicio, que

es la fase natural donde las personas experimentan la calidad de la relación. ¿Cómo se consigue esto? ¿Cuáles son los principales obstáculos?

• **Investigación**

Si queremos diseñar la mejor experiencia posible de un producto o servicio, debemos centrar nuestros esfuerzos en el usuario y en sus necesidades para posteriormente evaluar si les permite alcanzar sus objetivos. En este caso la investigación se sitúa en el centro del proceso. En esta sesión conoceremos qué técnicas de investigación que hay que utilizar según nuestras metas y las herramientas para facilitarlas. Aprenderemos cada una de las fases de este proceso y su aplicación práctica. Analizaremos técnicas cualitativas y cuantitativa, planificaciones, trabajo de campo y análisis. Y practicaremos finalmente comunicando los resultados de la investigación con las diferentes técnicas aprendidas (personas, mapa de empatía, escenarios, customer journey, blueprints, inventario C&F etc)

• **Diseño Estratégico**

En esta sesión, bajaremos 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. Daremos a conocer el papel que el diseñador tiene en el contexto actual y cómo afrontar la creación de nuevos productos y servicios comprometidos con las personas, su entorno y las empresas que los hacen posible.

• **Storytelling & UX Writing**

Storytelling es la disciplina que conecta todas las fases del diseño de productos digitales, desde la concepción -estrategia del proyecto-, pasando por la investigación -cualitativa-, la definición -para ayudar a todos los implicados a entender los procesos y las decisiones de diseño, además de incorporar sus visiones- y finalmente la presentación de proyectos.

UX Writing es la disciplina que se encarga de dirigir la redacción de los textos de un producto digital pensando y haciendo balance entre las necesidades de los usuarios y la del cliente. Se trata de la redacción estratégica de los textos presentes en puntos de contacto.

Hablaremos sobre el uso de narrativas como la manera más fácil de explicarse, tanto al cliente como a los usuarios. No se trata de inventar ficciones con héroes y villanos, sino de aplicar técnicas básicas de narrativa para hacerse entender por todo el mundo y establecer un diálogo que beneficie a todos.

Módulo 3: Diseño de Interacción y Prototipado

• **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. Hay muchos sistemas para ello... lo importante es saber acertar con el adecuado en cada caso, ¡o dar con la combinación ganadora!

Conoceremos "la teoría": daremos un paseo por las principales sistemas que tenemos para definir una arquitectura de información. Analizaremos los pros y los contras de cada uno de ellos según las necesidades del proyecto y veremos ejemplos de cómo se han implementado con más o menos éxito.

• **Diseño UX Multipantalla**

Los usuarios hoy en día usan la tecnología en diferentes dispositivos y en diferentes lugares. Los usuarios esperan acceder a la información en todas las pantallas pertinentes ya sea a través de móviles, tablets, smartwatches o TV inteligentes (conectadas a Internet). La experiencia multipantalla, es ya un requisito.

Para crear y asegurar una experiencia de usuario holística, se tendrán en cuenta todos los dispositivos y todos los puntos de contacto con estos dispositivos. Para el usuario, no debe haber sensación de "interrupción" cuando cambia los dispositivo. Es muy importante definir el rol de cada dispositivo en conjunción con el servicio en global.

Aprenderemos a entender los usuarios, sus dispositivos y cómo los utilizan. Partiendo de la investigación de los dispositivos y sus capacidades, hasta la comprensión de los usuarios y sus capacidades, considerando el contexto en el que los usuarios utilizan estos dispositivos.

• **Introducción al Prototipado y Prototipado Físico**

En el taller de prototipado vamos a salvar la brecha que existe entre pensar y hacer o, en otras palabras, vamos a pasar de "pensar con la cabeza" a "pensar con las manos", explorando el valor que aportan los prototipos en los procesos de diseño.

La realización de prototipos nos ayudará a descubrir nuevos aspectos de una idea, profundizando en sus posibles funcionalidades y afinando detalles.

A lo largo del taller, además, experimentamos la utilidad del prototipado para comunicar de manera eficaz la visión que tenemos de una idea, comprendiendo las de los demás y desarrollando una comprensión conjunta.

• **Prototipado Digital**

En esta sesión se presentarán los diferentes software existentes para la realización de prototipos digitales. Para desarrollo de arborescencias, para desarrollo de prototipos y para el trabajo colaborativo sobre prototipos Lowfi o Hi-fi. Y en diferentes dispositivos. Indicaremos cómo utilizar estas herramientas en reuniones y workshops, cómo sorprender a nuestros clientes con la agilidad que proporciona para la cocreación y contagiarles el interés: son sencillas de usar, baratas y de resultados vistosos por lo que resulta fácil implicar a los perfiles más inquietos del proyecto desde el lado cliente.

Finalmente, indicaremos por qué Axure es nuestro favorito y el de los departamentos de usabilidad de las compañías más reconocidas del sector. Aprenderemos las diferentes guías y sistemas de diseño más populares, así como estrategias para decidir en qué dispositivos poner foco según las necesidades de cada proyecto.

• **Axure**

Que es Axure y para qué sirve, realizaremos un recorrido por el interfaz de la aplicación y pasaremos a crear una arborescencia. A partir de este punto, trabajaremos con los elementos básicos (widgets) para creación de wireframes. Aprenderemos a usar las librerías, conoceremos cómo crear páginas, organizarlas en la paleta Sitemap. Crearemos nuestras interacciones básicas para permitir que el usuario navegue por la página (links, botones y widgets menús) y realice acciones básicas, además para ayudar a entender el prototipo utilizaremos anotaciones que podremos exportar en los documentos de especificaciones llegado el momento. Durante las tres sesiones de Axure afianzamos los conocimientos y profundizaremos sobre los conceptos y usos avanzados de la herramienta. Por último aprenderemos a exportar un prototipo como HTML.

• **Diseño Interacción**

El diseño de interacción se refiere a la descripción de un posible comportamiento del usuario y la definición de cómo el sistema tendrá en cuenta para responder a ese comportamiento. En esta sesión se aprenderá a desarrollar el flujo de las aplicaciones para facilitar las tareas del usuario, definiendo cómo el usuario interactúa con la funcionalidad del producto. Conoceremos los básicos del diseño de interacción para generar buenas experiencias de usuario en los diferentes dispositivos

Módulo 4: Diseño de Interfaz (Ui)

• **Diseño Visual**

Conoceremos en profundidad los recursos visuales esenciales a tener en cuenta en diseño digital: tipografías, formas, paleta de color, formularios, botones, imágenes, grid, etc, y sus principios básicos- y cómo afectan a la interfaz, y en definitiva, a la percepción global del producto digital. Los estudiantes estudiarán los elementos de Diseño UI, patrones y frameworks etc.

En esta fase se especifica el aspecto visual de los wireframes: composición de cada tipo de pantalla aspecto y comportamiento de los elementos de interacción y presentación de elementos multimedia. Es importante mantener una coherencia y estilo común entre todas las pantallas proporcionando una consistencia visual a todo el proyecto. Para asegurar que esta coherencia se cumple, es útil elaborar un libro o guía de estilo que sirva de documento referencia para todo el equipo de desarrollo.

• **Sketch**

Aprenderemos a utilizar Sketch, la herramienta vectorial que ha revolucionado el mundo del diseño visual. Se enseñará a utilizar los elementos básicos de este software como formas, textos, imágenes, grid, plugins, trucos y consejos. Trabajaremos en operaciones con formas, edición de vectores, gestión de estilos, símbolos y máscaras hasta que estemos preparados para realizar nuestra primera interfaz.

Se profundizará más en el software, a visualizar los diseños al instante en cualquier dispositivo, comprobando el resultado final directamente desde el dispositivo y realizar cambios que puedes visualizar al instante. Aprenderemos a mejorar el flujo de trabajo y resultados con Sketch y el ecosistema que lo rodea con programas de prototipado como Invision, Marvel, Principle etc Creando prototipos animados de tus aplicaciones que ayudarán al cliente o a ti mismo a detectar problemas y plantear soluciones. Así como herramientas como Zeplin o Inspect de Invision para trasladar nuestros diseños de forma clara a los equipos de desarrollo.

Módulo 5: Evaluación De Usabilidad

•Técnicas de evaluación de la usabilidad

Conoceremos los principales test de usabilidad más comúnmente usados, aprenderemos a usarlos y personalizar los distintos bloques que los componen. Finalmente, trataremos técnicas y herramientas para desarrollar y analizar nuestros propios test. Desde la elaboración de un guión para realizar los test con usuarios, hasta la definición de las tareas que deben realizar y los criterios de medición para comprobar la eficacia de la prueba. También aprenderemos a identificar los insights de los resultados del test y sintetizarlos mejorar nuestro proyecto

•Taller Laboratorio Usabilidad

En esta sesión asistiremos a un laboratorio de Usabilidad para conocer su funcionalidad. Son instalaciones específicas para llevar a cabo pruebas de usabilidad. Incluyen dispositivos técnicos capaces de registrar el comportamiento de los usuarios, como el seguimiento visual, el movimiento de la pantalla, los movimientos y clics del ratón. Y con cámaras para grabar el comportamiento de las personas en el test. Durante la sesión se hará una demostración de un test de usabilidad in situ.

•Visualización de Datos

En nuestro que hacer profesional va a ser muy frecuente que nos tengamos que enfrentar al diseño de información cuantitativa, ya sea como parte de la interfaz gráfica del producto o de los entregables de trabajo. Aunque en principio pueda parecer una tarea sencilla, no lo es si queremos que la gráfica o visualización a diseñar cumpla eficazmente su función comunicativa, y no se termine convirtiendo en un elemento gráfico ornamental y prescindible, en detrimento de la simplicidad. Diseñar información cuantitativa no es simplemente dar forma gráfica a los datos, es hacerlos visibles ante nuestro entendimiento. Con este objetivo aprenderemos a analizar la naturaleza de los datos a representar y el contexto de uso, para así poder deducir cuál será la mejor forma de codificarlos y presentarlos visual e interactivamente.

Módulo 6: Seo y Analítica para Ux

•SEO UX

Introducción al posicionamiento en buscadores. ¿Cómo indexa Google el contenido de un site? • Conoceremos las claves de posicionamiento. Los puntos a tener en cuenta para la construcción de arquitectura de información orientada al SEO. Cómo diseñar un sitio “SEO friendly” y veremos la usabilidad dentro del SEO (search patterns, user research, keyword research, etc)

• **Analítica UX**

Aprenderemos a usar la analítica web para impulsar el cambio en los negocios online. Cómo optimizar resultados y la experiencia de los usuarios. Definir, planificar y realizar un programa de mejora continuo centrado en el cliente. Se hará una visión general a herramientas, objetivos, métricas, embudos de conversión, análisis de una landing page, definición de KPI, testing etc. En definitiva aprenderemos el día a día del analista web.

Módulo 7: Gestión De Proyectos

• **Gestión de Proyectos**

Esta sesión se centrará en cómo gestionar un proyecto online, desde los primeros contactos comerciales, presupuestos, cierres de alcance, organización del proyecto, desarrollo y herramientas, hasta la puesta en producción y apertura de su etapa evolutiva.

• **Metodologías UX: Lean UX-Design Sprint**

Aprenderemos las diferentes metodologías que podemos usar en proyectos UX. Por un lado Lean UX (usada en startups), como un proceso para el diseño de productos y servicios que permite refinar de manera progresiva, rápida y eficiente la oferta de valor para los usuarios. Lean UX se apoya en tres pilares clave: Design Thinking, metodologías de desarrollo ágil de software y Lean Startup.

Y por otro lado Design Sprint (utilizada por Google) que es una metodología de la experiencia del usuario ágil y el proceso de diseño de productos que pone el negocio, la tecnología y, especialmente, el usuario en el centro. Básicamente es un proceso de brainstorming estructurado para responder preguntas críticas de negocios a través del diseño, la creación de prototipos y la prueba de nuevas ideas con los usuarios a lo largo de un taller de cinco días.

• **Procesos UX**

Tendremos la opción de ver los procesos a seguir en propuestas de diseño ux y que nos mostrará acciones reales a través de la práctica y con conocimiento claro. Una bajada a la realidad del día a día en proyectos UX. Se plantearán casos reales para que se pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos. Demostraremos que a veces hay que replantear la petición del cliente para poder ofrecerle realmente la mejor opción para su producto.

Módulo 8: Autopromoción Y Reputación UX

Como crear tu propia marca. Nuestra Marca Personal consigue lo mismo que una marca comercial: ser la opción preferida entre varias opciones. La mayoría de los candidatos del sector digital no tienen claro su perfil en sus currículos y los portafolios que se presentan són incompletos. Aprenderemos a definir nuestro perfil de UX y a mejorar nuestro portfolio para ser competitivo y atractivo para el sector digital.

Módulo 9: Sector UX

A lo largo del máster se impartirán sesiones sobre UX en diferentes sectores. En cada una de ellas nos explicaran cómo se están afrontando la experiencia de usuario en su sector. Y concretamente nos mostrarán las soluciones adoptadas en los proyectos que han colaborado.

- UX Startup (Wallapop)
- UX Ecommerce
- UX Banca (CaixaBank)
- UX Service Design

Módulo 10: Business Cases

Se impartirán dos sesiones con profesionales ux en el lado del cliente que nos pondrán al día de su trabajo en su empresa respectiva para comunicar su experiencia en casos reales. Nos enseñaran casos de estudio que han tenido éxito en el campo de la experiencia de usuario.

- King Digital Entertainment
- Hewlett-Packard (HP)

Módulo 11: Proyecto Fin De Máster

A lo largo del máster 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. Todas las prácticas que se realicen en las diferentes sesiones del máster, estarán enfocadas al proyecto fin de máster asignado a cada equipo.

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



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



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.



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.



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, ...



Víctor Baroli
Design Director
at Picmedia

Víctor Baroli es Director de Diseño y co-fundador de Picmedia, agencia de diseño de Barcelona, especializada en crear identidades visuales y soluciones digitales para pequeñas y grandes empresas.

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.

También colabora como profesor de Grado y Máster en IED, IDEP y ESdesign.



Víctor Pascual Cid
Especialista en Visualización de
Datos Co-fundador de OneTandem

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.



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.



María Pérez de Arrilucea
UX Designer and Research
en Infojobs

Empecé como diseñadora web hace 15 años pero rápidamente me moví a la arquitectura de información y experiencia de uso. Durante estos años he trabajado para clientes como La Caixa, Sanitas, Comisión Europea, Danone, Banco Santander o Privalia, entre otros. Me apasiona la experiencia de uso y por ello participo en eventos como el WIAD o Webvisions. Actualmente trabajo como UX en Scytll y tuiteo como @nunile

Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario



Christopher Grant
UX & Product Director at King

Líder del 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 Scipio cuando ésta fue nombrada en la lista de Red Herring como una de las "100 mejores empresas del mundo en innovación".

Christopher está profundamente interesado en la psicología del usuario y cómo ésta afecta al comportamiento en línea. Grant desarrolló el concepto de "altruismo digital", y construyó una comunidad en línea de 2.000 usuarios expertos.



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.



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.



Elisabet Sabaté
Creative Supervisor Be Agency

Actualmente es Supervisora Creativa en Be Agency, la agencia de publicidad del Grupo Be Republic, especializada en entornos digitales. Lleva más de 10 años conceptualizando estrategias creativas con ADN digital para entornos UX friendly y estrategias de storytelling. Ha trabajado para clientes como: Aristocrazy, Mango, Biotherm, El Corte Inglés, Coty Prestige, Grupo Puig, Pepsico, Danone, Font Vella, Nestlé, Henkel, P&G, Jägermeister, "la Caixa", entre otros.



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

Ingeniero Superior Multimedia por la Universidad Ramon Llull (La Salle). Agile evangelist y marinero 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, Nespresso, Penguin Random House, Eroski, Televisió de Catalunya, o l'Ajuntament de Barcelona. También soy profesor en Esade y en BAU.



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 Multiplika. 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.



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.



Ignasi Boza
UI Design and UX Workforce
Nacar Design

La gente me pregunta ¿eres un UX 'designer' o un UX 'recruiter'? La verdad es que soy un 'Decruigner': 50% diseñador y 50% reclutador. Ya sea implicándome en un proyecto digital como diseñador UX, o promocionando los profesionales User-centered Design adecuados.

Máster de
Usabilidad y
Experiencia de
Usuario



Itziar Pobes

**Service Designer & Project Brain en
We Question Our Project**

Itziar Pobes es el cerebro que dirige los proyectos de We Question Our Project, un estudio de diseño de servicios en Barcelona.

Con una larga trayectoria en UX, se pasó al lado oscuro de los enfoques participativos, el valor intangible —y los post-its— en 2012. Cuando la interfaz pueden ser personas... ¡las cosas se complican un poco!

Tiene un lado un pelín académico, pero por suerte para sus alumnos, logra mantenerlo bajo control. Además de en Kschool, enseña en varias escuelas de diseño, negocios y administración pública.

Calendario

Inicio:
9
Noviembre

Noviembre 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		

Diciembre 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						

Enero 2019

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 2019

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	

Marzo 2019

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 2019

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					

Final:
26
Abril

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: 9 de Noviembre 2018
Fin: 26 de Abril 2019



FOMENT I FORMACIÓ
Avinguda Francesc Cambó, 10
08003 Barcelona

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