

# Máster de UX/UI:

Experiencia de usuario,  
usabilidad y diseño de  
interfaces

- MADRID -

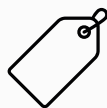
25ª Edición



Inicio  
18/10/19



190 h.



5.495 €



Presencial  
25 plazas



Bolsa de  
empleo



[www.kschool.com](http://www.kschool.com)

# Máster de UX/UI: Experiencia de usuario, usabilidad y diseño de interfaces

---

25.<sup>a</sup> ed.

“ *Cuanto El diseño no es como se ve, o como se siente.  
El diseño es cómo funciona.*  
- STEVE JOBS -

”

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 KSchool, hemos creado un máster cuyo objeto principal es conectar las necesidades de los usuarios con el negocio, es decir, está **enfocado a crear una experiencia de usuario orientada al desarrollo de negocio.**

En el Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario, hemos incluido una serie de módulos especializados, como UX para banca, ecommerce, servicios... Asimismo, te enseñamos a utilizar herramientas profesionales como Sketch y Axure.

Aprenderás junto a los mejores profesionales del campo de la Experiencia de Usuario orientada al desarrollo de negocio.

# Objetivos

---

1. 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.
2. Trabajarás con metodologías y técnicas para investigar y conocer al usuario, y ponerte en su lugar.
3. 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.
4. Crearás prototipos tanto low como high, con las últimas herramientas que se utilizan en el entorno laboral.
5. Diseñarás interfaces usables e intuitivas.

# Perfil del alumno

---

Este máster 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. También va dirigido a perfiles procedentes del mundo del Diseño y la Arquitectura.

# 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 que 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 a 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, definición e investigación de 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 expresarse, 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 rentable 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 tienen 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 este 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 surge, en qué casos se ha aplicado correctamente.
- ¿Nuestro proyecto lo necesita?
- Cómo la forma en que el usuario se relacione 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 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 para diseñar cumpla eficazmente su función comunicativa.
- Hacer visibles los datos a nuestro entendimiento
- Analizar la naturaleza de los datos que 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. Contactos 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: Diseño UI**

- Conocer los básicos del diseño de interacción para generar buenas experiencias de usuario en los diferentes dispositivos.
- Ser capaz de tomar decisiones en el diseño de interfaz con argumentos de psicología visual y de interacción.
- Conocer herramientas como sketch para ser capaces de diseñar de un modo ágil diseños de interfaz.

## **Módulo 12: Proyecto Fin de Máster**

A lo largo del master se irá engranando un proyecto de fin de carrera que los alumnos podrán elaborar en equipos, de forma que asimilen el proceso de trabajo cotidiano del consultor UX, mediante la preparación de los entregables que presentarán al cliente en una simulación de role play. Este método permitirá vencer los miedos a argumentar el propio trabajo, a hablar en público, a admitir y enfocar las críticas y a crear, en definitiva, una presentación ganadora.



# Profesores

## Director del Máster de UX/UI



### Luis Calderón

Diseñador UX en El Confidencial  
Exalumno Máster UX



### Ricardo Tayar

CEO & Founder en Flat101



### Pilar de Terán

UX Specialist en el Digital Hub de Ferrovial



### Álvaro Varona

Manager corporativo de UX en Grupo SM



### César Astudillo

Socio Director en Desingit Madrid



### Pedro Antonio Seco

CTO en Vidibond S.L.



### María Velasco

UX Lead Accenture Interactive  
Exalumna de KSchool



### Mario Arcos

Creative Art Director & Associate  
Manager at Accenture Interactive



### Sergio Ruiz

UX Lead en BBVA



### Mario Sánchez

Creativity & User Experience  
Director de Redbilty. Founding  
Partner



### Iván Serrano

Creative Designer at Televisió de Catalunya



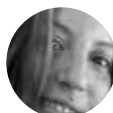
### Jesús Martín

VUI & UX designer en Amazon  
Exalumno Máster UX KSchool



### Ana Soplón

Analista Digital en Banco Santander



### Lucia Palacios

UX Lead in Research, Service Design & Innovation en Legridd



### Nacho Ortega

UI/UX Consultant en BBVA



### María Benavides

UX Lead & Social Behavior  
Innovation en Legridd



### Henar Vega

Senior UX Designer at Secuoyas



### Enrique Ricart

Diseño Estratégico en Soulsight

**Carmen Hevia**

---

Senior User Experience Designer  
en King

**Daniel Muñoz**

---

Desarrollo de negocio en El  
Confidencial

**David de Prado**

---

Head of Service Design en BBVA

**Toño Guerrero**

---

Líder de equipo de Freelancers,  
Senior UI & IxD  
Exalumno de KSchool

**Guillermo Hernández**

---

Senior UX Designer en The Cocktail

**Danny Saltaren**

---

CEO en Mendesaltaren

# Calendario

**INICIO**  
del máster  
**18** octubre

**FIN**  
del máster  
**4** abril

Presentación  
**TFM**  
**25** abril

## Octubre 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			

## Noviembre 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	

## Diciembre 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					

## Enero 2020

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 2020

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	

## Marzo 2020

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 2020

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		

**HORARIO:** Viernes: 17 h - 22 h  
Sábado: 9 h - 14 h

## Ubicación de las clases

Las clases de este máster se impartirán en **Ibercenter**.

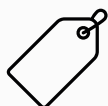


Plaza de Carlos Trías Bertrán, 4. 28020, Madrid.



Metro Santiago Bernabéu

# Inscripción y precio



Precio: **5.495 €**

## 1º. RESERVA DE PLAZA

500 €\*

## 2º. OPCIONES DE PAGO



Pago único  
**-5% de descuento**

2 cuotas  
de 2.497,50 €\*\*  
**sin intereses**

Hasta  
5 cuotas  
de 1.026,48 €\*\*

Todos nuestros cursos son bonificables a través de la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo (FUNDAE, antigua FUNDACIÓN TRIPARTITA).

Consulta con nosotros en caso de que tengas alguna duda sobre la gestión ¡Estaremos encantados de ayudarte!

**¡Bonifica  
a través de  
FUNDAE!**

\*Los 500 € de la reserva de plaza están incluidos en el precio del máster. **El pago de la reserva de plaza será íntegramente reembolsado hasta 15 días antes del comienzo del curso** si finalmente decides no realizarlo.

\*\* Los plazos son mensuales, a partir del mes de comienzo del curso. Los pagos fraccionados se abonarán mediante recibo domiciliado o transferencia entre el día 5 y el día 12 de cada mes.

# Cómo lo hacemos

---

**La filosofía de KSchool es «ponte con...».** Esto quiere decir que te vas a tener que remangar y ponerte a trabajar.

Nuestro modelo de formación LEAN te va a permitir practicar todo lo que aprendes.

**En KSchool, adaptamos el concepto LEAN a los estudios;** apostamos por esta filosofía de formación LEAN, desarrollando un formato de cursos con la esencia del conocimiento y la práctica en cada materia.

**Esto garantiza una máxima especialización y empleabilidad.** Esta filosofía de formación nos permite desarrollar cursos muy especializados, sin más horas de las necesarias. El resultado: **el alumno no paga de más por horas improductivas** y puede poner en marcha sus nuevas habilidades y conocimientos en el menor tiempo posible.

# Apoyo profesional y empleo

En KSchool nos gusta definirnos como una escuela de oficios digitales y una de nuestras principales misiones es ayudar a encontrar empleo a aquellos que buscan reciclarse o acceder a un nuevo sector.

Nuestra tasa de empleabilidad es del 96 %. Prácticamente la totalidad de los alumnos que pasan por nuestras aulas consiguen un empleo.

## Orientación para el empleo

Terminando el máster organizamos una sesión de orientación para el empleo para que puedas conocer las oportunidades que te brinda tu nueva profesión. Te pondremos en contacto con firmas de recruiting y head hunting para que te ayuden a alcanzar tus objetivos profesionales.

## 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

Te damos acceso a nuestra plataforma de empleo, donde más de 1.200 empresas registradas buscan de forma habitual perfiles digitales formados en KSchool. Al año recibimos más de 750 ofertas de empleo para todo tipo de perfiles y experiencia. En total hemos gestionado en KSchool más de 6.700 ofertas de empleo a lo largo de nuestros años de funcionamiento.

## Networking

Como antiguo alumno tendrás acceso en exclusiva a eventos y seminarios organizados por KSchool. Además tendrás un 10% de descuento en cualquiera de los cursos de KSchool para cuando quieras seguir formándote.

# Testimoniales

---



## **Mario Arcos**

Digital Creative Director & Brand Design Lead at Accenture Interactive

---

*"KSchool es totalmente recomendable porque el conocimiento es de primera mano, fresco y actual, y los profesores son profesionales que llevan muchos años en el sector."*



## **Maite Antolín**

UX Designer en Erretres

---

*"Tras ver todos los Máster de UX Presenciales que había en Madrid, me decanté por KSchool por el alto nivel del profesorado, todos profesionales del sector."*



## **Guillermo Martínez**

UX Designer en Flat101

---

*"Siendo objetivo, siempre recomiendo KSchool, porque estudiar aquí es todo un acierto."*



## **Rhéa Moufarrej**

Experience Design en McKinsey & Company

---

*"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."*



## **Juan Manuel Pulido**

Visual Designer en Accenture Interactive

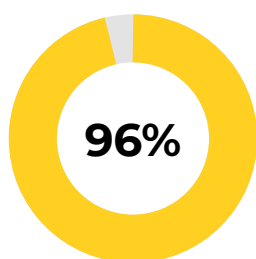
---

*"En las empresas notamos mucho la diferencia entre la gente que se incorpora con un conocimiento y gente que no. La formación de KSchool les va a ayudar a aterrizar en el terreno laboral de una manera mucho más sencilla."*

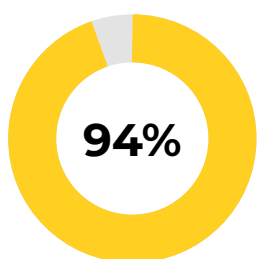
# Números de KSchool

Nos pusimos en marcha 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”.

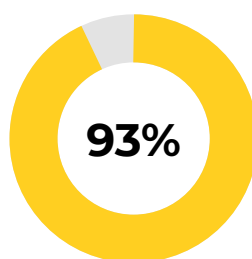
En KSchool enseñan profesionales en activo, expertos en cada disciplina. ¡Saben de lo que hablan! Hoy, en ciertos sectores el valor no lo aporta un título. Lo aporta lo que cada profesional sabe hacer.



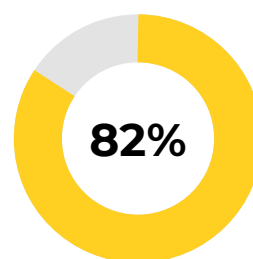
**Alumnos están trabajando**



**Encuentra trabajo en los 12 primeros meses**



**Alumnos satisfechos**



**Recomendaría nuestros programas**



**5.046**  
Alumnos



**3**  
Ciudades



**25**  
Programas



**202**  
Ediciones



**Empresas registradas en nuestra Bolsa de Empleo**



**Ofertas de empleo gestionadas**



# 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.

# Contacto

---

No te quedes con dudas. Si tienes alguna pregunta ponte en contacto conmigo, ¡estaré encantada de ayudarte!

## ROCÍO SALINAS

👤 Responsable del Máster de UX/UI

✉️ [rocio.salinas@kschool.com](mailto:rocio.salinas@kschool.com)

☎️ 91 577 83 41

## INFORMACIÓN KSCHOOL

✉️ [info@kschool.com](mailto:info@kschool.com)

☎️ 91 577 83 41