

Diseño digital y experiencia de usuario

Nivel básico.

Ubicación: Madrid.

40 horas lectivas.

Duración: 2 meses.

Descripción

El mundo web está en constante transformación, cambiando sus estándares, herramientas y tendencias a una velocidad increíble.

En el programa de usabilidad, el diseño de interacción y la experiencia de usuario (UX) estudiaremos la forma en que las personas se relacionan con las interfaces para lograr que sean más intuitivas, más fáciles de usar y con una interacción más fluida.

Aprenderás a ser un profesional que va mucho más lejos de las habilidades basadas exclusivamente en el conocimiento de lenguajes de programación y herramientas básicas.

¿Cuáles son los objetivos de este curso?

El diseño y la evaluación de interfaces desde el punto de vista del diseño centrado en el usuario, contemplando la arquitectura de la información, la usabilidad y la accesibilidad.

La gestión de proyectos de UX en la empresa.

¿A quién va dirigido?

Emprendedores, diseñadores, empresas y profesionales ejecutivos que necesiten cubrir necesidades web más interactivas e inmersivas, empezamos desde lo más básico y vamos avanzando hasta temas más profundos.

Requisitos

Cualquier persona con un nivel usuario de informática.

¿Qué distingue a este curso de los demás?

Este curso formativo tiene un desarrollo eminentemente práctico que avanza en los contenidos mediante ejemplos y casos reales. La formación se desarrolla en grupos reducidos para favorecer el aprendizaje de los alumnos. Para las prácticas, cada alumno contará con un ordenador.

Al finalizar, el alumno realizará un proyecto de fin de curso. Está incluida una tutoría posterior para examinar y corregir el proyecto.

Temario

1. USABILIDAD
 - a. La Usabilidad en los activos digitales
 - b. Usabilidad Y Experiencia de Usuario
 - c. Elementos que afectan a la usabilidad
 - d. Convenciones en usabilidad
 - e. Introducción a la arquitectura de la información
 - f. Findability: Arquitectura y SEO
 - g. Sistemas de navegación. Tipologías
 - h. Organización de la información: Tipologías
 - i. Sistemas de etiquetado
 - j. Sistemas de búsqueda
 - k. Usabilidad y ROI

2. EXPERIENCIA DE USUARIO
 - a. Usabilidad VS Experiencia de Usuario
 - b. La experiencia según el dispositivo: web, móvil, Tablet, TV...
 - c. Diseño centrado en el usuario
 - d. Métodos de investigación UX
 - e. Escribir para el usuario

3. DISEÑO DE INTERACCIÓN
 - a. Diseño de flujos de navegación
 - b. Prototipado. Del mockup al diseño final
 - c. Herramientas de prototipado online
 - d. Diseño Responsive

4. CRO: OPTIMIZACIÓN A LA CONVERSIÓN
 - a. CRO: Definición y propiedades
 - b. Ciclo de compra del cliente
 - c. Test A/B y Multivariable
 - d. Definición de métricas y objetivos de conversión
 - e. Optimización de la página de aterrizaje
 - f. Optimización de los flujos de navegación

5. ANALÍTICA Y UX
 - a. Introducción a la analítica web
 - b. Definición de métricas y objetivos de conversión
 - c. Definición de KPI's
 - d. Cuadros de mando

Profesor



Bárbara Martínez **Negocio digital**

10 años de experiencia en la dirección de proyectos digitales para marcas nacionales e internacionales. Responsable de User Experience y CRO en el área de Negocio Digital de Iberia.

Ha desarrollado y gestiona varios e-commerce de forma independiente.

Licenciatura en Publicidad y RR.PP.

Formada en diseño de interacción, usabilidad, dirección y gestión de proyectos, comercio electrónico, marketing online, programación Web.

Master Digital Business en ESIC - ICEMD.

Colabora como profesor en nuestra Escuela de Negocios, impartiendo clases de E-commerce, M-commerce, Marketing Online, Social Media y Diseño Digital y experiencia de usuario.

Titulación

En caso de superar el curso, se obtendrá un diploma acreditativo al final del mismo.