

Bootcamp EN UX | UI

Bootcamp  
(224 horas)

## Objetivo:

- Entender las necesidades del usuario final para definir el proyecto, diseñar e implementar interfaces de usuario.

## Dirigido a:

- Público en general que esté interesado en el tema.

## Reconocimiento:

- Al finalizar tu programa recibirás:
  - **Diploma Digital UVM con validez curricular y tecnología Blockchain con código QR y de verificación.**
  - **Certificado Internacional de Embiz Foundation.**
  - **Certificado de competencias laborales DC-3 de la STPS.**

## ¿Por qué UVM?

60 años de experiencia académica, más de 150 programas educativos y más de 180 programas de excelencia a nivel nacional.

Adquieres conocimientos y habilidades esenciales aplicables de manera inmediata a tu actividad profesional.

Los profesores que imparten las Certificaciones y Diplomados siguen un modelo de enseñanza con ejemplos reales, pues cada uno de ellos es experto y reconocido en su campo.

Flexibilidad educativa que te permite estudiar a tu ritmo, a cualquier hora y en cualquier lugar.

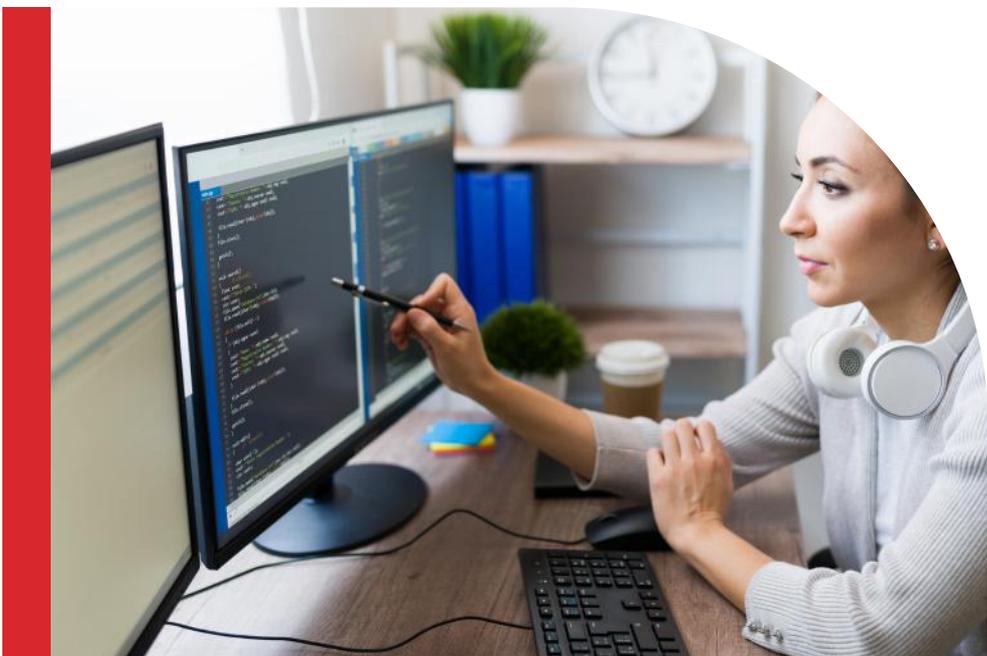
Los Diplomados y Certificaciones de UVM enriquecen tu CV y te posicionan como el mejor candidato.

## Al estudiar el programa podrás:

Diseñar experiencias únicas a través de modelos de maquetación.



Implementará metodologías Lean y Agile, así como Design Thinking y Design Sprint.



# MÓDULOS

## 01 Fundamentos de tecnología.

1. Equipos de tecnología:
  - a. ¿Cómo está conformado un equipo de tecnología?
  - b. ¿Qué roles existen en un equipo de construcción de producto?
  - c. ¿Cómo se organizan los roles en un equipo de construcción de tecnología?
2. Roles dentro de un equipo de UX
  - a. UX Designer
  - b. UI Designer
  - c. Interaction Designer
  - d. UX Researcher
  - e. UX Writer
  - f. Information Architect
  - g. Visual Designer
  - h. Motion Designer
  - i. UX Engineer
  - j. Frontend Engineer
3. Fundamentos de Gestión de Producto
  - a. Tipos de productos (SaaS, etc.)
  - b. Conceptos básicos de backlog
  - c. Conceptos básicos de roadmap
4. Fundamentos de Gestión de Proyectos
  - a. Básicos para crear y llevar un proyecto de tecnología
  - b. Conceptos básicos de Gestión de Proyectos (effort, baseline, etc.)
5. Fundamentos de Desarrollo de Software
  - a. Frontend, backend, infraestructura, ciencia de datos... ¿qué hacen?
  - b. Tipos de aplicaciones
  - c. APIs y SDKs ¿qué son?
  - d. Una idea sobre qué es y para qué sirven HTML, CSS, Javascript
6. Fundamentos de Data Science
  - a. ¿Qué es?
  - b. Tipos de datos
  - c. Conceptos de estadística, análisis y visualización de datos
7. Fundamentos de Ciberseguridad
  - a. Introducción
  - b. Vulnerabilidades y amenazas
  - c. Protección de datos y UX

## 02 Tech business.

### 1. Introducción al Tech Business:

- a. Qué es el Tech Business y cómo se relaciona con el diseño de UX/UI
- b. Cómo funciona el mercado de tecnología y cómo se desarrollan las empresas de tecnología

### 2. Modelos de negocio en la industria tecnológica:

- a. Tipos de modelos de negocio en la industria tecnológica, como SaaS, freemium, publicidad, etc.

- b. Cómo seleccionar el modelo de negocio adecuado para un producto o servicio de UX/UI

### 3. Estrategias de marketing y ventas:

- a. Cómo comercializar y vender un producto o servicio de UX/UI
- b. Cómo seleccionar los canales de marketing adecuados y utilizar técnicas

de marketing efectivas, como SEO, SEM y publicidad en redes sociales

### 4. Análisis financiero y gestión de presupuesto:

- a. Cómo realizar análisis financiero y gestionar un presupuesto para un proyecto de UX/UI

- b. Cómo realizar proyecciones financieras y tomar decisiones financieras informadas

### 5. Innovación en Tech Business:

- a. Cómo innovar en la industria tecnológica y desarrollar nuevas soluciones y productos de UX/UI

- b. Cómo aplicar el pensamiento creativo y el diseño centrado en el usuario para crear soluciones innovadoras

## 03 Fundamentos de UX/UI

### 1. Introducción a la UX/UI:

- a. Qué es la UX/UI y por qué es importante en la industria tecnológica
- b. Cómo se relaciona la UX/UI con otros campos, como el diseño gráfico y la programación

### 2. Diseño centrado en el usuario:

- a. Cómo aplicar el diseño centrado en el usuario para crear soluciones efectivas de UX/UI

- b. Cómo realizar investigaciones y pruebas de usuario para comprender las necesidades y deseos del usuario

### 3. Principios de diseño de UX/UI:

- a. Principios de diseño de UX/UI, como la simplicidad, la consistencia, la accesibilidad y la legibilidad

- b. Uso de técnicas de diseño de UX/UI, como la jerarquía visual y la tipografía,

para crear una experiencia de usuario efectiva

### 4. Herramientas de diseño de UX/UI:

- a. Herramientas de diseño de UX/UI, como Sketch, Figma y Adobe XD

- b. Utilizar estas herramientas para diseñar y prototipar soluciones de UX/UI

### 5. Evaluación y mejora de la UX/UI:

- a. Cómo evaluar y medir la efectividad de una solución de UX/UI

- i. Video: Elementos para evaluar la UX

- ii. Evaluación heurística

- b. Realizar pruebas de usuario y utilizar la retroalimentación para mejorar la UX/UI

- i. Hagamos una evaluación heurística.

## 04 Metodologías

### 1. Metodología Lean:

- a. Qué es la metodología Lean y cómo se aplica en el diseño de UX/UI
- b. Cómo utilizar técnicas Lean, como el MVP y el análisis de riesgos, para desarrollar soluciones de UX/UI

### 2. Metodología Agile:

- a. Qué es la metodología Agile y cómo se aplica en el diseño de UX/UI
- b. Cómo utilizar técnicas Agile, como los sprints y los tableros Kanban, para desarrollar soluciones de UX/UI

### 3. Design thinking:

- a. Qué es el Design thinking y cómo se aplica en el diseño de UX/UI
- b. Cómo utilizar el proceso de Design thinking, que incluye la empatía, la definición, la ideación, el prototipado y la prueba, para desarrollar soluciones de UX/UI

### 4. Design sprint:

- a. Qué es el Design sprint y cómo se aplica en el diseño de UX/UI
- b. Cómo utilizar el proceso de Design sprint, que incluye la definición, la ideación, el prototipado y la prueba, para desarrollar soluciones de UX/UI en un marco de tiempo limitado

### 5. Doble diamante

- a. Qué es el Doble Diamante y cómo se aplica en el diseño de UX/UI
- b. Cómo utilizar el Doble Diamante para aplicar design thinking.

### 6. Evaluación de la metodología:

- a. Cómo evaluar y comparar diferentes metodologías para desarrollar soluciones de UX/UI
- b. Cómo seleccionar la metodología adecuada para un proyecto de UX/UI específico

## 05 Análisis de la situación actual

### 1. Análisis del mercado y la competencia:

- a. Análisis del mercado y la competencia en la industria de UX/UI
- b. Uso de técnicas de investigación de mercado y análisis competitivo para comprender el mercado y la competencia

### 2. Análisis de necesidades de los usuarios:

- a. Cómo comprender las necesidades de los usuarios y cómo se relacionan con el diseño de UX/UI
- b. Uso de técnicas de investigación y análisis de usuarios para comprender las necesidades de los usuarios

### 3. Análisis de los requisitos del negocio:

- a. Comprensión de los requisitos del negocio y cómo se relacionan con el diseño de UX/UI
- b. Cómo utilizar técnicas de análisis de negocios para comprender los requisitos del negocio

### 4. Análisis del rendimiento de la solución de UX/UI:

- a. Cómo evaluar y medir el rendimiento de una solución de UX/UI
- b. Cómo utilizar técnicas de análisis de métricas y retroalimentación de usuario para evaluar y mejorar la efectividad de una solución de UX/UI

## 06 Métodos de Investigación.

### 1. Métodos de investigación cualitativos:

a. Cómo utilizar técnicas de investigación cualitativas, como entrevistas individuales, grupos de discusión y observación, para comprender las necesidades y expectativas de los usuarios

b. Cómo analizar y presentar los datos recopilados a través de técnicas de investigación cualitativas

### 2. Métodos de investigación cuantitativos:

a. Cómo utilizar técnicas de investigación cuantitativas, como encuestas y análisis de datos, para recopilar información sobre la experiencia del usuario

b. Cómo analizar y presentar los datos recopilados a través de técnicas de investigación cuantitativas

### 3. Análisis de investigación

a. Cómo utilizar técnicas de investigación para descubrir insights valiosos sobre los usuarios, sus necesidades y su comportamiento

b. Cómo transformar los insights en oportunidades de diseño de UX/UI

### 4. Entendimiento de usuario final:

a. Cómo comprender a los usuarios finales y sus necesidades específicas

b. Cómo utilizar técnicas de investigación para comprender los contextos de los usuarios y sus necesidades en diferentes etapas del ciclo de vida del producto.

## 07 Definición del Proyecto

### 1. Definición de objetivos y alcance:

a. Cómo definir los objetivos del proyecto y el alcance de la solución de UX/UI

b. Cómo identificar y priorizar los requisitos y funcionalidades clave de la solución de UX/UI

### 2. Identificación de stakeholders:

a. Cómo identificar a los stakeholders clave y entender sus necesidades y expectativas

b. Cómo involucrar a los stakeholders en el proceso de diseño de UX/UI

### 3. Creación de user personas y user escenarios:

a. Cómo crear user personas y user escenarios para entender a los usuarios y sus necesidades

b. Cómo utilizar los user personas y user escenarios para informar el diseño de UX/UI y la toma de decisiones

### 4. Identificación y definición de los puntos de dolor del usuario:

a. Cómo identificar los puntos de dolor del usuario y las oportunidades de mejora en la solución de UX/UI

b. Cómo definir soluciones efectivas para abordar los puntos de dolor del usuario

### 5. Establecimiento de criterios de éxito:

a. Cómo establecer criterios de éxito claros y medibles para la solución de UX/UI

b. Cómo utilizar los criterios de éxito para evaluar el rendimiento y la efectividad de la solución de UX/UI

# MÓDULOS

## 08 Arquitectura de la información

### 1. Mapeo del sitio:

- a. Cómo crear un mapa del sitio efectivo que muestre la estructura de la solución de UX/UI
- b. Cómo utilizar el mapa del sitio para guiar el diseño de la navegación y la organización de la información

### 2. Diagramas de flujo:

- a. Cómo crear diagramas de flujo que muestren cómo los usuarios interactúan con la solución de UX/UI
- b. Cómo utilizar los diagramas de flujo para guiar el diseño de la interacción y la navegación

### 3. Visualización de estructura:

- a. Cómo visualizar la estructura de la solución de UX/UI de manera efectiva para ayudar a los usuarios a comprender y navegar la información
- b. Cómo utilizar la visualización de estructura para guiar el diseño de la navegación y la organización de la información

### 4. Wireframes:

- a. Cómo crear wireframes que muestren el diseño de la interfaz de usuario de la solución de UX/UI
- b. Cómo utilizar los wireframes para guiar el diseño de la interacción y la navegación

### 5. Tree testing:

- a. Cómo realizar pruebas de tree testing para evaluar la efectividad de la navegación y la organización de la información de la solución de UX/UI
- b. Cómo utilizar los resultados de las pruebas de tree testing para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI

### 6. Card sorting:

- a. Cómo realizar card sorting para evaluar cómo los usuarios organizan y etiquetan la información de la solución de UX/UI
- b. Cómo utilizar los resultados del card sorting para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI

# MÓDULOS

## 09 Prototipado

### 1. Principios de diseño:

a. Cómo utilizar principios de diseño efectivos, como la elección de colores y tipografías, para crear interfaces de usuario atractivas y efectivas

b. Cómo aplicar principios de diseño a través de patrones de diseño comunes en soluciones de UX/UI

### 2. Sistemas de composición:

a. Cómo utilizar sistemas de composición, como grids y estructuras de diseño, para crear interfaces de usuario efectivas y coherentes

b. Cómo aplicar sistemas de composición a través de patrones de diseño comunes en soluciones de UX/UI

### 3. Herramientas de diseño:

a. Cómo utilizar herramientas de diseño, como Figma o Sketch, para crear wireframes y prototipos efectivos de soluciones de UX/UI

b. Cómo utilizar herramientas de diseño para colaborar con otros miembros del equipo de diseño de UX/UI

### 4. Sistemas de diseño:

a. ¿Qué es un sistema de diseño?

b. Estructura y administración de un sistema de diseño

c. Atomic design

d. Componentes

e. Tokens

### 5. Patrones web/app:

a. Cómo utilizar patrones web/app comunes, como formularios de registro y carruseles de imágenes, para crear soluciones de UX/UI efectivas y satisfactorias para los usuarios

b. Cómo identificar y aplicar patrones web/app efectivos en soluciones de UX/UI

### 6. Prototipo en uso:

a. Cómo crear prototipos de soluciones de UX/UI para evaluar la efectividad del diseño de la interfaz de usuario

b. Cómo utilizar prototipos para recibir retroalimentación de los usuarios y mejorar el diseño de la solución de UX/UI.

# 10 Implementación

## 1. Fundamentos de HTML:

- a. Cómo utilizar HTML para crear la estructura y el contenido de una solución de UX/UI
- b. Cómo aplicar las mejores prácticas de HTML para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI

## 2. Fundamentos de CSS:

- a. Cómo utilizar CSS para dar estilo y diseñar la apariencia de una solución de UX/UI
- b. Cómo aplicar las mejores prácticas de CSS para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI

## 3. Fundamentos de JavaScript:

- a. Cómo utilizar JavaScript para agregar interactividad y dinamismo a una solución de UX/UI
- b. Cómo aplicar las mejores prácticas de JavaScript para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI

## 4. Diseño responsive y mobile:

- a. Cómo diseñar soluciones de UX/UI que sean efectivas y satisfactorias para los usuarios en dispositivos móviles y pantallas de diferentes tamaños
- b. Cómo aplicar las mejores prácticas de diseño responsive y mobile en soluciones de UX/UI

# 11 Content Design

## 1. Introducción al Content Design:

- a. Qué es Design Content y por qué es importante para el diseño de UX/UI
- b. Cómo el contenido puede influir en la experiencia del usuario y en la percepción de la marca

## 2. Creación de contenido visual:

- a. Cómo crear contenido visual que sea atractivo y relevante para el usuario
- b. Cómo diseñar gráficos, imágenes y videos que apoyen la experiencia de usuario y la marca
- c. Cómo utilizar herramientas y software de diseño gráfico para crear contenido visual

## 3. Creación de contenido escrito:

- a. Cómo escribir contenido efectivo que sea relevante y atractivo para el usuario
- b. Cómo adaptar el tono y el estilo del contenido a la marca y al público objetivo
- c. Cómo utilizar herramientas y software de

edición de texto para crear contenido escrito

## 4. Documentación de procesos:

- a. Cómo documentar el proceso de creación de contenido para garantizar transparencia y una comunicación efectiva dentro del equipo de UX/UI
- b. Cómo utilizar herramientas y software de gestión de proyectos para mantener un seguimiento eficiente de la documentación de procesos

## 5. Colaboración con otros profesionales de UX/UI:

- a. Cómo trabajar con diseñadores, desarrolladores y otros miembros del equipo para crear una experiencia de usuario coherente y efectiva
- b. Cómo proporcionar comentarios y retroalimentación efectiva sobre el contenido creado por otros miembros del equipo

# MÓDULOS

## 12 UX writing vs content strategy

1. Content Strategy
  - a. Definición de Content Strategy:
    - i. Qué es la estrategia de contenido y por qué es importante
    - ii. La relación entre la estrategia de contenido y el diseño de UX/UI
    - iii. Roles y responsabilidades de un especialista en Content Strategy
  - b. Investigación y Análisis:
    - i. Cómo recopilar y analizar datos sobre la audiencia y el mercado
    - ii. Identificación de oportunidades y desafíos de contenido
    - iii. Análisis de contenido existente y comparación con la competencia
  - c. Planificación y Creación de Contenido:
    - i. Cómo planificar la creación de contenido efectivo para cada etapa del ciclo de vida del usuario
    - ii. Cómo crear contenido relevante, atractivo y útil
    - iii. Cómo estructurar y organizar el contenido para una mejor experiencia de usuario
  - d. Cómo crear contenido adaptado a diferentes canales y dispositivos
  - e. Gestión y Distribución de Contenido:
    - i. Cómo medir el rendimiento del contenido y evaluar su éxito
    - ii. Cómo administrar y mantener el contenido a lo largo del tiempo
    - iii. Cómo distribuir el contenido de manera efectiva a través de diferentes canales y medios
  - f. Pruebas y Optimización:
    - i. Cómo realizar pruebas y evaluaciones de contenido para optimizar su rendimiento
    - ii. Cómo utilizar los datos para mejorar la estrategia de contenido y hacer ajustes según sea necesario
2. UX Writing
  - a. Introducción al UX Writing:
    - i. Qué es UX writing y su importancia en la experiencia de usuario
    - ii. Diferencias entre UX writing y copywriting
    - iii. Principios básicos de la redacción de UX
  - b. Creación de Contenido UX:
    - i. Cómo crear contenido orientado al usuario que se ajuste a los objetivos y necesidades del negocio
    - ii. Cómo escribir etiquetas, botones, mensajes de error y de confirmación, mensajes de carga, etc. que sean claros, concisos y eficaces
    - iii. Cómo adaptar el tono y estilo del contenido a la marca y al público objetivo
  - c. Microcopy:
    - i. Qué es el microcopy y su importancia en la experiencia de usuario
    - ii. Cómo escribir microcopy efectivo para guiar al usuario en su interacción con la interfaz de usuario
    - iii. Mejores prácticas para la redacción de microcopy
  - d. Pruebas y Optimización:
    - i. Cómo realizar pruebas y evaluaciones de UX writing para optimizar su rendimiento
    - ii. Cómo utilizar los datos para mejorar la redacción de UX y hacer ajustes según sea necesario

# MÓDULOS

## 13 Diseño UI

### 1. Introducción al Diseño UI:

- a. Qué es el Diseño UI y por qué es importante para la experiencia de usuario
- b. Cómo el Diseño UI puede mejorar la retención de usuarios y la percepción de la marca

### 2. Pruebas de usabilidad y de usuario:

- a. Cómo realizar pruebas de usabilidad y de usuario para obtener información valiosa sobre la experiencia de usuario
- b. Cómo utilizar herramientas y software de pruebas de usabilidad y de usuario para recopilar y analizar datos

### 3. User Experience Design (UX):

- a. Cómo diseñar la estructura y el flujo del sitio web para una mejor experiencia de usuario
- b. Cómo utilizar principios de diseño de UX para mejorar la navegación, la legibilidad, la usabilidad y la accesibilidad del sitio web
- c. Cómo utilizar herramientas y software de diseño de UX para crear wireframes y prototipos

### 4. User Interface Design (UI):

- a. Cómo diseñar la interfaz de usuario

para una mejor experiencia de usuario

b. Cómo utilizar principios de diseño de UI para mejorar la apariencia, la funcionalidad y la interactividad del sitio web

c. Cómo utilizar herramientas y software de diseño de UI para crear diseños visuales y prototipos

### 5. Librerías de diseño (Bibliotecas de UI)

- a. Qué es una librería de diseño
- b. Bootstrap, Tailwind, Material UI y otros ejemplos

### 6. Diseño adaptativo (responsive, mobile y multi-dispositivo):

a. Cómo diseñar para múltiples dispositivos

y pantallas

b. Cómo utilizar principios de diseño responsive y mobile para adaptar el sitio web a diferentes dispositivos y resoluciones de pantalla

c. Cómo utilizar herramientas y software de diseño responsive y mobile para crear diseños adaptativos

### 7. Optimización de la velocidad de carga y accesibilidad

# MÓDULOS

## 14 Content Design

### 1. Introducción a las Soft Skills:

- a. Qué son las Soft Skills y por qué son importantes en el diseño de UX/UI
- b. Cómo las Soft Skills pueden mejorar la comunicación y la colaboración dentro del equipo de UX/UI

### 2. Comunicación efectiva:

- a. Cómo comunicar de manera efectiva con los miembros del equipo, los usuarios y los interesados en el proyecto
- b. Cómo proporcionar retroalimentación constructiva y recibir retroalimentación de manera efectiva
- c. Cómo presentar el trabajo de manera clara y persuasiva
- d. Gestión del tiempo y organización:
- e. Cómo administrar el tiempo de manera efectiva para cumplir con los plazos y objetivos del proyecto
- f. Cómo organizar el trabajo y las tareas

para maximizar la productividad y minimizar el estrés

### 3. Pensamiento crítico y resolución de problemas:

- a. Cómo analizar problemas complejos y encontrar soluciones creativas
- b. Cómo aplicar el pensamiento crítico para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones efectivas

### 4. Trabajo en equipo y colaboración:

- a. Cómo trabajar de manera efectiva con los miembros del equipo de UX/UI, incluyendo diseñadores, desarrolladores, gerentes de proyectos, etc.
- b. Cómo fomentar un ambiente de trabajo colaborativo y constructivo
- c. Cómo resolver conflictos y problemas de manera efectiva

### 5. Conexión con el cliente:

- a. Cómo conectarse con los usuarios y los

SÉ PARTE DE LA UVM



@uvmmx



uvm



@uvmmx



uvm.mx

# Beneficios de la modalidad

Clases en vivo, actividades interactivas y casos prácticos. Puedes interactuar con profesores y otros alumnos para tener una experiencia más enriquecedora.

Networking. Tienes la oportunidad de construir una red de contactos profesionales con otras personas que tienen intereses similares o se desempeñan en el mismo ámbito.

Estudia a tu ritmo. Consulta todas las sesiones grabadas en el horario que más te convenga.

Soporte técnico. Cuentas con atención técnica en todo momento para ayudarte a solucionar cualquier problema que se presente.

Nota: Si no asistes a las sesiones en vivo con el profesor en las fechas y horarios establecidos, tendrás 30 días naturales para ver completa la grabación de la clase en Teams® y realizar la actividad asignada para que acredites el módulo.