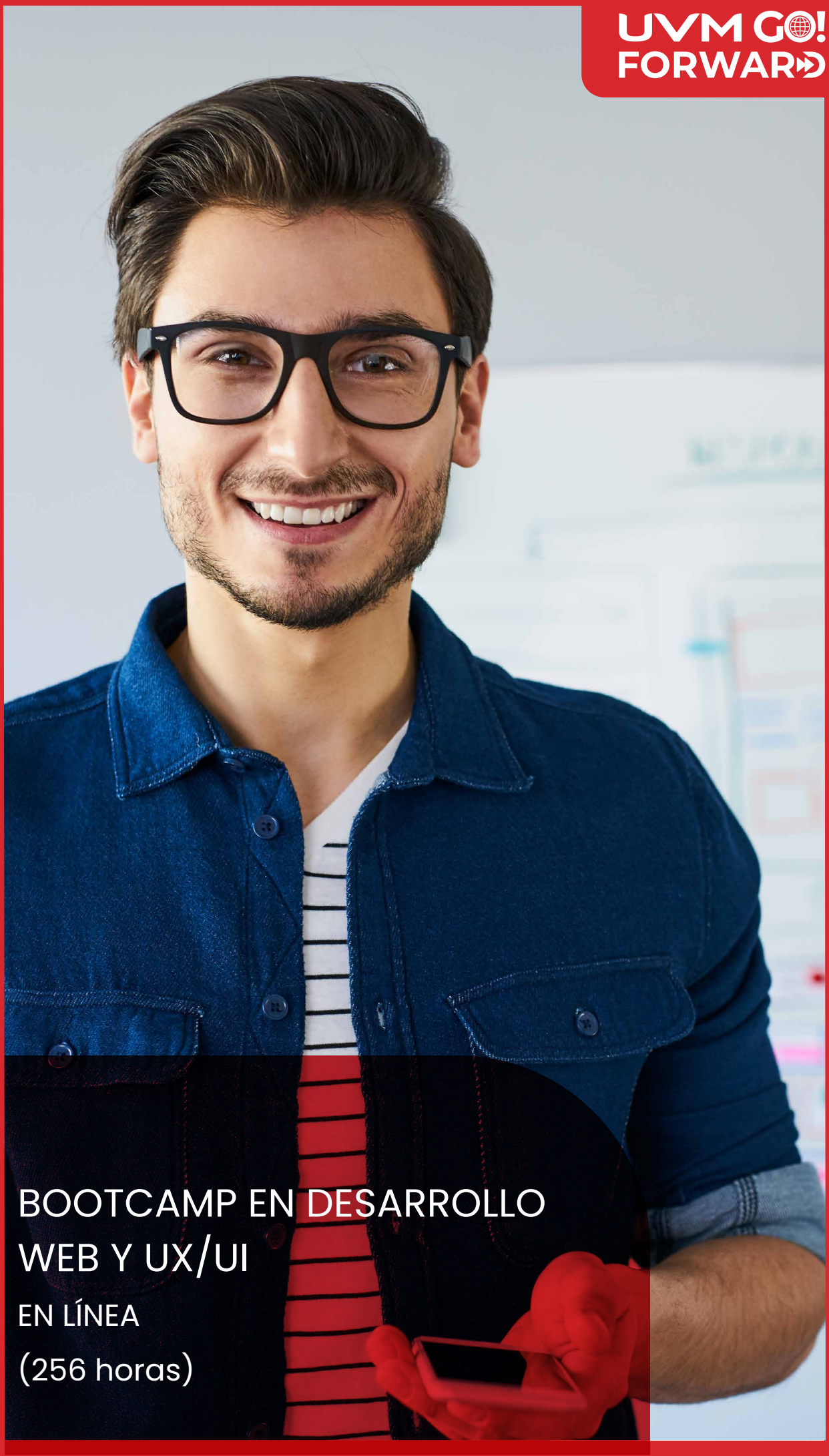
UVM GO! FORWARD



BOOTCAMP EN DESARROLLO WEB Y UX/UI

EN LÍNEA

(256 horas)

Objetivo:

Conviértete en un profesional integral dominando el *front end, back end* y el diseño centrado en el usuario. El Bootcamp en Desarrollo Web y UX/UI te prepara con herramientas técnicas y creativas para diseñar y construir aplicaciones *web* innovadoras y funcionales. Aprende desde cero o fortalece tu perfil como *full stack developer* combinando lenguajes de programación, bases de datos, principios de interfaz de usuario y experiencia de usuario.

Dirigido a:

Dirigido a profesionistas que desean incursionar, actualizarse o evolucionar dentro del sector tecnológico, independientemente de su formación académica original. Está especialmente diseñado para personas con al menos 6 meses de experiencia profesional en cualquier sector.

Reconocimiento:

Al finalizar tu programa recibirás:

- **Diploma Digital** con **validez curricular** y **tecnología Blockchain** con código QR y de verificación.
- Dos certificados internacionales digitales **Blockchain de Embiz Foundation**: **Certificado Digital Internacional de UX/UI y Certificado Digital Internacional de Desarrollo Web**.
- Dos **certificados Ibaktor DC3** de competencias laborales: **Certificado Ibaktor DC-3 de Competencias Laborales de UX/UI y Certificado Ibaktor DC-3 de Competencias Laborales de Desarrollo Web**.

UVM GO! FORWARD

¿Por qué UVM?

Tenemos **más de 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** que puedes **aplicar de inmediato** en tu **actividad profesional**.

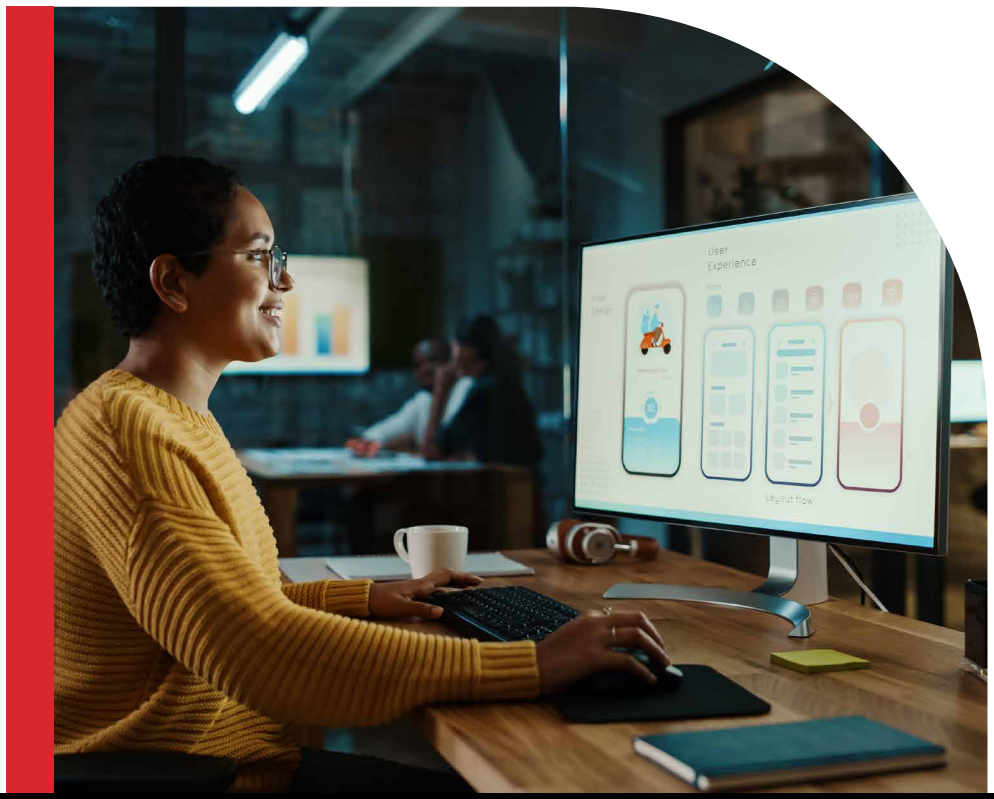
Los **profesores** que imparten las **Certificaciones y Diplomados** son **expertos reconocidos** en **sus campos**.

Tienes **flexibilidad educativa** que te permite **estudiar a tu ritmo**, a **cualquier hora** y en **cualquier lugar**.

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

Al estudiar el programa podrás:

Crear interfaces *web* accesibles, funcionales y centradas en el usuario, aplicando los principios de diseño UX/UI en soluciones digitales reales. Dominarás tanto la programación *front-end* como *back-end*, permitiéndote desarrollar aplicaciones *web* completas con una sólida estructura técnica y visual.



UVM GO! FORWARD

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Fundamentos de programación y dirección de proyectos

Formar bases en programación y lógica para desarrollo *web*, aplicando ciencia de datos al diseño UX/UI mediante análisis estadístico, visualización y *machine learning* para optimizar la toma de decisiones.

Desarrollo *Front End*

Aprender desarrollo *web front end*: HTML para estructura, CSS y *frameworks* (Bootstrap, TailwindCSS) para diseño y posicionamiento, y JavaScript con POO para implementar comportamiento dinámico en sitios *web*.

Configuración del entorno de trabajo y GitHub

Usar herramientas para gestión de dependencias, control de versiones y colaboración *web*: línea de comandos para archivos y GitHub para crear, gestionar y trabajar en repositorios, optimizando el trabajo en equipo profesional.

Creación de aplicaciones

Entender el patrón MVC en desarrollo *web*, sus componentes, ventajas y aplicación en distintos *frameworks*, junto a otros patrones de diseño, para crear arquitecturas eficientes y estructuradas en aplicaciones modernas.

Desarrollo *Back End*

Aprender fundamentos de APIs: definición, tipos y métodos HTTP, autenticación con claves y OAuth, uso de bibliotecas JS y Node.js para crear y gestionar APIs con *middleware*, fortaleciendo la integración y desarrollo *back end*.

UVM GO! FORWARD

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Python

Desarrollar habilidades en Python y Django, desde instalación y configuración hasta crear aplicaciones *web* completas, manejando estructuras de control, tipos de datos y programación funcional en Python.

Métodos UX/UI de investigación y definición del proyecto

Desarrollar habilidades en investigación cualitativa y cuantitativa para entender necesidades y contextos de usuarios, identificando *insights* clave que definan objetivos, alcance y criterios de éxito en proyectos UX/UI.

Arquitectura UX/UI de la información y prototipado

Aprender a estructurar arquitectura de información UX/UI con mapas de sitio, flujos y visualizaciones, creando *wireframes* y prototipos funcionales según principios de diseño, usando herramientas como Figma o Sketch.

Implementación y Design Content UX/UI

Aprender a crear soluciones UX/UI accesibles y atractivas con HTML, CSS y JavaScript, aplicando diseño *responsive* y *mobile*, generando contenido visual y escrito, documentando procesos y colaborando con equipos multidisciplinarios.

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Fundamentos de programación y dirección de proyectos

1. Fundamentos de programación
    a. Introducción a la programación
    b. Variables, tipos de datos y operadores
    c. Estructuras de control de flujo (condicionales y bucles)
    d. Funciones y modularidad
    e. Estructuras de datos básicas (*arrays*, objetos)
    f. *Debugging* y manejo de errores
2. Fundamentos de *data science* y UX/UI
    a. Introducción a la *data science*
    b. Estadística básica
    c. Análisis exploratorio de datos
    d. Aprendizaje automático y minería de datos
    e. Visualización de datos
3. Fundamentos de ciberseguridad y UX/UI
    a. Introducción a la ciberseguridad
    b. Amenazas y vulnerabilidades de seguridad
    c. Protección de datos y privacidad
    d. Seguridad en el diseño de UX/UI
4. Fundamentos de *tech business*
    a. Introducción al *tech business*
    b. Modelos de negocio en la industria tecnológica
    c. Estrategias de *marketing* y ventas
    d. Análisis financiero y gestión de presupuesto
    e. Innovación en *tech business*
5. Fundamentos de Diseño UX|UI
    a. Introducción a la UX/UI
    b. Diseño centrado en el usuario
    c. Principios de diseño de UX/UI
    d. Herramientas de diseño de UX/UI
    e. Evaluación y mejora de la UX/UI

Desarrollo *Front End*

1. HTML
   a. Introducción a HTML
   b. Elementos HTML
   c. Implementación HTML
2. CSS
   a. Introducción a CSS
   b. ¿Qué es CSS y cómo funciona?
   c. Sintaxis básica de CSS
   d. Reglas CSS y selectores
   e. Elementos a CSS
   f. Propiedades básicas de CSS (color, tamaño de fuente, etc.)
   g. Diseño de cajas (margen, borde, relleno)
   h. Diseño de tablas y formularios
   i. Posicionamiento de CSS
   j. Posicionamiento de elementos en una página *web* utilizando CSS
   k. Flexbox y CSS Grid
3. JavaScript (comportamiento dinámico)
   a. Programación orientada a objetos
   b. Introducción a la programación orientada a objetos
4. Librerías de diseño
   a. Bootstrap
   b. TailwindCSS
5. *Frameworks Front End*
   a. *React*

Configuración del entorno de trabajo y GitHub

1. Dependencias
   a. Instalación y configuración de dependencias para diferentes lenguajes de programación y *frameworks*
   b. Uso de administradores de paquetes como npm y pip
   c. Manejo de versiones de dependencias y resolución de conflictos
2. Línea de comandos
   a. Introducción a la línea de comandos
   b. Navegación y manipulación de archivos y directorios
   c. Comandos básicos de la línea de comandos para el desarrollo *web*
3. Git
   a. Introducción a Git
   b. Instalación y configuración de Git
   c. Creación y gestión de repositorios locales y remotos
   d. Trabajo en equipo y colaboración utilizando Git
4. GitHub
   a. Introducción a GitHub
   b. Creación y gestión de repositorios en GitHub
   c. Trabajo en equipo y colaboración utilizando GitHub
   d. Uso de herramientas de GitHub como *pull requests, issues* y proyectos

Creación de aplicaciones

1. Introducción al patrón de diseño MVC
   a. ¿Qué es el patrón de diseño MVC?
   b. Historia del patrón MVC
   c. ¿Por qué utilizar el patrón MVC?
   d. Diferentes implementaciones del patrón MVC
2. Roles y responsabilidades de cada componente (modelo, vista, controlador)
3. Ventajas del patrón MVC
4. Implementación de MVC en diferentes *frameworks*
5. Patrones de diseño adicionales relacionados con MVC
6. Diseño de la arquitectura de la aplicación *web* utilizando MVC

Desarrollo *Back End*

1. Introducción a las API
   a. ¿Qué es una API?
   b. Beneficios de utilizar API en el desarrollo *web*
   c. Ejemplos de API comunes
2. Métodos HTTP: GET, POST, PUT, DELETE
   a. ¿Qué son los métodos HTTP?
   b. ¿Cómo funcionan los métodos GET, POST, PUT y DELETE?
   c. Utilización de los métodos HTTP para interactuar con una API
3. Tipos de API: REST, SOAP
   a. ¿Qué es una API REST y cómo funciona?
   b. ¿Qué es una API SOAP y cómo funciona?
   c. Comparación entre API REST y SOAP
4. Autenticación de API: claves de API, OAuth
   a. ¿Qué es la autenticación de API?
   b. ¿Cómo utilizar claves de API para autenticarse en una API?
   c. ¿Cómo utilizar OAuth para autenticarse en una API?
5. Uso de bibliotecas de JavaScript para trabajar con API
   a. ¿Qué son las bibliotecas de JavaScript y cómo funcionan?
   b. Ejemplos de bibliotecas de JavaScript para trabajar con API
   c. Comparación entre API REST y SOAP
6. Node.js
   a. ¿Qué es una API REST y cómo funciona?
   b. ¿Qué es una API SOAP y cómo funciona?
   c. ¿Cómo utilizar una biblioteca de JavaScript para extraer y manipular datos de API?

Módulo: Python

1. Python
   a. Introducción a Python
   b. Control de flujo Python
   c. Tipos de datos Python
2. Django
   a. Introducción a Django
   b. ¿Qué es Django y cómo funciona?
   c. Configuración de Django y creación de una aplicación *web*
   d. Teoría URL´s
   e. Configuración de rutas en Django
   f. Modelos Django
   g. Autenticación Django
3. MySQL
   a. Introducción a MySQL
   b. Implementación de MySQL

Métodos UX/UI de investigación y definición del proyecto

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. Descubrimiento de *insights*
    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
5. Definición del proyecto, 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
6. 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
7. Creación de user personas y *user scenarios*
    a. Cómo crear *user personas* y *user scenarios* para entender a los usuarios y sus necesidades
    b. Cómo utilizar los *user personas* y *user scenarios* para informar el diseño de UX/UI y la toma de decisiones
8. 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
9. 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

Arquitectura UX/UI de la información y prototipado

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?
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?
7. Prototipado y 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?
8. 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?
9. 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?
10. 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?
11. 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?
    c. ¿Cómo utilizar los resultados de las pruebas de *tree testing* para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI?

Módulo: Implementación y design content UX/UI

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 JavaScrip
    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?
5. Introducción al Design Content
    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?
6. 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?
7. 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?
8. 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?
9. 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?

UVM GO! FORWARD

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.

Asesoría y acompañamiento. Tienes un tutor que te brindará apoyo a través de enlaces en vivo, chat o WhatsApp para resolver cualquier duda.

UVM GO! FORWARD

SÉ PARTE DE LA UVM

@uvmmx uvm @uvmmx uvm.mx