UVM GO! FORWARD

BOOTCAMP UX/UI Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS

EN LÍNEA

(256 horas)

Objetivo:

— Diseñar experiencias centradas en el usuario y liderar proyectos digitales desde la idea hasta la entrega, integrando UX/UI con gestión de proyectos.

Dirigido a:

— A profesionales con experiencia en diseño, tecnología o *marketing* que desean especializarse en UX/UI y liderar proyectos digitales de forma integral.

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 Dirección de Proyectos.**
- 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 Dirección de Proyectos**.

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:

Diseñar experiencias centradas en el usuario, crear prototipos, liderar proyectos digitales, aplicar metodologías ágiles y obtener certificaciones en UX/UI y gestión de proyectos.

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Fundamentos de UX (*User Experience*) y UI (*User Interface*) y dirección de proyectos

Comprender fundamentos de *data science*, ciberseguridad, *tech business* y diseño centrado en el usuario, integrando análisis de datos, seguridad, oportunidades de negocio y bases PMI.

Metodologías y análisis de la situación actual

Aplicar *lean, agile, design thinking y design sprint* para UX/UI, evaluando mercado, competencia, usuarios y requisitos de negocio, seleccionando la metodología adecuada y midiendo el rendimiento de la solución.

Métodos de investigación y definición del proyecto

Usar investigación cualitativa y cuantitativa para detectar necesidades, traducir *insights* en objetivos y alcance, identificar *stakeholders*, crear personas y escenarios, y definir criterios de éxito claros y medibles.

Arquitectura de la información y prototipado

Diseñar estructuras de navegación y organización de contenido con mapas, flujos, *wireframes* y prototipos; aplicar *tree testing, card sorting*, principios y sistemas de diseño usando Figma o Sketch para interfaces funcionales.

Implementación y *design content*

Construir interfaces accesibles y responsivas con HTML, CSS y JavaScript; crear contenido visual y escrito alineado a la marca; documentar procesos y colaborar con equipos multidisciplinarios para experiencias coherentes y efectivas.

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Desarrollar estrategias de contenido y microcopy centradas en el usuario; aplicar diseño *responsive*, pruebas de usabilidad y técnicas avanzadas de UI/UX para experiencias digitales atractivas y funcionales.

UX *Writing vs Content Strategy* y diseño *web* de vanguardia

Planeación, ejecución, monitoreo, control y cierre: Aplicar buenas prácticas PMI para planificar, ejecutar, monitorear y cerrar proyectos, gestionando alcance, costos, riesgos, recursos y asegurando valor para el negocio.

Dirección de proyectos

Utilizar *design thinking* para innovar, liderar con enfoque ágil, aplicar *management* 3.0 y *lean change management* para gestionar el cambio organizacional.

Dirección de proyectos: innovación, *design thinking, management* 3.0 y *change management*

Preparar certificaciones PMI-ACP y SCRUM, aplicar marcos ágiles, gestionar proyectos con ciclos iterativos e incrementales y promover cultura ágil a nivel organizacional.

Dirección de proyectos: innovación, *agile management* y SCRUM

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Fundamentos de UX (*User Experience*) y UI (*User Interface*) y dirección de proyectos

(módulo de clases pregrabadas de consulta, bases teóricas en plataforma)

1. 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
2. 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
3. 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*
4. 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
5. Fundamentos de dirección de proyectos: Marco conceptual y el grupo de procesos de inicio
   a. El examen de certificación PMP (nueva estructura del examen por dominios: personas, procesos y ambiente de negocios)
   b. Propósito de la gestión de proyectos
   c. Principios de la gestión de proyectos y su alineación con la estrategia organizacional
   d. Los dominios de desempeño de la gestión de proyectos
   e. Entorno en el que operan los proyectos
   f. Rol de administrador del proyecto
   g. Definiciones: proyecto, *stakeholders*, programa, director de proyecto
   h. Características del director de proyectos
   i. Sistemas organizacionales en los que operan los proyectos
   j. Ciclo de administración de proyectos (cascada, ágil, híbrido)
   k. Grupo de procesos de inicio

Metodologías y análisis de la situación actual
(módulos con clases sincrónicas [en vivo])

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 cóm 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. 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
6. 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
7. 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
8. 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
9. 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

Métodos 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 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
    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
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

Implementación y *Design Content*

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
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

UX *Writing* vs *Content Strategy* y diseño *web* de vanguardia

1. *Content Strategy*
   a. Definición de *Content Strategy*
   b. Investigación y Análisis
   c. Planificación y creación de contenido
   d. Cómo crear contenido adaptado a diferentes canales y dispositivos
   e. Gestión y distribución de contenido
   f. Pruebas y optimización
2. UX *Writing*
   a. Introducción al UX *Writing*
   b. Creación de contenido UX
   c. Microcopy
   d. Pruebas y optimización
3. Introducción al diseño de sitio *web* de vanguardia
   a. Qué es el diseño de sitio *web* de vanguardia y por qué es importante para la experiencia de usuario
   b. Cómo el Diseño de sitio *web* de vanguardia puede mejorar la retención de usuarios y la percepción de la marca
4. 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
5. *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
6. *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
7. Diseño *responsive* y *mobile*
   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
8. Optimización de la velocidad de carga y accesibilidad

Dirección de proyectos: Planeación, ejecución, monitoreo, control y cierre

1. Grupo de procesos de planeación (creando un equipo de alto desempeño)
   a. Construir un equipo
   b. Definir reglas básicas del equipo
   c. Negociar acuerdos de proyectos
   d. Capacitar y formar a los miembros del equipo e interesados
   e. Involucrar y apoyar a los equipos virtuales
   f. Construir un entendimiento compartido sobre un proyecto
   g. Los cómos del proyecto
   h. Los qué del proyecto
2. Grupo de procesos de ejecución (iniciar y hacer el trabajo)
   a. Gestionar
   b. Ejecutar el proyecto para generar valor al negocio
   c. Administrar las comunicaciones
   d. Involucrar a los interesados
   e. Crear artefactos del proyecto
   f. Administrar los cambios del proyecto
   g. Gestionar los cambios del proyecto
   h. Garantizar la transferencia de conocimientos para la continuidad del proyecto
   i. Procesos involucrados
3. Grupo de procesos de monitoreo y control (mantener al equipo en buen camino)
   a. Liderar un equipo
   b. Apoyar el desempeño del equipo
   c. Abordar y eliminar impedimentos, obstáculos y bloqueadores
   d. Manejar conflictos
   e. Colaborar con los interesados
   f. Asesorar a los interesados relevantes
   g. Aplicar la inteligencia emocional para promover el desempeño del equipo
   h. Procesos involucrados
4. Grupo de procesos de cierre (tener en cuenta al negocio)
   a. Administrar los requisitos de cumplimiento
   b. Evaluar y entregar los beneficios y el valor del proyecto
   c. Evaluar y abordar los cambios internos y externos del entorno empresarial
   d. Apoyar el cambio organizacional
   e. Procesos involucrados
   f. Mapa de integración de los 49 procesos

MODULO MHS: Dirección de proyectos: Innovación, *design thinking*, *management* 3.0, *change management*

1. Innovación & *design thinking*
    a. Creatividad e innovación
    b. Introducción al *design thinking*
    c. Proceso del *design thinking*

2. Liderazgo, *management* 3.0 y *change management*
    a. El factor liderazgo
    b. Los roles en métodos ágiles
    c. Las prácticas esenciales de métodos ágiles
    d. *Management* 3.0 y *lean change management*

MODULO MIC: Dirección de proyectos: Innovación, *agile management* y SCRUM

1. PMI® *Agile Certified Practicioner*
    a. Introducción a los modelos ágiles de gestión del proyecto
    b. Selección del ciclo de vida
    c. Creación de entornos ágiles
    d. Entregas bajo un entorno ágil
    e. Consideraciones organizacionales para la agilidad del proyecto
2. SCRUM
    a. Introducción a los métodos ágiles de desarrollo
    b. Marco de referencia SCRUM a detalle
    c. SCRUM en práctica
3. Implementación de la administración de proyectos ágil en la organización
    a. Entender la administración de proyectos organizacional
    b. Los pilares de la administración de proyectos organizacional
    c. Pasos para implementar la administración de proyectos organizacional
    d. Personalización de procesos para establecer el modelo ágil o híbrido para la gestión de proyectos
    e. Revisión de proyectos de los participantes
    f. Presentación de proyectos de los participantes
    g. Cierre y premiación a mejores proyectos

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