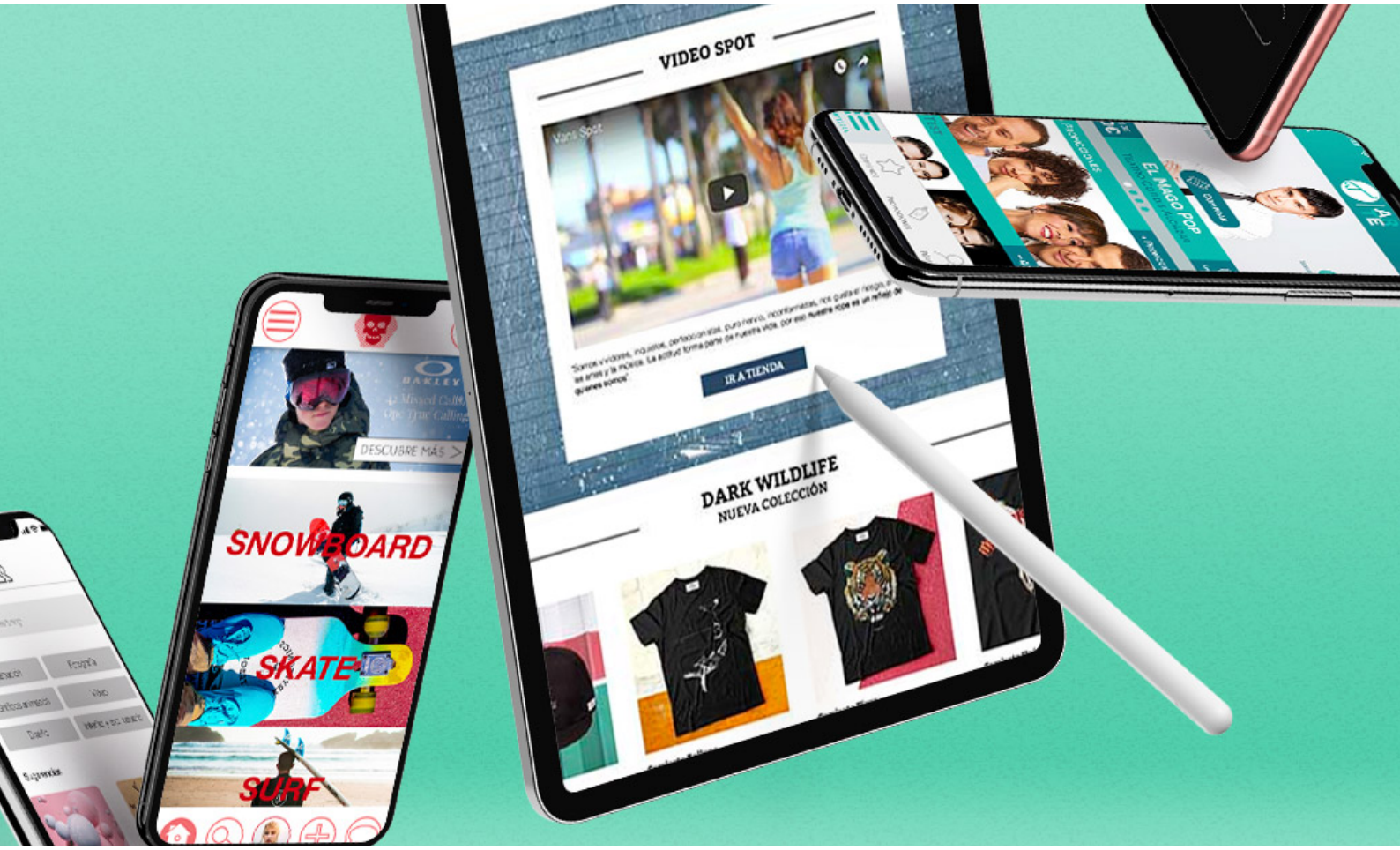
trazos_



BOOTCAMP DE UX/UI

Información académica

01 Introducción

02 Profesores

03 Salidas Profesionales

04 Conexión Laboral

Temario

01 Bootcam de UX/UI

Proceso de matriculación

01 Proceso de matriculación

02 Precio

AUTHORIZED Training Center

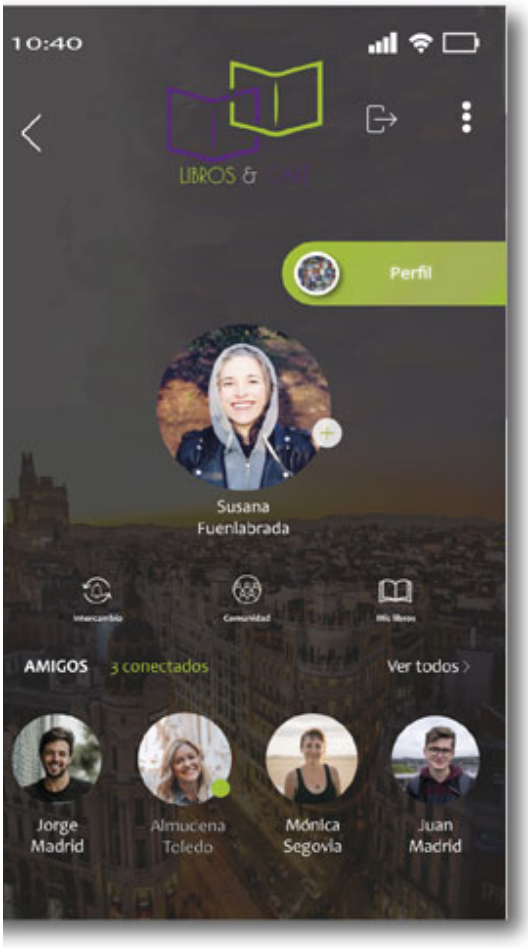
Authorised Training Centre

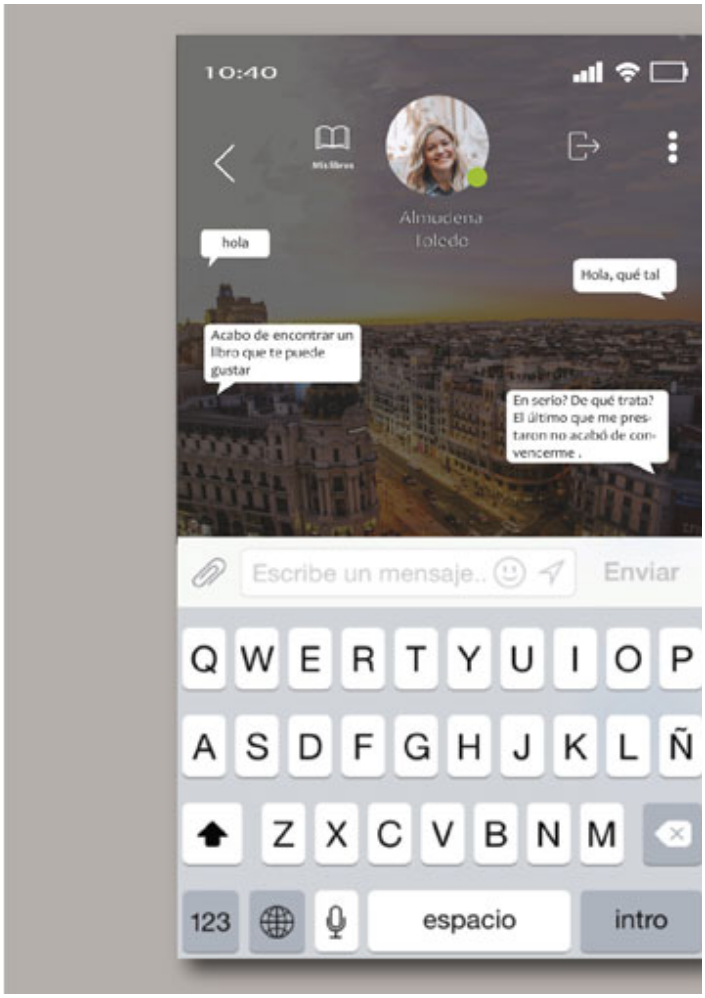
AUTODESK. Authorized Training Center

THE FOUNDRY.

MAXON TRAINING PROVIDER

Houdini





BOOTCAMP DE UX/UI

Saber combinar estética y usabilidad es fundamental en cualquier producto de consumo y, por supuesto, no iba a ser menos para la web. Estos dos aspectos pueden marcar la diferencia entre un visitante que permanece en tu página o uno que decide abandonarla al momento. Por ello, la demanda de perfiles de **expertos en UX/UI** no deja de crecer, convirtiéndose en una de las profesiones del desarrollo web más estimulantes y con mayor proyección de futuro.

Con el **Bootcamp en UX/UI** aprenderás a dominar tanto la experiencia de usuario como el diseño de interfaces gráficas. Además, descubrirás, aprenderás y pondrás en práctica las técnicas y herramientas más punteras del sector. Para ello, trabajarás con los programas actualmente más demandados y con más progresión en sus diferentes sectores.

Podrás adquirir un conocimiento profesional de las disciplinas que se trabajan en el campo del UX, tales como la investigación de usuarios, la gestión de stakeholders, la estrategia de contenidos, la arquitectura de la información, el prototipado, la ideación o el testeo, entre otras muchas. A su vez, te formarás en todas las técnicas necesarias para mejorar la usabilidad de cualquier producto o servicio digital.

Como la confianza lo es todo, el Bootcamp se encuentra avalado con la garantía que nos otorga la certificación oficial como **Centro Formativo autorizado de Adobe**.

Horas totales
80 Horas

Horarios
Sábados de 10:00 a 15:00 h.

Monográfico
Bootcamp de UX/UI

CERTIFICADOS_

AUTHORIZED Training Center

Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center** (AATC) en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.

PROFESORES_



CINTHYA MORENO
UX



MIGUEL PRIERA
DISEÑO GRÁFICO | UX/UI

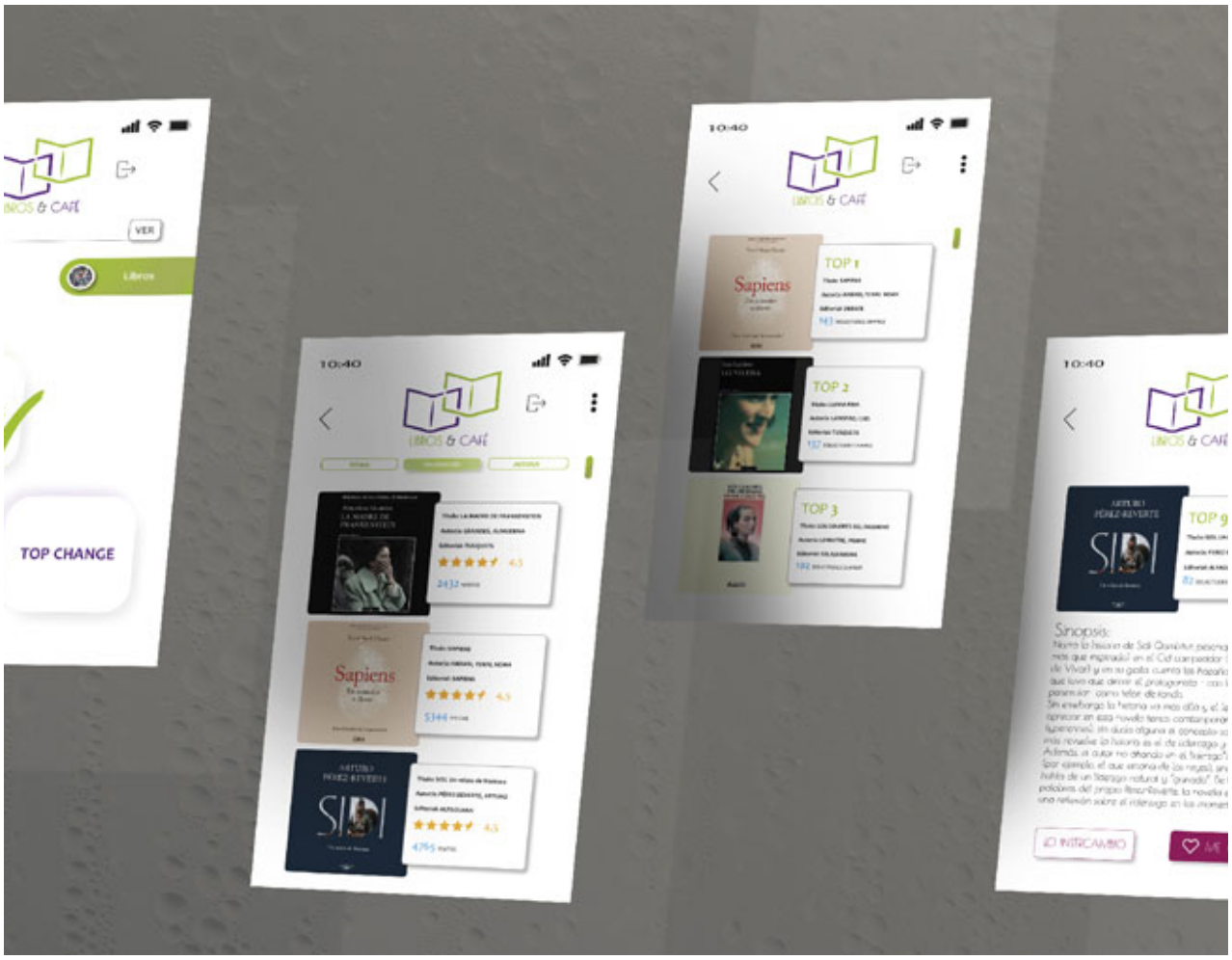
SALIDAS PROFESIONALES_

Diseñador de producto	Diseñador de Interacción	Responsable de UX	Consultor experto en UX/UI

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1000 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture · Adecco · TAPSA Y&R · Carrefour · CONTRAPUNTO BBDO · CORTEFIEL
cuatro · The Frank Barton Company · ECOALF · EDELVIVES · EL RANCHITO · erretres.
europa press · Leo Burnett · NH HOTEL GROUP · Ogilvy · orange · PRISA
Publicis ESPAÑA · Sanitas · USER T38 · social noise · TAPSA Y&R · Telefónica



BOOTCAM

UX/UI_

Prepárate para una formación adaptada a ti y a tus necesidades. Te introducirás de lleno al UX, pasando por la arquitectura de la información, user testing, su evaluación, etc., para terminar en el mejor diseño UI, con el que podrás crear un portfolio de calidad, usando los software más importantes del sector.

Herramientas

Figma | Sketch | Marvel | Invision | Principle

Wordpress | Sublime Text | Miro | Trello

01/ Introducción al UX.

- Definición de UX.
- Perfiles de diseñador UX.
- Introducción a la Usabilidad.
- Fases de un proyecto de UX.

02/ Metodologías Ágiles.

- ¿Qué son? Principios fundamentales.
- SCRUM.
- Design Sprint.
- Lean UX.
- User Research / Investigación.
- ¿Qué es la investigación de UX? ¿Por qué tenemos que hacerla?.
- Objetivos del User Research.
- Lean UX Canvas.
- ¿Quién es el usuario del producto? Identificación de tu público objetivo.
- Investigación Etnográfica.
- Empathy Map.
- User Persona. Encuestas con usuarios.
- Entrevistas con usuarios.
- Lienzo de propuesta de valor. Customer Journey Map.
- Historias de usuario y Storymap.
- Experience Map.
- Mind map.
- Affinity Diagrams.
- Evaluación Heurística

03/ Arquitectura de la información.

- Arquitectura de la información.
- Organizar información. Flowcharts, Gant charts, etc.
- Jerarquizar información. Sitemaps.
- Treejack Test.
- Card Sorting.
- Wireframes. Tipos de Wireframes.
- Navegación en un producto digital: Tipos de navegación y elementos de navegación.
- Wireflows.
- Principios de diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
- Accesibilidad.
- Redacción UX.

04/ User Testing.

- La importancia del testeo en las primeras fases del desarrollo.
- Tipos de tests de usabilidad (tests A/B, Task test, 5 secs test, Think Aloud test, etc.).
- Planificación de un test de usabilidad.
- Desarrollo de un test de usabilidad.

05/ Evaluación UX.

- Evaluación Heurística.
- User Testing.

06/ Diseño UI. Prototipado.

- Diseño Digital.
- Sistemas de retículas, layout, grid, aspect ratio.
- Jerarquía de la información.
- Atomic Design de Brad Frost.
- Diseño web, diseño responsive.
- Diseño de apps.
- Diseño de iconografía.
- Pixel perfect.
- Mobile First.
- Leyes y principios del diseño de Interfaces (Umbral de Doherty, Fitts, Hick, Gestalt…).
- Moodboards. Su importancia y su uso.
- Creación de líneas gráficas.
- Fases y organización de un proyecto UI.
- Presentar y defender nuestro trabajo.
- Exportación de un proyecto, paquetes de assets, software…
- Software utilizado: Sketch, Figma, Photoshop, Illustrator…
- Conocer el espacio de trabajo, uso de plugins, compatibilidades…

07/ IXD Diseño de Interacción.

- Creación de prototipos interactivos.
- Darle vida a nuestros diseños, microinteracciones, animaciones…
- Software: Sketch, Invision.
- Conocer el espacio de trabajo, uso de plugins, compatibilidades…

08/ Portfolio de un diseñador UX/UI.

- ¿Qué es un portfolio?.
- Diferencias entre el diseñador tradicional y el diseñador de UX.
- El diseñador UX debe ser su primer proyecto de UX.
- ¿Qué debe contener un portfolio?.
- Cómo redactar un buen case study.
- Publicación de nuestros proyectos en las redes. (Behance, Dribbble. Instagram…).

09/ Software relacionados con UX/UI.

- Sketch.
- Figma.
- Marvel.
- Principle.
- Flinto.
- Zeplin.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Bootcamp de UX/UI** es de:

~~1.280€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.

Reserva de Plaza
160€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

800€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

864€

¿CUÁNDO?

Debes realizar el pago **15 días** antes de la formación.

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

4 cuotas/mes de
232€

¿CUÁNDO?

El pago de la 1ª cuota se hará en el **mes del inicio** de la formación.

PROCESO DE MATRICULACIÓN_

01 PONTE EN CONTACTO CON TU ASESOR PEDAGÓGICO.

02 TU ASESOR TE ENVIARÁ EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA.

03 ENTREGA A TU ASESOR EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA CON TUS DATOS Y EL JUSTIFICANTE BANCARIO.

04 TU ASESOR TE RESERVARÁ UNA PLAZA EN LA ESCUELA.

¿Aún no te han asesorado?

PULSA AQUÍ PARA QUE TE ASESOREN

05 TE HAREMOS LLEGAR EL CONTRATO DE ENSEÑANZA A TU EMAIL PARA QUE PUEDAS FIRMARLO DE FORMA DIGITAL.

06 ¡TODO LISTO PARA EMPEZAR TU FORMACIÓN!