



PROGRAMA FORMATIVO

INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UI Y UX)

Diciembre 2019

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

1. **Familia Profesional:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Área Profesional: DESARROLLO

2. **Denominación:** INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UI Y UX)

3. **Código:** IFCD34

4. **Nivel de cualificación:** 2

5. **Objetivo general:**

Diseñar y crear prototipos que proporcionen una experiencia de usuario mejorada en el uso de un servicio web o aplicación.

6. **Prescripción de los formadores:**

6.1. Titulación requerida:

Titulación universitaria o Ciclo Formativo de Grado Superior, en su defecto, capacitación profesional equivalente en la especialización relacionada con el curso.

6.2. Experiencia profesional requerida:

Al menos doce meses de experiencia profesional en la especialidad objeto, excluyendo la experiencia docente

6.3. Competencia docente:

Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente contrastada de 500 horas de formación en especialidades relacionadas con la especialidad a impartir.

7. **Criterios de acceso del alumnado:**

7.1. Nivel académico o de conocimientos generales:

- Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria o títulos equivalentes
- Dominio de inglés a nivel de lectura.
- Conocimientos generales de informática y páginas web.

Cuando el aspirante al curso no posea el nivel académico indicado, demostrará conocimientos suficientes a través de una prueba de acceso.

8. **Número de participantes:**

Máximo 25 participantes para cursos presenciales.

9. **Relación secuencial de módulos formativos:**

- Módulo 1: Interfaces y experiencia de usuario. Análisis, diseño, prototipo y validación
- Módulo 2: Análisis de las herramientas disponibles en el mercado (Sketch app, Marvel app, Adobe XD,...)
- Módulo 3: Diseño, prototipo y validación del UI de una aplicación con Sketch app o similar
- Módulo 4: Diseño, prototipo y validación del UI de una aplicación con Marvel app o similar

10. Duración:

Horas totales: 150 horas.

Distribución horas:

- Presencial: 150 horas.

11. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento

11.1. Espacio formativo:

- Aula de gestión de 3 m² por alumno

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

11.2. Equipamiento:

- Aula de gestión:
 - Mesa y silla para el formador
 - Mesas y sillas para el alumnado
 - Material de aula
 - Pizarra
 - Impresora láser con conexión a red
 - Pantalla y cañón de proyección
 - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyector e internet para el formador (procesador de 64 bits Intel i5 de séptima generación o superior, o AMD similar, 8 GB de memoria R.A.M. o superior, disco duro de 256 GB o superior, preferiblemente SSD, pantalla 17' o superior con resolución mínima WXGA; teclado multimedia USB, ratón sensor óptico USB de 2 botones y rueda de desplazamiento)
 - PCs instalados en red e internet con posibilidad de impresión para los alumnos (procesador de 64 bits Intel i5 de séptima generación o superior, o AMD similar, 8 GB de memoria R.A.M. o superior, disco duro de 256 GB o superior, preferiblemente SSD, pantalla 17' o superior con resolución mínima WXGA, teclado multimedia USB, ratón sensor óptico USB de 2 botones y rueda de desplazamiento)
 - Licencia de sistema operativo
 - Licencia de software antivirus
 - Licencia de software ofimático y herramientas necesarias para la impartición del curso (versión actualizada)

A los alumnos se le proporcionará la documentación necesaria para el seguimiento del curso.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

MÓDULOS FORMATIVOS

Módulo nº1

Denominación: INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO. ANÁLISIS, DISEÑO, PROTOTIPADO Y VALIDACIÓN.

Objetivo: Trabajar sobre las interfaces de usuario en aplicaciones web llevando a cabo el análisis de necesidades, diseño, prototipo y validación con una metodología ágil, en un proceso continuo de mejora y optimización.

Duración: 60 horas

Contenidos teórico prácticos:

- Diseño centrado en el usuario.
- Metodologías ágiles aplicadas a la experiencia de usuario.
- El plan de investigación de diseño y sus técnicas.
- Cuestionarios, entrevistas y grupos objetivo.
- Público objetivo y mapas de empatía.
- Viaje del cliente (Customer Journey).
- Claves de diseño.
- Arquitectura y jerarquía del proyecto.
- Definición de flujos de usuarios.
- Mimbres de la web

Módulo nº 2

Denominación: ANÁLISIS DE LAS HERRAMIENTAS DISPONIBLES EN EL MERCADO (SKETCH APP, MARVEL APP, ADOBE XD,...).

Objetivo: Evaluar y seleccionar la herramienta informática más adecuada para el diseño, creación o mejora de la interface de usuario.

Duración: 10 horas

Contenidos teórico prácticos:

- Marvel app
- Adobe XD
- Sketch app
- Otras herramientas disponibles en el mercado.

Módulo nº 3

Denominación: DISEÑO, PROTOTIPADO Y VALIDACIÓN DEL UI DE UNA APLICACIÓN CON SKETCH APP O SIMILAR.

Objetivo: Implementar un prototipo del interfaz de usuario de una aplicación, en base a unos requisitos dados, utilizando Sketch app (o herramienta similar), así como analizar y evaluar la experiencia de usuario sobre el prototipo desarrollado.

Duración: 40 horas

Contenidos teórico prácticos:

- Principales funciones de la herramienta.
- Diseño del plan de trabajo.
- Prototipo.
- Pruebas y Validación.

Módulo nº 4

Denominación: DISEÑO, PROTOTIPADO Y VALIDACIÓN DEL UI DE UNA APLICACIÓN CON MARVEL APP O SIMILAR.

Objetivo: Implementar un prototipo del interfaz de usuario de una aplicación, en base a unos requisitos dados, utilizando Marvel app (o herramienta similar), así como analizar y evaluar la experiencia de usuario sobre el prototipo desarrollado.

Duración: 40 horas

Contenidos teórico prácticos:

- Principales funciones de la herramienta.
- Diseño del plan de trabajo.
- Prototipo.
- Pruebas y Validación.
- Presentación del proyecto desarrollado.