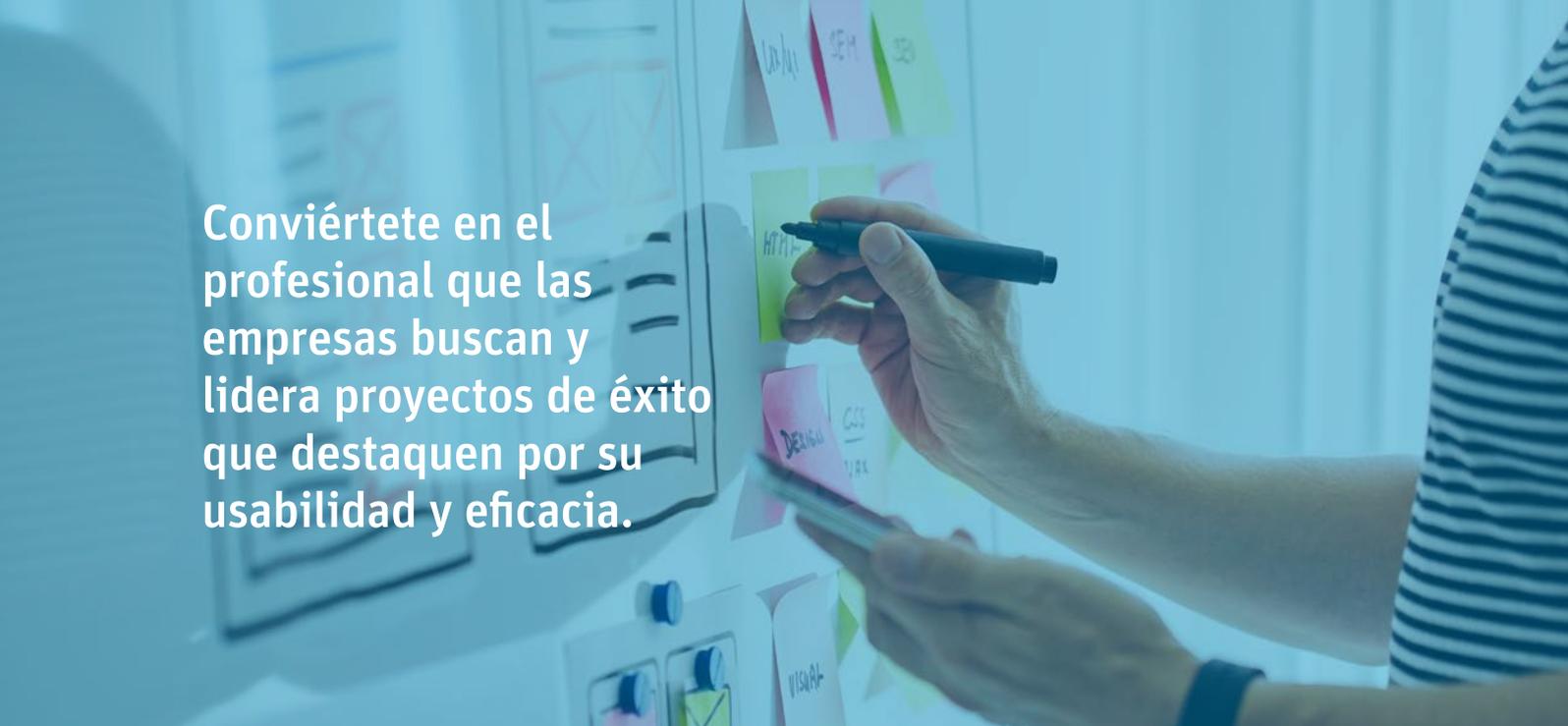




Maestría en Dirección e Ingeniería en Sitios Web

Especialidad en User Experience & Research



Conviértete en el profesional que las empresas buscan y lidera proyectos de éxito que destaquen por su usabilidad y eficacia.

Índice

- Presentación.....**3
- Programa.....**4
- Un Nuevo Concepto de Universidad.....**8
- Metodología.....**9

Cada vez más personas deciden estudiar UX. La capacidad de resolver problemas reales de usuarios y la filosofía de hacer siempre más con menos, posicionan esta profesión en el punto más relevante del mercado laboral hoy en día.

La especialidad en User Experience & Research te aporta los conocimientos necesarios para diseñar a través de una interacción singular, responsive y de multiplataforma.

Te convertirás en un experto en manejar las técnicas de investigación de patrones de uso y consumo y sabrás utilizar las nuevas tecnologías para la captación y fidelización de clientes.

Además, aprenderás sobre la metodología y las técnicas de investigación de usuarios que se aplican en los distintos momentos del proceso de creación de productos y servicios.

En **UNIR México** te ofrecemos la oportunidad de **personalizar tu aprendizaje** para potenciar la Maestría con una de las especialidades con mayor empleabilidad en el sector empresarial.

¡Tú decides en qué especializarte!

Datos clave

Créditos

12 ECTS

Métodología

- Docencia impartida 100% en línea: clases en vivo que quedan también grabadas
- Tutor personal

Acceso

Para poder acceder a la especialidad es requisito indispensable matricularse en la Maestría en Diseño e Ingeniería en Sitios Web de UNIR México

Titulación

Al finalizar obtendrás una doble titulación:

- Maestría Oficial avalada por la SEP
- Máster propio europeo otorgado por la Universidad Internacional de La Rioja, España, con valor curricular
- Diploma de la especialidad

SOLICITA INFORMACIÓN

Tlf.: +52 (55) 36833800

Mail: inscripciones@unirmexico.mx

Programa (12 ECTS)

Investigación Centrada en el Usuario (Cuantitativa y Cualitativa) (6 ECTS)

Tema 1. La investigación como parte del proceso de diseño centrado en el usuario

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Un cambio en paradigma del investigador: el usuario se coloca «en el centro de todo»
- ▶ Las señas de identidad de la investigación centrada en el usuario
- ▶ Investigación y flujo del proceso de diseño centrado en el usuario
- ▶ El ecosistema de técnicas de investigación
- ▶ El retorno de la inversión en la investigación
- ▶ Cómo documentar la investigación con usuarios
- ▶ Reclutar usuarios para participar en la investigación
- ▶ Referencias bibliográficas

Tema 2. Enfoques metodológicos de la investigación

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Investigación cualitativa Vs. Investigación cuantitativa
- ▶ Investigación cualitativa: la metodología «reina» de la investigación centrada en el usuario
- ▶ ¿Por qué necesitamos hacer, preferentemente, investigación cualitativa en DCU?

- ▶ Llegar a la verdad a través de la investigación: las motivaciones ocultas del usuario
- ▶ Referencias bibliográficas

Tema 3. El test de usuarios

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Qué es el test de usuario
- ▶ El test de usuarios en la práctica: así se hace
- ▶ La evaluación de los resultados del test de usuarios

Tema 4. Card sorting

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Qué es card sorting
- ▶ Card sorting en la práctica: así se hace
- ▶ Análisis de los resultados
- ▶ Factores económicos
- ▶ Técnica alternativa al card sorting: affinity diagramming
- ▶ Otras técnicas proyectivas y diferencias con respecto a card sorting

Tema 5. Etnografía y técnicas participativas

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Qué es la etnografía
- ▶ Contextual inquiry (indagación en el contexto)
- ▶ Observación contextual
- ▶ Diary studies
- ▶ Experiencias de inmersión
- ▶ Técnicas de investigación/ diseño participativo

Programa (12 ECTS)

- ▶ La actitud del investigador en las técnicas etnográficas: riesgos y oportunidades
- ▶ Netnografía

Tema 6. Eye tracking y heat map

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Confusión entre los proyectos eye tracking y heat map
- ▶ Eye tracking
- ▶ Web analytics heat maps (mapas de calor de seguimiento de la interacción)

Tema 7. Entrevistas I

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Fundamentos de la entrevista
- ▶ Tipos de entrevista
- ▶ Cómo se realiza en la práctica la entrevista semiestructurada

Tema 8. Entrevistas II

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ El muestreo
- ▶ La entrevista como técnica auxiliar o complementaria de otras técnicas
- ▶ Los subtipos de la entrevista semiestructurada
- ▶ Otros tipos de entrevista: las entrevistas narrativas
- ▶ Referencias bibliográficas

Tema 9. Otras técnicas

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Técnicas split test

- ▶ A/B testing
- ▶ El test multivariable
- ▶ La encuesta en la investigación centrada en el usuario. La encuesta online
- ▶ Focus group
- ▶ Técnicas proyectivas

Tema 10. Neuromarketing, la última frontera

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Qué es neuromarketing
- ▶ Metodología y aplicaciones del neuromarketing
- ▶ Las principales técnicas de neuromarketing
- ▶ Ventajas e inconvenientes del neuromarketing
- ▶ El dilema ético

Tema 11. Modelización de usuarios y creación de prototipos en el proceso de diseño

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Trabajando con arquetipos: persona-ae
- ▶ El prototipo: la herramienta definitiva

Tema 12. Análítica web e investigación de la conducta del usuario

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Análítica web aplicada a la investigación de la conducta del usuario: qué es
- ▶ Las métricas de la analítica web
- ▶ Métricas de eventos. La conversión
- ▶ Métricas de rendimiento técnico

Programa (12 ECTS)

- ▶ Cómo se captura y procesa la información. Las cookies
- ▶ KPI centrada en la investigación centrada en el usuario

Tema 13. Analítica web e investigación de la conducta del usuario II. Herramientas

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ El cuadro de mando
- ▶ Ejemplo práctico: proceso de diseño de un cuadro de mando
- ▶ Herramientas para la recogida de datos en analítica web

Diseño de Interacción, Responsive y Multiplataforma (6 ECTS)

Tema 1. Interacción persona-computadora (human-computer interaction, HCI)

- ▶ Definición y contexto
- ▶ Evolución de los sistemas computacionales
- ▶ Tipos de interfaces

Tema 2. Introducción al diseño de interacción (interaction design, IxD)

- ▶ Definición y contexto
- ▶ Elementos que intervienen en la interacción
- ▶ Las cinco dimensiones del diseño de interacción

- ▶ Producto digital, diseño de experiencia de usuario y diseño de interacción
- ▶ Diseño de interacciones significativas
- ▶ Herramientas del diseñador de interacción

Tema 3. Interacción y dispositivos

- ▶ Interacción. Productos y servicios interactivos
- ▶ Interacción como procesamiento de información
- ▶ Dispositivos: definición, funciones y tipos
- ▶ Dispositivos fijos

Tema 4. Diseño de interacción móvil

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ La informática móvil: las siete olas
- ▶ Diseño de interacción móvil
- ▶ Referencias bibliográficas

Tema 5. Diseño de experiencias multidispositivo

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Conceptos básicos
- ▶ Estrategia de diseño de experiencias multidispositivo
- ▶ Referencias bibliográficas

Tema 6. Adaptación y personalización en diseño

- ▶ Definiciones: adaptar y personalizar
- ▶ Productos adaptativos y adaptables
- ▶ Interfaces con capacidad de adaptación
- ▶ Diseño de interfaces adaptativas o adaptables

Programa (12 ECTS)

Tema 7. Internet de las cosas y experiencia de usuario

- ▶ IoT: definición y contexto
- ▶ IoT: funcionamiento
- ▶ IoT: campos de aplicación
- ▶ • Diseño de experiencia de usuario y el IoT
- ▶ • Futuros retos del IoT

Tema 8. Realidad aumentada, virtual y mixta

- ▶ Realidad aumentada, virtual y mixta: definiciones, ejemplos y diferencias
- ▶ Dispositivos de realidad aumentada
- ▶ Dispositivos de realidad virtual
- ▶ Dispositivos de realidad mixta
- ▶ IxD en entornos visualizados mediante tecnologías

Tema 9. Diseño de futuros

- ▶ Diseño de futuros: introducción
- ▶ Diseño especulativo: definición, beneficios y desventajas
- ▶ Proceso de diseño especulativo
- ▶ Ejemplos de diseño especulativo

Tema 10. Diseño, tecnología y ética

- ▶ Tecnología y ética
- ▶ Ética, tecnología y sociedad
- ▶ Relaciones humano-tecnología-mundo y ética
- ▶ Diseño ético de la experiencia de usuario

Un nuevo concepto de Universidad

UNIR México es una **Universidad mexicana de carácter privado aprobada ante la Secretaría de Educación Pública (SEP) en el año 2013**. Forma parte del Grupo académico UNIR, **líder en formación en línea en Europa** que se ha consolidado como solución educativa para miles de personas en todo el mundo.

UNIR México es una Institución Educativa adaptada a los nuevos tiempos y a la sociedad actual. Su innovador modelo pedagógico ha conseguido crear un nuevo concepto de universidad en el que se integran aspectos tecnológicos de última generación y se ponen al servicio de una enseñanza cercana y de calidad. Las clases en línea en directo y el acompañamiento de un tutor personal son la clave de nuestra enseñanza y del éxito de nuestros alumnos. **Más de 12.000 estudiantes ya se han graduado, y otros 20.000 se preparan en nuestras aulas virtuales para hacerlo.**

Además de las **Licenciaturas y Maestrías mexicanas**, UNIR México ofrece la posibilidad de cursar **títulos de Posgrados Europeos** en diversas disciplinas, otorgados por la Universidad Internacional de La Rioja y en el caso de los Master oficiales reconocidas en el Espacio Europeo de Educación Superior.

Las Licenciaturas y Maestrías que imparte UNIR México cuentan con el reconocimiento de validez oficial de estudios (RVOE) por la SEP.

Actualmente UNIR cuenta con:

- ▶ Más de 41.000 alumnos.
- ▶ Más de 10.000 alumnos internacionales.
- ▶ Presencia en 90 países de los 5 continentes.
- ▶ Más de 130 títulos de Grado y Postgrado.
- ▶ Más de 4.000 convenios de colaboración firmados para dar cobertura de prácticas a nuestros estudiantes.



Metodología



Clases online en directo

Los estudiantes pueden asistir a **clases en línea en directo todos los días**. Durante estas sesiones los alumnos podrán interactuar con el profesor y resolver sus consultas en tiempo real.

Además, **todas las clases se quedan grabadas** para que si los estudiantes no pueden asistir las vean en diferido tantas veces como quieran.



Recursos didácticos

El campus virtual de UNIR proporciona una gran variedad de contenidos con los cuáles estudiar cada asignatura. Estos materiales están organizados de manera que faciliten un aprendizaje ágil y eficaz.

En él los estudiantes encontrarán: los temas, las ideas clave, material audiovisual complementario, actividades, lecturas, test de evaluación, foros, chats, blogs y acceso a clases magistrales sobre temas concretos.



Tutor personal

En UNIR, cada alumno cuenta con un tutor personal desde el primer día, siempre disponible por teléfono o email. Los tutores ofrecen una atención personalizada haciendo un seguimiento constante de cada alumno.

El tutor personal:

- Resuelve dudas sobre gestiones académicas, trámites o dudas concretas de asignaturas.
- Ayuda a la planificación del estudio para que se aproveche mejor el tiempo.
- Recomienda qué recursos didácticos de la plataforma utilizar en cada caso.
- Se implica con los estudios de los alumnos para ayudarles a superar cada asignatura.

La metodología de UNIR es el principal valor para nuestros alumnos. Les permite estudiar estén donde estén de manera flexible y compatible con su vida cotidiana. Además, pueden interactuar, relacionarse y compartir experiencias con sus compañeros y profesores igual que en la universidad presencial



Sistema de evaluación

En UNIR se valora y recompensa el esfuerzo diario de los alumnos. Por eso la superación de una licenciatura se basa en:

- **Evaluación continua** (resolución de casos prácticos, participación en foros, debates y otros medios colaborativos y test de evaluación).
- **Exámenes online.**



Av. Universidad 472, Colonia Vertiz Navarte
Benito Juárez CP: 03600 Ciudad de México

mexico.unir.net | inscripciones@unirmexico.mx | +52 (55) 3683 3800

