



# Masters Profesionales

Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 17 Créditos  
ECTS



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

# Índice

Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 17 Créditos ECTS

1. Sobre Inesem
2. Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 17 Créditos ECTS

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico
4. Metodología de Enseñanza
5. ¿Porqué elegir Inesem?
6. Orientacion
7. Financiación y Becas

# SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL

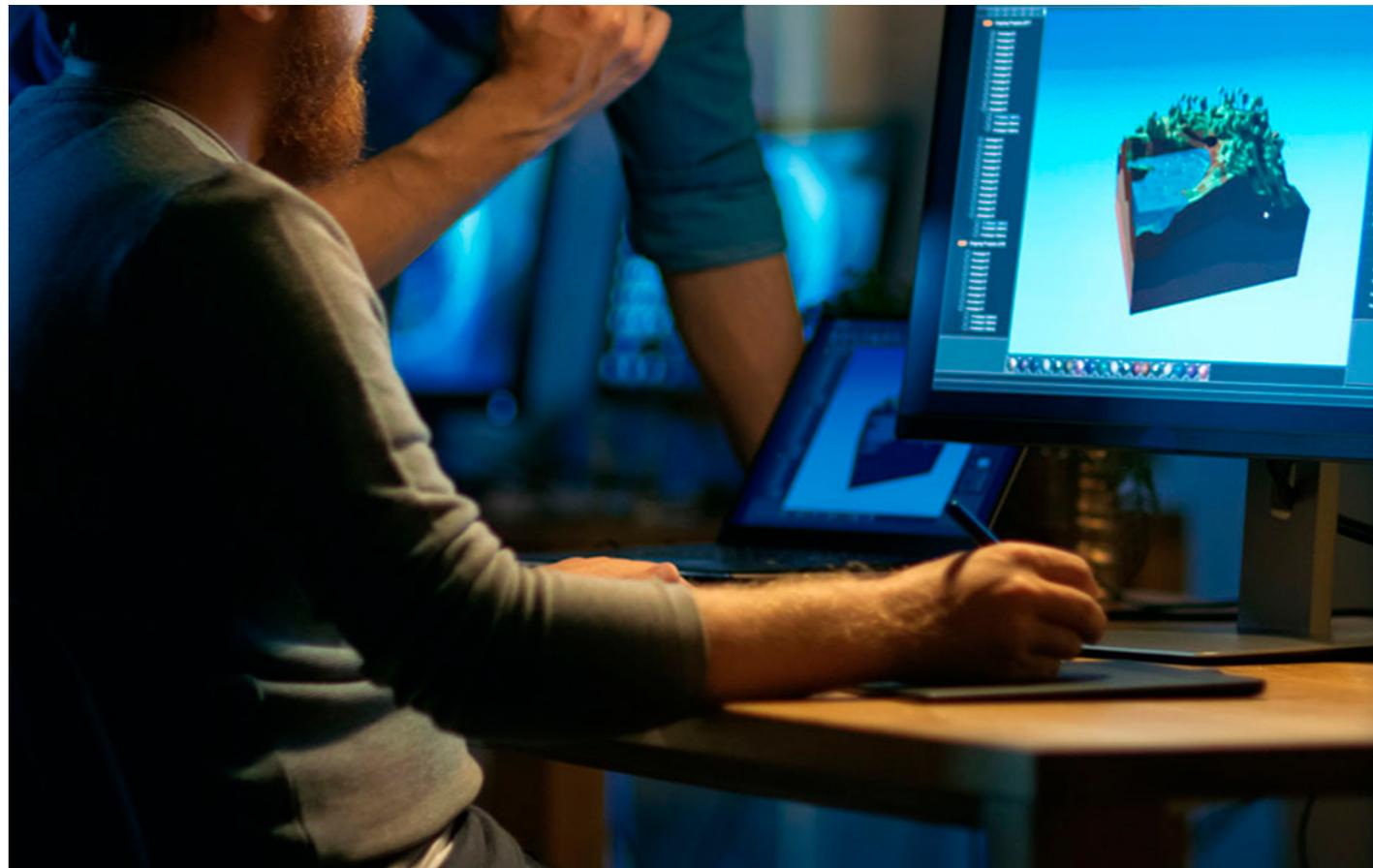


INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



## Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 17 Créditos ECTS



DURACIÓN	1500
PRECIO	1795 €
CRÉDITOS ECTS	17
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

## Titulación Masters Profesionales

Doble titulación:

- Título Propio Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM). "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."
- Título Propio Universitario en UX / UI. Usabilidad y Experiencia de Usuario expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 12 créditos ECTS
- Título Propio Universitario en Design Thinking. Usabilidad y Experiencia de Usuario expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS

# Resumen

Este Máster presenta conocimientos teóricos y prácticos para especializarse en la usabilidad digital, un campo de creciente consideración e importancia. Aporta una visión global de la usabilidad, abarcando y detallando todas las fases por las que pasa un proyecto, y desarrollando conocimientos profesionales de métodos de trabajo y herramientas.

## A quién va dirigido

El Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) va dirigido a profesionales de varios campos como diseñadores gráficos, diseñadores web, profesionales de marketing digital, etc., que quieran tener conocimientos sobre el tema y/o especializarse en usabilidad digital para realizar proyectos web de mayor calidad de cara al usuario.

# Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 17 Créditos ECTS** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Aplicar los principios de la usabilidad digital con el diseño UX/UI.
- Conocer el proceso completo de desarrollo de la usabilidad en un proyecto.
- Abordar el diseño y desarrollo de una página web desde la usabilidad.
- Utilizar los métodos y herramientas creativas para agilizar y optimizar el proyecto.
- Plantear y realizar el diseño UI con distintas herramientas como Adobe XD, Sketch y Figma.





¿Y, después?

### Para qué te prepara

El Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) te prepara para ser capaz de diseñar la usabilidad de una web y de crear y gestionar un los proyectos de usabilidad UX. Aprenderás a realizar prototipados con metodología ágil como Lean Thinking, DeveOps o Wireframes, y metodología Design Thinking como la Storyboard, el Brainstorming o Scamper. Todo esto con el uso de softwares como Adobe XD, Figma y Sketch.

### Salidas Laborales

Con la realización de este Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) podrás desarrollar tu carrera profesional en el departamento UX de una empresa como Diseñador de web, Diseñador y consultor UX/UI, Jefe de proyecto UX, Director de innovación, Experto en marketing digital, Diseñador de aplicaciones, entre muchos otros más puestos.

# ¿Por qué elegir INESEM?



# PROGRAMA ACADÉMICO

Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) + 17 Créditos ECTS

Módulo 1. **Usabilidad**

Módulo 2. **Diseño web y usabilidad**

Módulo 3. **Implementación y optimización usabilidad en el mundo real**

Módulo 4. **El diseño de interfaces de usuario (ui)**

Módulo 5. **Diseño ui con adobe xd**

Módulo 6. **Diseño ui con figma**

Módulo 7. **Metodologías ágiles**

Módulo 8. **Design thinking**

Módulo 9. **Proyecto final**

### Módulo 1. Usabilidad

#### Unidad didáctica 1.

##### Introducción

---

1. Introducción
2. La usabilidad
3. Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
4. Atributos
5. Complejidad e importancia de la usabilidad
6. Pirámide de prioridades de la usabilidad
7. Mejoras de la usabilidad al producto final
8. Procesos y herramientas

#### Unidad didáctica 2.

##### Experiencia de usuario -ux

---

1. Definición de Experiencia de Usuario
2. Principios de la Experiencia de Usuario
3. El papel del diseñador UX en el proceso de creación
4. Etapas del diseño UX
5. Técnicas para el diseño UX
6. Herramientas UX

#### Unidad didáctica 3.

##### Diseño centrado en el usuario

---

1. ¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
2. ¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
3. Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
4. El marketing centrado en el usuario
5. Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
6. Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

#### Unidad didáctica 4.

##### Formas de enfocar la usabilidad

---

1. Introducción
2. Un proceso multidisciplinar
3. La usabilidad aplicada
4. El ciclo diseño-investigación

#### Unidad didáctica 5.

##### Interfaz de usuario -ui

---

1. Definición de Interfaz de Usuario - UI
2. Elementos de la interfaz de Usuario
3. Optimización de las interfaces de Usuario
4. Herramientas para el diseño UI
5. Diseño basado en las percepciones
6. Fundamentos del diseño de interacción
7. Moodboards
8. Qué es el IxD

# Módulo 2.

## Diseño web y usabilidad

### Unidad didáctica 1. Introducción al diseño web

---

1. Breve historia del diseño
2. Comunicación y publicidad
3. Teoría de la percepción
4. Elementos básicos que intervienen en el diseño
5. La composición
6. Fases del diseño
7. Diseño digital

### Unidad didáctica 2. Elementos básicos para el diseño web

---

1. Tipografía
2. Color
3. Iconos
4. Formas
5. Imágenes
6. Contenido audiovisual
7. Efectos (sombras, D, flat y otros)

### Unidad didáctica 3. Layout

---

1. ¿Qué es el Layout?
2. Rejilla
3. Composición
4. Elementos
5. Espacios vacíos
6. Coherencia y consistencia

### Unidad didáctica 4. Proceso

---

1. Introducción al proceso de diseño web
2. Aproximación e Investigación inicial
3. Idear
4. Bocetos
5. Arquitectura de la información
6. Card Storing
7. User flow o diagrama de flujo de usuario
8. Wireframing
9. Prototipado
10. Planificación

### Unidad didáctica 5. Directrices y tendencias digitales

---

1. Guías de estilo
2. Ventajas y Desventajas
3. Apple IOS Human Interface Guidelines
4. Google Material Design
5. Tendencias digitales
6. Tendencias del diseño UX/UI

### Unidad didáctica 6. Diseño en dispositivos

---

1. Patrones de diseño y navegación
2. Especificaciones para móviles
3. Sitios, sitios par amóviles y apps
4. Diseñar para pantallas pequeñas
5. El tiempo de respuesta y carga
6. Tablets y E-Readers

### Unidad didáctica 7. Lenguaje html

---

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y Objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

## Unidad didáctica 8. Wireframes y prototipos

---

1. ¿Qué son los wireframes?
2. Objetivos del wireframe
3. Relación con la UI
4. Clasificación de los wireframes
5. Arquitectura de la información
6. Wireframe para una app

# Módulo 3. Implementación y optimización usabilidad en el mundo real

## Unidad didáctica 1. Implementación y optimización

---

1. Introducción
2. Conseguir resultados reales
3. Optimización web desde la usabilidad

## Unidad didáctica 2. Equipos de usabilidad

---

1. ¿Qué son?
2. Trabajo multidisciplinar y multitarea
3. Métodos de trabajo del equipo. Metodologías Ágiles
4. Pruebas de Usabilidad

## Unidad didáctica 3. Roles

---

1. Diversidad de roles y funciones
2. UX Researcher
3. UX Writer
4. UI/UX Prototyping Developer
5. Web Developer
6. Interaction Designer
7. Visual Designer
8. Motion Designer

# Módulo 4.

## El diseño de interfaces de usuario (ui)

### Unidad didáctica 1.

#### Introducción al ui

---

1. ¿Qué es interfaz de usuario (UI)?
2. Diferencias y similitudes entre UX y UI

### Unidad didáctica 2.

#### Ui design process

---

1. Proceso de negocio
2. User persona
3. Screen flow
4. Wireframes
5. Diseño Alta Fidelidad
6. Prototipado
7. Feedback y entrega

### Unidad didáctica 3.

#### Fundamentos del diseño ui

---

1. Principios del diseño aplicados al UI
2. Principios de claridad
3. Reglas Heurísticas de usabilidad
4. Elementos de una interfaz de usuario
5. Patrones y consistencias del diseño UI

### Unidad didáctica 4.

#### Ui kit y sistemas de diseño

---

1. UI kits
2. Atomic Design
3. Icon Design
4. Los sistemas de diseño

### Unidad didáctica 5.

#### Motion ui

---

1. Principios del Motion
2. Microinteracciones

# Módulo 5.

## Diseño ui con adobe xd

### Unidad didáctica 1.

#### Primeros pasos en adobe xd

---

1. Introducción a Adobe XD
2. Instalación y configuraciones principales
3. Menú Herramientas
4. Generación de Artboards y guía
5. Ejercicios

### Unidad didáctica 2.

#### Herramientas básicas

---

1. Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
2. Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
3. Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
4. Ejercicios

### Unidad didáctica 3.

#### Organización de elementos i

---

1. Organización de capas nombres y grupos
2. Bloqueo y fusión
3. Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
4. Ejercicios

### Unidad didáctica 4.

#### Organización de elementos ii

---

1. Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
2. Funcionalidad de repetición
3. Aplicación y configuración de componentes
4. Ejercicios

### Unidad didáctica 5.

#### Cuadrículas

---

1. Creación y aplicación
2. Diseño de páginas
3. Prototipo
4. Adaptación a mobile
5. Ejercicios

### Unidad didáctica 6.

#### Interfaces

---

1. Constantes y variables de una interfaz
2. Header, footer y menú
3. Botones y galerías
4. Ejercicios

# Módulo 6.

## Diseño ui con figma

### Unidad didáctica 1. Primeros pasos en figma

---

1. Introducción
2. Descarga y creación de una cuenta
3. Entorno de trabajo
4. El menú principal
5. Ejercicios

### Unidad didáctica 2. Herramientas básicas

---

1. Mover y Escalar
2. Frames y slices
3. Dibujar vectores
4. Herramientas de texto
5. La herramienta Mano
6. Comentarios en Figma
7. Ejercicios

### Unidad didáctica 3. Herramientas contextuales

---

1. Editar objetos
2. Crear un componente de Figma
3. Crear máscaras en Figma
4. Crear un link con Figma
5. Operaciones booleanas
6. Otras herramientas
7. Ejercicios

### Unidad didáctica 4. Trabajo colaborativo con figma

---

1. Funcionamiento
2. Añadir colaboradores
3. Ver y responder comentarios
4. Bibliotecas de componentes
5. Ejercicios

### Unidad didáctica 5. Creación de sistemas de diseño

---

1. Creación y gestión
2. Estilos en un sistema de diseño
3. Componentes en un sistema de diseño
4. Ejemplos del sistema de diseño
5. Ejercicios

### Unidad didáctica 6. Plugging de figma

---

1. Añadir plugins a Figma
2. Plugging recomendados

### Unidad didáctica 7. Animaciones e interacciones

---

1. Creación de interacciones
2. Creación de animaciones sencillas
3. Manejo de interacciones disponibles
4. Ejercicios

### Unidad didáctica 8. Presentación y exportación

---

1. Crear presentación en Figma
2. Exportar archivos
3. Compartir el link de vista previa
4. Ejercicios

# Módulo 7.

## Metodologías ágiles

### Unidad didáctica 1.

#### Introducción a las metodologías ágiles

---

1. Ingeniería de software, sus principios y objetivos
2. Metodologías en Espiral, Iterativa y Ágiles
3. Prácticas ágiles
4. Métodos ágiles
5. Evolución de las metodologías ágiles
6. Metodologías ágiles frente a metodologías pesadas

### Unidad didáctica 2.

#### La planificación ágil: agile leadership y creatividad

---

1. La interacción como alternativa a la planificación lineal
2. La comunicación y la motivación
3. Características del liderazgo participativo
4. Pensamiento disruptivo y desarrollo de la idea
5. Prueba y error, learning by doing

### Unidad didáctica 3.

#### Metodología extreme programming (xp)

---

1. Definición y características de Extreme Programming
2. Fases y reglas de XP
3. La implementación y el diseño
4. Los valores de XP
5. Equipo y cliente de XP

### Unidad didáctica 4.

#### Metodología scrum

---

1. La teoría Scrum: framework
2. El equipo
3. Sprint Planning
4. Cómo poner en marcha un Scrum

### Unidad didáctica 5.

#### Desarrollo del método kanban

---

1. Introducción al método Kanban
2. Consejos para poner en marcha kanban
3. Equipo
4. Business Model Canvas o lienzo del modelo de negocio
5. Scrumban

### Unidad didáctica 6.

#### Lean thinking

---

1. Introducción al Lean Thinking
2. Lean Startup

### Unidad didáctica 7.

#### Otras metodologías ágiles y técnicas ágiles

---

1. Agile Inception Deck
2. Design Thinking
3. DevOps
4. Dynamic Systems Development Method (DSDM)
5. Crystal Methodologies
6. Adaptative Software Development (ASD)
7. Feature Driven Development (FDD)
8. Agile Unified Process

# Módulo 8.

## Design thinking

### Unidad didáctica 1. Creatividad

---

1. La creatividad y las ideas
2. Elementos de la creatividad
3. Tipos de creatividad y pensamiento
4. Habilidades creativas

### Unidad didáctica 2. Gestión de la creatividad

---

1. Desarrollo de las habilidades creativas
2. Barreras emocionales y cognitivas
3. La interrogación conduce a la creación
4. El uso del azar para crear ideas
5. Herramientas para la generación y combinación de ideas

### Unidad didáctica 3. Pensamiento creativo

---

1. Definición de pensamiento creativo
2. Pensamiento creativo e innovación
3. Principios de la innovación
4. Lateral Thinking

### Unidad didáctica 4. Introducción al design thinking

---

1. Concepto de Design Thinking
2. Historia y evolución del Design Thinking
3. Áreas de aplicación y potenciales beneficios

### Unidad didáctica 5. El proceso en design thinking

---

1. Creatividad y desarrollo de nuevos productos
2. Premisas fundamentales
3. El proceso de innovación

### Unidad didáctica 6. Fase de empatía, el descubrimiento

---

1. Empatía: la fase de descubrimiento
2. Investigación de mercado
3. Investigación de users
4. Gestión de la información
5. Grupos de investigación

### Unidad didáctica 7. Definición de objetivos y delimitación del proyecto

---

1. La fase de definición
2. Desarrollo del proyecto
3. Gestión del proyecto
4. Cierre del proyecto

### Unidad didáctica 8. Desarrollo del proyecto, idea y prototipo

---

1. El proceso de desarrollo
2. Trabajo multidisciplinar
3. Métodos de desarrollo

### Unidad didáctica 9. Testeo y entrega del proyecto

---

1. El proceso final
2. Testeo final
3. Aprobación y lanzamiento
4. Medición del impacto y feedback

## Unidad didáctica 10.

### Metodología en design thinking (i)

---

1. Stakeholders Map
2. Inmersión Cognitiva
3. Interacción constructiva
4. Mapa mental
5. Moodboard
6. Observación encubierta
7. ¿Qué, Cómo y por qué?
8. Entrevistas
9. Scamper
10. Visualización empática
11. World Café
12. Mapa de interacción
13. Personas
14. Mapa de empatía
15. How might we...?
16. Saturar y agrupar
17. Compartir y documentar historias

## Unidad didáctica 11.

### Metodología en design thinking (ii)

---

1. Perfil de usuario
2. Card Sorting
3. Maquetas
4. Mapa de ofertas
5. Actividades de reactivación
6. Brainstorming
7. Brainwriting
8. Storytelling
9. Consejo de sabios
10. Impact Mapping
11. Lego® Serious Play®
12. Flor de loto
13. Customer journey map

## Unidad didáctica 12.

### Metodología design thinking (iii)

---

1. Dibujo en grupo
2. Evaluación controlada
3. Matriz de motivaciones
4. Role Play
5. Prototipado en bruto
6. Prototipado en imagen
7. Storyboard
8. System Map
9. Casos de Uso
10. Prototipado de la experiencia
11. Prototipado del servicio
12. Póster
13. Prueba de usabilidad

# Módulo 9.

## Proyecto final

# metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

## Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

## Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

## Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

## Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

## Comunidad

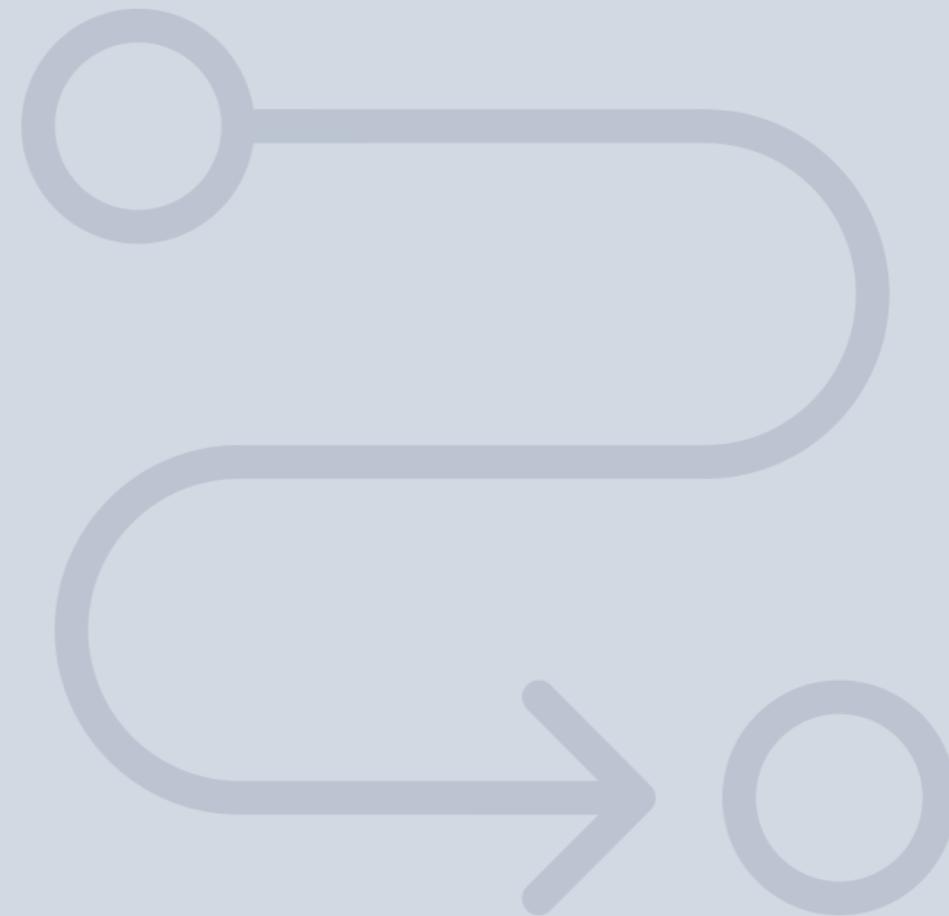
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





## SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



# Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello  
**100%**  
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%	<b>Beca desempleo</b>	Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.
15%	<b>Beca emprende</b>	Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.
10%	<b>Beca alumnos</b>	Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

# Masters Profesionales

Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX/UI) +  
17 Créditos ECTS

*Impulsamos tu carrera profesional*



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

[www.inesem.es](http://www.inesem.es)



958 05 02 05 [formacion@inesem.es](mailto:formacion@inesem.es)

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.