

laSalle

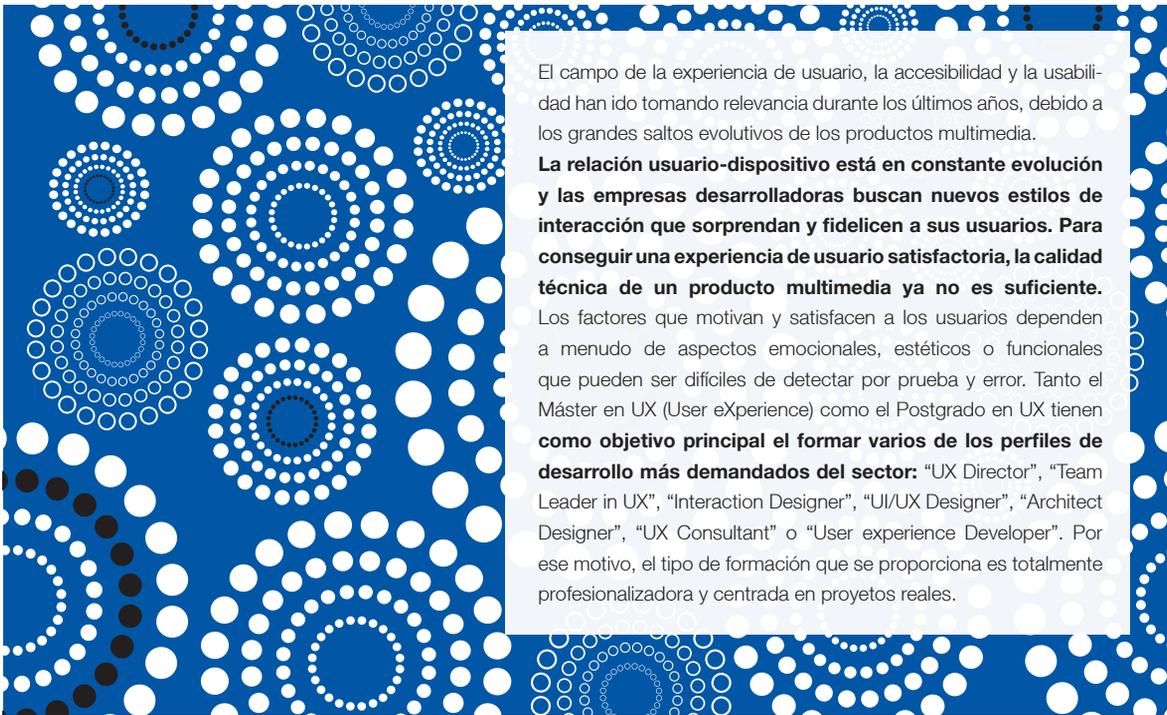
Multimedia y Audiovisual

MUX

Máster en UX (User eXperience)

PUX

Postgrado en UX (User eXperience)



El campo de la experiencia de usuario, la accesibilidad y la usabilidad han ido tomando relevancia durante los últimos años, debido a los grandes saltos evolutivos de los productos multimedia.

La relación usuario-dispositivo está en constante evolución y las empresas desarrolladoras buscan nuevos estilos de interacción que sorprendan y fidelicen a sus usuarios. Para conseguir una experiencia de usuario satisfactoria, la calidad técnica de un producto multimedia ya no es suficiente.

Los factores que motivan y satisfacen a los usuarios dependen a menudo de aspectos emocionales, estéticos o funcionales que pueden ser difíciles de detectar por prueba y error. Tanto el Máster en UX (User eXperience) como el Postgrado en UX tienen **como objetivo principal el formar varios de los perfiles de desarrollo más demandados del sector:** "UX Director", "Team Leader in UX", "Interaction Designer", "UI/UX Designer", "Architect Designer", "UX Consultant" o "User experience Developer". Por ese motivo, el tipo de formación que se proporciona es totalmente profesionalizadora y centrada en proyectos reales.

MÁSTERS Y POSTGRADOS

Presentación

MUX

Máster en UX (User eXperience)

PUX

Postgrado en UX (User eXperience)

Formaciones específicas de carácter profesionalizador.

Los programas de User eXperience forman a los alumnos para que puedan desarrollar su carrera profesional en el sector de la usabilidad y la experiencia de usuario.

MUX y PUX son dos programas semipresenciales con plataforma online. Ambas formaciones están diseñadas para trabajar con las técnicas más vanguardistas, en laboratorios de prestigio internacional que están dentro del campus La Salle Barcelona.

Todos los alumnos, tanto del máster como del postgrado, llevan a cabo un proyecto real desde el inicio del programa con empresas punteras en la experiencia de usuario. Para ello, contarán con la ayuda de tutores especializados con amplia experiencia en este tipo de proyectos.

El aprendizaje de los alumnos, por tanto, no se limita a aspectos técnicos y/o académicos si no que viven la experiencia de llevar a cabo un proyecto profesional con un producto real de mercado.

CONSULTA NUESTRA WEB



Y NUESTRO BLOG



EMPRESAS COLABORADORAS DEL PROGRAMA



ADOLFO DOMINGUEZ



Espacios destinados

Los seminarios y talleres presenciales se llevarán a cabo en diferentes aulas y laboratorios de la Universidad en los que los alumnos realizarán las prácticas y pruebas y experimentarán los conceptos expuestos en los módulos online.

UserLab

El UserLab fue uno de los primeros laboratorios de usabilidad en España. En el año 2005 recibió el premio por la Innovación Digital en el IGC (Internet Global Congress). Las actividades desarrolladas en este laboratorio están relacionadas con la docencia, investigación y servicios de Usabilidad y Experiencia de Usuario. Está equipado con las últimas tecnologías de monitoreo incluyendo Eyetracking y está formado por:

Sala polivalente / focus group

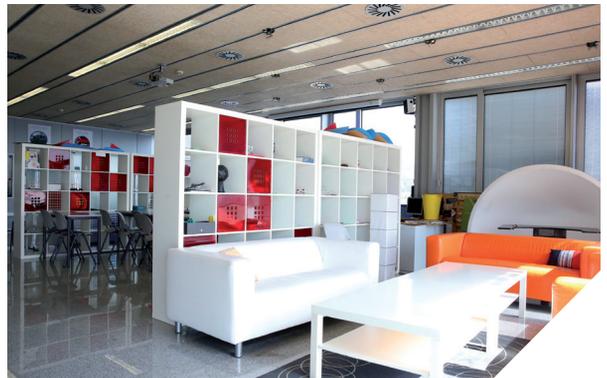
Sala de inmersión doméstica

Sala de observación

Todas ellas equipadas con cámaras, micrófonos de sala y espejos unidireccionales

MediaDome

Sala modular, flexible y con diferentes espacios de trabajo que facilita los workshops interactivos y experienciales.



Metodología

Online (Módulos)

El programa formativo está diseñado para que los entregables académicos de cada módulo online sean realmente profesionales, y los alumnos tendrán que responder de los mismos ante su cliente y la dirección del Máster o Postgrado. **Contarán con ayuda de tutores especializados con amplia experiencia en este tipo de proyectos**, que darán soporte online durante el curso.

Programa centrado en proyectos reales

Al iniciar la formación, los alumnos se organizan en pequeños grupos de trabajo y se les asigna un **proyecto para una empresa privada real**.

Presencial (Seminarios)

A lo largo del curso se impartirán seminarios y talleres presenciales directamente relacionados con el módulo online que se esté realizando. De este modo, **los alumnos tendrán contacto directo con especialistas en técnicas** y contenidos complementarios o directamente aplicables al proyecto real que están desarrollando en los grupos de trabajo.

MUX

Máster en UX (User eXperience)

Puntos clave

Formación en dirección y gestión de **equipos de UX**.

Formación en **Agile UX**.

Formación en **creación de presupuestos**.

Planificación de **proyectos de UX**.

Conocimientos de **análítica web**.

Generación de briefings y documentos de trabajo para inicio de proyecto.

Durante todo el programa se llevará a cabo el **seguimiento del proyecto mediante Agile UX**.

Realización de **proyectos de usabilidad, accesibilidad y experiencia** de usuario a nivel profesional.

Formar a los alumnos en la práctica con cualquier tipo de producto, sector o cliente.

Conocimiento de las **normativas y reglamentaciones** en usabilidad y accesibilidad y su correcta aplicación en el desarrollo de productos media.

Métodos y técnicas de evaluación de la experiencia de usuario.

Definición de productos centrados en la **experiencia de usuario**.

Orientación profesional con el objetivo de capacitar a todos los alumnos a encontrar una posición relevante en una empresa del sector.

La selección de técnicas y el contenido del programa educativo han sido realizados por expertos en investigación facilitando que el alumno pueda aplicar métodos de vanguardia en la práctica profesional.

Perfil de entrada

Durante esta edición se realizará la **evaluación de un producto web**, el **perfil de entrada son desarrolladores, diseñadores y psicólogos** interesados en profundizar en la aplicación práctica de diferentes metodologías y la promoción profesional.

El programa no requiere un perfil académico de ingreso específico, las herramientas y conocimientos técnicos no requieren un conocimiento previo especializado debido a la gran heterogeneidad de disciplinas relacionadas con la usabilidad y la experiencia de usuario.

Perfil de salida

Los alumnos serán capaces de gestionar cualquier proyecto de usabilidad, accesibilidad o experiencia de usuario. Este programa se ha diseñado teniendo en cuenta los requisitos profesionales que se exigen en este campo.

Una vez finalizado el máster **los alumnos podrán optar a dirigir y gestionar equipos de UX “UX Director”, “Team Leader in UX”, a realizar presupuestos de UX y contará con los recursos técnicos necesarios para poder trabajar internacionalmente en puestos cualificados del campo de la usabilidad y la experiencia de usuario.**



Programa Académico

MÓDULOS ONLINE

SEMINARIOS/TALLERES PRESENCIALES (Jornada completa)

| | |
|---|---|
| Módulo 1 Gestión en UX (5 créditos ECTS) | Taller de gestión de equipos y desarrollo de presupuestos. |
| Módulo 2 Analítica web (5 créditos ECTS) | Taller de analítica web. Reunión con el cliente. |
| Módulo 3 <i>User Centered Design</i> (5 créditos ECTS) | Taller de análisis de usabilidad y reunión con el cliente. Taller de análisis de usabilidad. |
| Módulo 4 Accesibilidad y UX (5 créditos ECTS) | Accesibilidad y UX. Colabora BJ-Adaptaciones. |
| Módulo 5 Conceptualización de producto (5 créditos ECTS) | Fase de descubrimiento y AXURE. Fase de definición y AXURE. |
| Módulo 6 Técnicas de evaluación (10 créditos ECTS) | Técnicas de evaluación. Laboratorio (Eyetracking) Test remoto. Colabora UserZoom. |
| Módulo 7 <i>User Interface</i> (5 créditos ECTS) | Análisis de datos. Taller de User Interface y ejemplos de casos reales. |
| Trabajo Final de Máster (TFM) (20 créditos ECTS) | Taller de comunicación. Colabora TRANSFORM CONSULTING. |

Agile Development

El programa se imparte enseñando al alumno las metodologías ágiles adaptadas a proyectos de UX.



Empresa colaboradora



Líder mundial
en Experiencia
de Usuario

| | |
|-----------------|--|
| FORMATO | Semipresencial. Asignaturas o módulos on-line mediante una plataforma adaptada al programa. Talleres o seminarios presenciales para cada uno de los módulos. |
| DURACIÓN | 9 meses / 60 créditos ECTS |
| HORARIO | Seminarios presenciales: Sábados |

PUX

Postgrado en UX (User eXperience)

Puntos clave _____

Realización de proyectos de usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario a nivel profesional: **Formar a los alumnos en la práctica con cualquier tipo de producto, sector o cliente.**

Conocimiento de las normativas y reglamentaciones en usabilidad y accesibilidad y su correcta **aplicación en el desarrollo de productos media.**

Métodos y técnicas de evaluación de la experiencia de usuario.

Definición de productos centrados en la experiencia de usuario.

Perfil de entrada _____

Desarrolladores, Ingenieros Informáticos, Ingenieros en Multimedia, Ingenieros en Telecomunicaciones, Diseñadores y Psicólogos que quieran profundizar en la aplicación práctica de diferentes metodologías. El programa no requiere un perfil académico de ingreso específico. Las herramientas y conocimientos técnicos no requieren un conocimiento previo especializado debido a la gran heterogeneidad de disciplinas relacionadas con la usabilidad y la experiencia de usuario.

Perfil de salida _____

Los alumnos tendrán los recursos técnicos necesarios para poder trabajar internacionalmente en puestos cualificados del campo de la usabilidad y la experiencia de usuario.



Programa Académico

MÓDULOS ONLINE

SEMINARIOS/TALLERES PRESENCIALES (Media jornada)

| | |
|---|---|
| Módulo 1 User Centered Design (3 créditos ECTS) | Reunión con el cliente. Taller de análisis de usabilidad. |
| Módulo 2 Accesibilidad y UX (3 créditos ECTS) | Accesibilidad y UX. Colabora BJ-ADAPTACIONES |
| Módulo 3 Conceptualización de producto (4 créditos ECTS) | Fase de descubrimiento y AXURE. Fase de definición. |
| Módulo 4 Técnicas de evaluación (5 créditos ECTS) | Técnicas de evaluación. Test en laboratorio (Eyetracking) Test remoto. Análisis de datos. |
| Módulo 5 User Interface (3 créditos ECTS) | Taller de User Interface y ejemplos de casos reales. |
| Trabajo Final Postgrado (TFP) Entrega final a cliente (12 créditos ECTS) | Taller de comunicación. Colabora la empresa TRANSFORM CONSULTING. |

| | |
|-----------------|--|
| FORMATO | Semipresencial. Asignaturas o módulos on-line mediante una plataforma adaptada al programa. Talleres o seminarios presenciales para cada uno de los módulos. |
| DURACIÓN | 7 meses / 30 créditos ECTS |
| HORARIO | Seminarios presenciales: Sábados |



laSalle

Universidad Ramon Llull

LaSalle

Universities

www.BESLaSalle.net

www.mbalasallebarcelona.com

Blogs.salleurl.edu

[YouTube.com/LaSalleBCN](https://www.youtube.com/LaSalleBCN)

[Facebook.com/LaSalleBCN](https://www.facebook.com/LaSalleBCN)

[Twitter.com/LaSalleBCN](https://twitter.com/LaSalleBCN)

[Linkedin.com/company/la-salle-bcn](https://www.linkedin.com/company/la-salle-bcn)

Skype: masterslasallebcn

CAMPUS BARCELONA

Sant Joan de La Salle, 42. 08022 Barcelona

+34 932 902 419

admissions@salleurl.edu

Acreditaciones:



Calificaciones:



Campus de
Excelencia
Internacional

Miembros de:

