

BOOTCAMP UX/UI Y DIRECCIÓN
DE PROYECTOS
EN LÍNEA
(9 meses)

DIPLOMADO EJECUTIVO

¡Transforma tu perfil profesional y destaca en el mercado laboral!

- Obtén tres insignias digitales que validan tus habilidades.
- Credenciales verificables con tecnología blockchain, que fortalecen tu perfil profesional.
- Accede a +20 programas en diversas áreas de estudio, diseñados para responder a las demandas actuales de los empleadores



Reconocimiento Diplomado Ejecutivo

Obtén un Constancia digital UVM del programa con tecnología blockchain y código de verificación



Reconocimiento Curso IA

Adquiere nuevos conocimientos y desarrolla tus habilidades para el uso práctico y estratégico de las herramientas de IA en tu entorno profesional.



Constancia DC-3 por STPS

Documento avalado por la Secretaría de Trabajo y Previsión Social (STPS) que acredita las habilidades y competencias adquiridas.

Objetivo:

- Diseñar experiencias centradas en el usuario y liderar proyectos digitales desde la idea hasta la entrega, integrando UX/UI con gestión de proyectos.

Dirigido a:

- A profesionales con experiencia en diseño, tecnología o *marketing* que desean especializarse en UX/UI y liderar proyectos digitales de forma integral.

Reconocimiento:

- Al finalizar tu programa recibirás:
 - **Diploma Digital con validez curricular y tecnología Blockchain** con código QR y de verificación.
 - Dos certificados internacionales digitales **Blockchain de Embiz Foundation: Certificado Digital Internacional de UX/UI y Certificado Digital Internacional de Desarrollo Web.**
 - Dos **certificados Ibaktor DC3** de competencias laborales: **Certificado Ibaktor DC-3 de Competencias Laborales de UX/UI y Certificado Ibaktor DC-3 de Competencias Laborales de Desarrollo Web.**

¿Por qué UVM?

Tenemos **más de 60 años** de **experiencia académica**, más de **150 programas educativos** y más de **180 programas de excelencia** a nivel nacional.

Adquieres **conocimientos** y **habilidades esenciales** que puedes **aplicar de inmediato** en tu **actividad profesional**.

Los **profesores** que imparten las **Certificaciones y Diplomados** son **expertos reconocidos** en sus campos.

Tienes **flexibilidad educativa** que te permite **estudiar a tu ritmo**, a **cualquier hora** y en **cualquier lugar**.

Los **Diplomados y Certificaciones UVM** enriquecen tu **CV** y te posicionan como **el mejor candidato**.

Al estudiar el programa podrás:

Diseñar experiencias centradas en el usuario, crear prototipos, liderar proyectos digitales, aplicar metodologías ágiles y obtener certificaciones en UX/UI y gestión de proyectos.



BLOQUES DE APRENDIZAJE

Comprender fundamentos de *data science*, ciberseguridad, *tech business* y diseño centrado en el usuario, integrando análisis de datos, seguridad, oportunidades de negocio y bases PMI.

Fundamentos de UX (User Experience) y UI (User Interface) y dirección de proyectos

Aplicar *lean*, *agile*, *design thinking* y *design sprint* para UX/UI, evaluando mercado, competencia, usuarios y requisitos de negocio, seleccionando la metodología adecuada y midiendo el rendimiento de la solución.

Metodologías y análisis de la situación actual

Usar investigación cualitativa y cuantitativa para detectar necesidades, traducir *insights* en objetivos y alcance, identificar *stakeholders*, crear personas y escenarios, y definir criterios de éxito claros y medibles.

Métodos de investigación y definición del proyecto

Diseñar estructuras de navegación y organización de contenido con mapas, flujos, *wireframes* y prototipos; aplicar *tree testing*, *card sorting*, principios y sistemas de diseño usando Figma o Sketch para interfaces funcionales.

Arquitectura de la información y prototipado

Construir interfaces accesibles y responsivas con HTML, CSS y JavaScript; crear contenido visual y escrito alineado a la marca; documentar procesos y colaborar con equipos multidisciplinarios para experiencias coherentes y efectivas.

Implementación y design content

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Desarrollar estrategias de contenido y microcopy centradas en el usuario; aplicar diseño *responsive*, pruebas de usabilidad y técnicas avanzadas de UI/UX para experiencias digitales atractivas y funcionales.

UX Writing vs Content Strategy y diseño web de vanguardia

Planeación, ejecución, monitoreo, control y cierre: Aplicar buenas prácticas PMI para planificar, ejecutar, monitorear y cerrar proyectos, gestionando alcance, costos, riesgos, recursos y asegurando valor para el negocio.

Dirección de proyectos

Utilizar *design thinking* para innovar, liderar con enfoque ágil, aplicar *management 3.0* y *lean change management* para gestionar el cambio organizacional.

Dirección de proyectos: innovación, *design thinking, management 3.0 y change management*

Preparar certificaciones PMI-ACP y SCRUM, aplicar marcos ágiles, gestionar proyectos con ciclos iterativos e incrementales y promover cultura ágil a nivel organizacional.

Dirección de proyectos: innovación, *agile management* y SCRUM

BLOQUES DE APRENDIZAJE

Fundamentos de UX (*User Experience*) y UI (*User Interface*) y dirección de proyectos (módulo de clases pregrabadas de consulta, bases teóricas en plataforma)

1. Fundamentos de *data science* y UX/UI
 - a. Introducción a la *data science*
 - b. Estadística básica
 - c. Análisis exploratorio de datos
 - d. Aprendizaje automático y minería de datos
 - e. Visualización de datos
2. Fundamentos de ciberseguridad y UX/UI
 - a. Introducción a la ciberseguridad
 - b. Amenazas y vulnerabilidades de seguridad
 - c. Protección de datos y privacidad
 - d. Seguridad en el diseño de UX/UI
3. Fundamentos de *tech business*
 - a. Introducción al *tech business*
 - b. Modelos de negocio en la industria tecnológica
 - c. Estrategias de *marketing* y ventas
 - d. Análisis financiero y gestión de presupuesto
 - e. Innovación en *tech business*
4. Fundamentos de Diseño UX/UI
 - a. Introducción a la UX/UI
 - b. Diseño centrado en el usuario
 - c. Principios de diseño de UX/UI
 - d. Herramientas de diseño de UX/UI
 - e. Evaluación y mejora de la UX/UI
5. Fundamentos de dirección de proyectos: Marco conceptual y el grupo de procesos de inicio
 - a. El examen de certificación PMP (nueva estructura del examen por dominios: personas, procesos y ambiente de negocios)
 - b. Propósito de la gestión de proyectos
 - c. Principios de la gestión de proyectos y su alineación con la estrategia organizacional
 - d. Los dominios de desempeño de la gestión de proyectos
 - e. Entorno en el que operan los proyectos
 - f. Rol de administrador del proyecto
 - g. Definiciones: proyecto, *stakeholders*, programa, director de proyecto
 - h. Características del director de proyectos
 - i. Sistemas organizacionales en los que operan los proyectos
 - j. Ciclo de administración de proyectos (cascada, ágil, híbrido)
 - k. Grupo de procesos de inicio

Metodologías y análisis de la situación actual

(módulos con clases sincrónicas [en vivo])

1. Metodología *Lean*
 - a. ¿Qué es la metodología *Lean* y cómo se aplica en el diseño de UX/UI?
 - b. Cómo utilizar técnicas *Lean*, como el MVP y el análisis de riesgos, para desarrollar soluciones de UX/UI
2. Metodología *Agile*
 - a. ¿Qué es la metodología *Agile* y cómo se aplica en el diseño de UX/UI?
 - b. Cómo utilizar técnicas *Agile*, como los sprints y los tableros Kanban, para desarrollar soluciones de UX/UI
3. *Design thinking*
 - a. ¿Qué es el *design thinking* y cómo se aplica en el diseño de UX/UI?
 - b. Cómo utilizar el proceso de *design thinking*, que incluye la empatía, la definición, la ideación, el prototipado y la prueba, para desarrollar soluciones de UX/UI
4. *Design sprint*
 - a. ¿Qué es el *design sprint* y cómo se aplica en el diseño de UX/UI?
 - b. Cómo utilizar el proceso de *design sprint*, que incluye la definición, la ideación, el prototipado y la prueba, para desarrollar soluciones de UX/UI en un marco de tiempo limitado
5. Evaluación de la metodología
 - a. Cómo evaluar y comparar diferentes metodologías para desarrollar soluciones de UX/UI
 - b. Cómo seleccionar la metodología adecuada para un proyecto de UX/UI específico
6. Análisis del mercado y la competencia
 - a. Análisis del mercado y la competencia en la industria de UX/UI
 - b. Uso de técnicas de investigación de mercado y análisis competitivo para comprender el mercado y la competencia
7. Análisis de necesidades de los usuarios
 - a. Cómo comprender las necesidades de los usuarios y cómo se relacionan con el diseño de UX/UI
 - b. Uso de técnicas de investigación y análisis de usuarios para comprender las necesidades de los usuarios
8. Análisis de los requisitos del negocio
 - a. Comprensión de los requisitos del negocio y cómo se relacionan con el diseño de UX/UI
 - b. Cómo utilizar técnicas de análisis de negocios para comprender los requisitos del negocio
9. Análisis del rendimiento de la solución de UX/UI
 - a. Cómo evaluar y medir el rendimiento de una solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar técnicas de análisis de métricas y retroalimentación de usuario para evaluar y mejorar la efectividad de una solución de UX/UI

Métodos de investigación y definición del proyecto

1. Métodos de investigación cualitativos
 - a. Cómo utilizar técnicas de investigación cualitativas, como entrevistas individuales, grupos de discusión y observación, para comprender las necesidades y expectativas de los usuarios
 - b. Cómo analizar y presentar los datos recopilados a través de técnicas de investigación cualitativas
2. Métodos de investigación cuantitativos
 - a. Cómo utilizar técnicas de investigación cuantitativas, como encuestas y análisis de datos, para recopilar información sobre la experiencia del usuario
 - b. Cómo analizar y presentar los datos recopilados a través de técnicas de investigación cuantitativas
3. Descubrimiento de *insights*
 - a. Cómo utilizar técnicas de investigación para descubrir *insights* valiosos sobre los usuarios, sus necesidades y su comportamiento
 - b. Cómo transformar los *insights* en oportunidades de diseño de UX/UI
4. Entendimiento de usuario final
 - a. Cómo comprender a los usuarios finales y sus necesidades específicas
 - b. Cómo utilizar técnicas de investigación para comprender los contextos de los usuarios y sus necesidades en diferentes etapas del ciclo de vida del producto
5. Definición del proyecto, objetivos y alcance
 - a. Cómo definir los objetivos del proyecto y el alcance de la solución de UX/UI
 - b. Cómo identificar y priorizar los requisitos y funcionalidades clave de la solución de UX/UI
6. Identificación de *stakeholders*
 - a. Cómo identificar a los *stakeholders* clave y entender sus necesidades y expectativas
 - b. Cómo involucrar a los *stakeholders* en el proceso de diseño de UX/UI
7. Creación de *user personas* y *user scenarios*
 - a. Cómo crear *user personas* y *user scenarios* para entender a los usuarios y sus necesidades
 - b. Cómo utilizar los *user personas* y *user scenarios* para informar el diseño de UX/UI y la toma de decisiones
8. Identificación y definición de los puntos de dolor del usuario
 - a. Cómo identificar los puntos de dolor del usuario y las oportunidades de mejora en la solución de UX/UI
 - b. Cómo definir soluciones efectivas para abordar los puntos de dolor del usuario
9. Establecimiento de criterios de éxito
 - a. Cómo establecer criterios de éxito claros y medibles para la solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar los criterios de éxito para evaluar el rendimiento y la efectividad de la solución de UX/UI

Arquitectura de la información y prototipado

1. Mapeo del sitio
 - a. Cómo crear un mapa del sitio efectivo que muestre la estructura de la solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar el mapa del sitio para guiar el diseño de la navegación y la organización de la información
2. Diagramas de flujo
 - a. Cómo crear diagramas de flujo que muestren cómo los usuarios interactúan con la solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar los diagramas de flujo para guiar el diseño de la interacción y la navegación
3. Visualización de estructura
 - a. Cómo visualizar la estructura de la solución de UX/UI de manera efectiva para ayudar a los usuarios a comprender y navegar la información
 - b. Cómo utilizar la visualización de estructura para guiar el diseño de la navegación y la organización de la información
4. Wireframes
 - a. Cómo crear wireframes que muestren el diseño de la interfaz de usuario de la solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar los wireframes para guiar el diseño de la interacción y la navegación
5. Tree testing
 - a. Cómo realizar pruebas de tree testing para evaluar la efectividad de la navegación y la organización de la información de la solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar los resultados de las pruebas de tree testing para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI
6. Card sorting
 - a. Cómo realizar card sorting para evaluar cómo los usuarios organizan y etiquetan la información de la solución de UX/UI
 - b. Cómo utilizar los resultados del card sorting para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI
7. Prototipado y principios de diseño
 - a. Cómo utilizar principios de diseño efectivos, como la elección de colores y tipografías, para crear interfaces de usuario atractivas y efectivas
 - b. ¿Cómo aplicar principios de diseño a través de patrones de diseño comunes en soluciones de UX/UI?
8. Sistemas de composición
 - a. Cómo utilizar sistemas de composición, como grids y estructuras de diseño, para crear interfaces de usuario efectivas y coherentes
 - b. ¿Cómo aplicar sistemas de composición a través de patrones de diseño comunes en soluciones de UX/UI?
9. Herramientas de diseño
 - a. Cómo utilizar herramientas de diseño, como Figma o Sketch, para crear wireframes y prototipos efectivos de soluciones de UX/UI
 - b. ¿Cómo utilizar herramientas de diseño para colaborar con otros miembros del equipo de diseño de UX/UI?
10. Patrones web/app
 - a. Cómo utilizar patrones web/app comunes, como formularios de registro y carruseles de imágenes, para crear soluciones de UX/UI efectivas y satisfactorias para los usuarios
 - b. Cómo identificar y aplicar patrones web/app efectivos en soluciones de UX/UI
11. Prototipo en uso
 - a. Cómo crear prototipos de soluciones de UX/UI para evaluar la efectividad del diseño de la interfaz de usuario
 - b. Cómo utilizar prototipos para recibir retroalimentación de los usuarios y mejorar el diseño de la solución de UX/UI

Implementación y *Design Content*

1. Fundamentos de HTML
 - a. Cómo utilizar HTML para crear la estructura y el contenido de una solución de UX/UI
 - b. Cómo aplicar las mejores prácticas de HTML para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI
2. Fundamentos de CSS
 - a. Cómo utilizar CSS para dar estilo y diseñar la apariencia de una solución de UX/UI
 - b. Cómo aplicar las mejores prácticas de CSS para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI
3. Fundamentos de JavaScript
 - a. Cómo utilizar JavaScript para agregar interactividad y dinamismo a una solución de UX/UI
 - b. Cómo aplicar las mejores prácticas de JavaScript para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI
4. Diseño *responsive* y *mobile*
 - a. Cómo diseñar soluciones de UX/UI que sean efectivas y satisfactorias para los usuarios en dispositivos móviles y pantallas de diferentes tamaños
 - b. Cómo aplicar las mejores prácticas de diseño *responsive* y *mobile* en soluciones de UX/UI
5. Introducción al *Design Content*
 - a. Qué es *design content* y por qué es importante para el diseño de UX/UI
 - b. Cómo el contenido puede influir en la experiencia del usuario y en la percepción de la marca
6. Creación de contenido visual
 - a. Cómo crear contenido visual que sea atractivo y relevante para el usuario
 - b. Cómo diseñar gráficos, imágenes y videos que apoyen la experiencia de usuario y la marca
 - c. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño gráfico para crear contenido visual
7. Creación de contenido escrito
 - a. Cómo escribir contenido efectivo que sea relevante y atractivo para el usuario
 - b. Cómo adaptar el tono y el estilo del contenido a la marca y al público objetivo
 - c. Cómo utilizar herramientas y *software* de edición de texto para crear contenido escrito
8. Documentación de procesos:
 - a. Cómo documentar el proceso de creación de contenido para garantizar transparencia y una comunicación efectiva dentro del equipo de UX/UI
 - b. Cómo utilizar herramientas y *software* de gestión de proyectos para mantener un seguimiento eficiente de la documentación de procesos
9. Colaboración con otros profesionales de UX/UI
 - a. Cómo trabajar con diseñadores, desarrolladores y otros miembros del equipo para crear una experiencia de usuario coherente y efectiva
 - b. Cómo proporcionar comentarios y retroalimentación efectiva sobre el contenido creado por otros miembros del equipo

UX Writing vs Content Strategy y diseño web de vanguardia

1. *Content Strategy*
 - a. Definición de *Content Strategy*
 - b. Investigación y Análisis
 - c. Planificación y creación de contenido
 - d. Cómo crear contenido adaptado a diferentes canales y dispositivos
 - e. Gestión y distribución de contenido
 - f. Pruebas y optimización
2. *UX Writing*
 - a. Introducción al *UX Writing*
 - b. Creación de contenido UX
 - c. Microcopy
 - d. Pruebas y optimización
3. Introducción al diseño de sitio web de vanguardia
 - a. Qué es el diseño de sitio web de vanguardia y por qué es importante para la experiencia de usuario
 - b. Cómo el Diseño de sitio web de vanguardia puede mejorar la retención de usuarios y la percepción de la marca
4. Pruebas de usabilidad y de usuario
 - a. Cómo realizar pruebas de usabilidad y de usuario para obtener información valiosa sobre la experiencia de usuario
 - b. Cómo utilizar herramientas y *software* de pruebas de usabilidad y de usuario para recopilar y analizar datos
5. *User Experience Design (UX)*
 - a. Cómo diseñar la estructura y el flujo del sitio web para una mejor experiencia de usuario
 - b. Cómo utilizar principios de diseño de UX para mejorar la navegación, la legibilidad, la usabilidad y la accesibilidad del sitio web
 - c. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño de UX para crear *wireframes* y prototipos
6. *User Interface Design (UI)*
 - a. Cómo diseñar la interfaz de usuario para una mejor experiencia de usuario
 - b. Cómo utilizar principios de diseño de UI para mejorar la apariencia, la funcionalidad y la interactividad del sitio web
 - c. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño de UI para crear diseños visuales y prototipos
7. Diseño *responsive* y *mobile*
 - a. Cómo diseñar para múltiples dispositivos y pantallas
 - b. Cómo utilizar principios de diseño *responsive* y *mobile* para adaptar el sitio web a diferentes dispositivos y resoluciones de pantalla
 - c. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño *responsive* y *mobile* para crear diseños adaptativos
8. Optimización de la velocidad de carga y accesibilidad

Dirección de proyectos: Planeación, ejecución, monitoreo, control y cierre

1. Grupo de procesos de planeación (creando un equipo de alto desempeño)
 - a. Construir un equipo
 - b. Definir reglas básicas del equipo
 - c. Negociar acuerdos de proyectos
 - d. Capacitar y formar a los miembros del equipo e interesados
 - e. Involucrar y apoyar a los equipos virtuales
 - f. Construir un entendimiento compartido sobre un proyecto
 - g. Los cómo del proyecto
 - h. Los qué del proyecto
2. Grupo de procesos de ejecución (iniciar y hacer el trabajo)
 - a. Gestionar
 - b. Ejecutar el proyecto para generar valor al negocio
 - c. Administrar las comunicaciones
 - d. Involucrar a los interesados
 - e. Crear artefactos del proyecto
 - f. Administrar los cambios del proyecto
 - g. Gestionar los cambios del proyecto
 - h. Garantizar la transferencia de conocimientos para la continuidad del proyecto
 - i. Procesos involucrados
3. Grupo de procesos de monitoreo y control (mantener al equipo en buen camino)
 - a. Liderar un equipo
 - b. Apoyar el desempeño del equipo
 - c. Abordar y eliminar impedimentos, obstáculos y bloqueadores
 - d. Manejar conflictos
 - e. Colaborar con los interesados
 - f. Asesorar a los interesados relevantes
 - g. Aplicar la inteligencia emocional para promover el desempeño del equipo
 - h. Procesos involucrados
4. Grupo de procesos de cierre (tener en cuenta al negocio)
 - a. Administrar los requisitos de cumplimiento
 - b. Evaluar y entregar los beneficios y el valor del proyecto
 - c. Evaluar y abordar los cambios internos y externos del entorno empresarial
 - d. Apoyar el cambio organizacional
 - e. Procesos involucrados
 - f. Mapa de integración de los 49 procesos

MODULO MHS: Dirección de proyectos: *Innovación, design thinking, management 3.0, change management*

1. Innovación & *design thinking*
 - a. Creatividad e innovación
 - b. Introducción al *design thinking*
 - c. Proceso del *design thinking*
2. Liderazgo, *management 3.0* y *change management*
 - a. El factor liderazgo
 - b. Los roles en métodos ágiles
 - c. Las prácticas esenciales de métodos ágiles
 - d. *Management 3.0* y *lean change management*

MODULO MIC: Dirección de proyectos: *Innovación, agile management y SCRUM*

1. PMI® *Agile Certified Practitioner*
 - a. Introducción a los modelos ágiles de gestión del proyecto
 - b. Selección del ciclo de vida
 - c. Creación de entornos ágiles
 - d. Entregas bajo un entorno ágil
 - e. Consideraciones organizacionales para la agilidad del proyecto
2. SCRUM
 - a. Introducción a los métodos ágiles de desarrollo
 - b. Marco de referencia SCRUM a detalle
 - c. SCRUM en práctica
3. Implementación de la administración de proyectos ágil en la organización
 - a. Entender la administración de proyectos organizacional
 - b. Los pilares de la administración de proyectos organizacional
 - c. Pasos para implementar la administración de proyectos organizacional
 - d. Personalización de procesos para establecer el modelo ágil o híbrido para la gestión de proyectos
 - e. Revisión de proyectos de los participantes
 - f. Presentación de proyectos de los participantes
 - g. Cierre y premiación a mejores proyectos

Beneficios de la modalidad

Clases en vivo, actividades interactivas y casos prácticos. Puedes interactuar con profesores y otros alumnos para tener una experiencia más enriquecedora.

Networking. Tienes la oportunidad de construir una red de contactos profesionales con otras personas que tienen intereses similares o se desempeñan en el mismo ámbito.

Estudia a tu ritmo. Consulta todas las sesiones grabadas en el horario que más te convenga.

Soporte técnico. Cuentas con atención técnica en todo momento para ayudarte a solucionar cualquier problema que se presente.

Asesoría y acompañamiento. Tienes un tutor que te brindará apoyo a través de enlaces en vivo, chat o WhatsApp para resolver cualquier duda.

SÉ PARTE DE LA UVM



@uvmmx



uvm



@uvmmx



uvm.mx