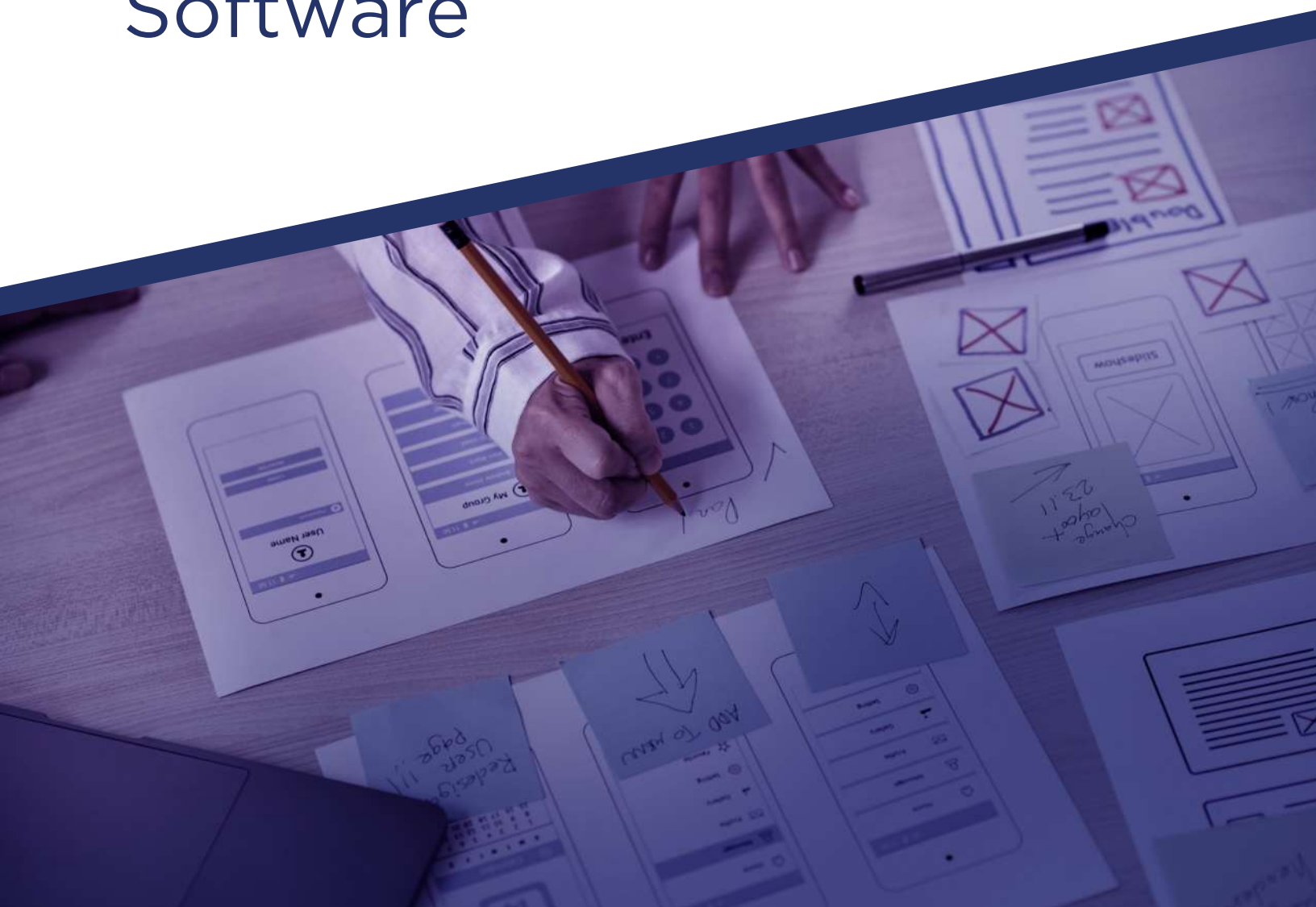


academiaglobal

# Certificación Ejecutiva en Diseño de Experiencias a través del Desarrollo de Software



# Contexto

---

La digitalización conlleva que cada vez más los procesos de negocio sean automatizados. Todas las áreas funcionales de una organización vivirán, en algún momento, un cambio de paradigma mediante el cual los procesos manuales se tengan que reinventar para ser ágiles, simples e inteligentes. Por tanto, los tomadores de decisiones deben reinventar los procesos y las experiencias de negocio a través de las tecnologías y las aplicaciones de software. Para ello, deben pensar en términos de experiencias digitales únicas.

**¿Cómo pensar en términos de experiencias digitales únicas?** A través de métodos para pensar diferente, de manera creativa e innovadora, un tomador de decisiones puede crear un nuevo entorno laboral o una nueva manera de agregar valor a un producto o servicio. Mediante las técnicas de diseño de interfaces se plasman esas ideas abstractas en soluciones tecnológicas concretas. Finalmente, mediante los métodos de factibilidad, esos proyectos son evaluados para saber si la propuesta es realista o no. Los tomadores de decisiones que sean capaces de imaginar soluciones disruptivas, concretarlas en una propuesta específica y demostrar que el proyecto es factible, competirán en mejores condiciones.

# Presentación

---

Es una iniciativa de Academia Global a través de la Universidad México Internacional que busca brindar al alumno herramientas para transformar su organización a partir de soluciones basadas en software.

Para ello, aprenderán técnicas para pensar de manera disruptiva, cómo diseñar experiencias centradas en el usuario y, una vez que se tengan soluciones de software concretas, evaluar si estas soluciones son factibles. Por tanto, no es necesario tener ningún conocimiento en programación.

# Objetivo General

- Brindar al alumno las herramientas necesarias para transformar procesos en experiencias digitales a través de la innovación, el diseño y la evaluación de factibilidad.

# Competencias a Desarrollar

- Diseño de estrategias de innovación y pensamiento disruptivo
- Identificación de elementos cognitivos y emotivos de las interfaces
- Diseño de sketch, wireframes, mockups y prototipos
- Diseño de interfaces responsivas y adaptativas
- Estimación y administración de costos

# Programa de Estudios

Esta Certificación Ejecutiva se compone de cuatro módulos:

|          |                                         |                                        |                                               |                                       |
|----------|-----------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------|
| Módulo 1 | Factibilidad de Proyectos de Innovación |                                        |                                               |                                       |
|          | Costos y funciones críticas             | Tipos y métodos de evaluación          | Mejores prácticas y evaluaciones comparativas | Evaluación de proyectos de innovación |
| Módulo 2 | Seminario de Innovación y Creatividad   |                                        |                                               |                                       |
|          | Creatividad y estrategias               | Estrategia, tecnología e innovación    | Cultura organizacional e innovación           | Métricas y sustentabilidad            |
| Módulo 3 | Diseño de Interfaces I                  |                                        |                                               |                                       |
|          | Interacción Humano-Computadora          | Interfaces de Usuario (UI)             | Experiencia de Usuario (UX)                   | Evaluación de la UX                   |
| Módulo 4 | Diseño de Interfaces II                 |                                        |                                               |                                       |
|          | Conociendo y trabajando con usuarios    | Elementos de diseño y sus aplicaciones | Transmisión de ideas                          | Interfaces responsivas y adaptativas  |

# Ficha Técnica



## Duración

13 semanas



## Nivel

Inicial



## Esfuerzo

7 horas por semana



## Aforo

Máximo 25 personas

## Modalidad

El alumno cursará sus estudios dentro de una plataforma educativa 100% virtual, podrá acceder desde cualquier dispositivo y en cualquier momento a su material académico. Por lo tanto, cada participante podrá avanzar a su propio ritmo, con el apoyo de un facilitador de aprendizaje.

## Metodología

Cada módulo cuenta con cuatro unidades. Cada unidad cuenta con dos subtemas y está planeada para cursarse en una semana. Sin embargo, la última semana de cada módulo se empalma con la primera semana del siguiente. Cada módulo cuenta con tres tutorías no obligatorias que quedan grabadas para consulta de los estudiantes en las cuales se explican las actividades y el proyecto final.

## Posición Académica

Es una Certificación Ejecutiva sin antecedente académico obligatorio y cuenta con identificación de valor curricular con tecnología Blockchain publicable en medios.

## Reconocimiento

El participante que haya cursado y aprobado todos los módulos que componen esta Certificación, obtiene un Certificado Ejecutivo Digital en Diseño de Experiencias a través del Desarrollo de Software emitido por la Universidad México Internacional y con reconocimiento por Academia Global.

## Disruptor

Tendrás acceso a Disruptor, propiedad de Global Data, un sitio que ofrece información en tiempo real de más de 700 mil compañías, relacionada con las innovaciones que transforman el mundo de los negocios, casos y resultados de investigaciones realizadas por expertos analistas, que te permitirán comprender el contexto mundial y las tendencias de cada sector productivo.

# Trayectoria del Profesor Titular

## Fátima Fernández de Lara

- Diseñadora Gráfica con Especialidad en Gráfica en Movimiento y Diseño UX.
- Licenciada en Diseño Gráfico por el Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas (2010- 2015).
- Maestra en Educación por la Universidad Interamericana para el Desarrollo (2017-2019).
- Ha laborado como docente de Diseño UX desde el 2021, colaborando con la iniciativa privada como ilustradora profesional desde el 2010.
- Entre las herramientas que domina destacan Tecnologías educativas (Kahoot, Moodle, LucidChart, Plickers, Google Suite, Quizlet), Adobe Suite, Capcut, Procreate.





# Inversión

**\$3,500.00 + IVA por participante**

Grupos mínimos de 25 participantes

