

**SHIFTA**

# Máster online en Experiencia de Usuario para la Transformación Digital

# Datos clave

QUAGGA  
PROYECTO DE ESTUDIANTES

INICIO  
07 de noviembre 2022

DURACIÓN  
10 meses

TITULACIÓN  
Propia de UVic -  
Universitat Central de  
Catalunya

CRÉDITOS  
60 ECTS

METODOLOGÍA  
100% Online

DIRECTORES  
Rosa Llop  
y Ariel Guersenzvaig

PRECIO  
5.750 euros

PLAZAS  
30 máximo

ADMISIÓN  
Curriculum  
Carta de motivación  
DNI o pasaporte

**Smart Kettle — Alex Trochut**

Un taburete de carácter único hecho de plástico ecológico y bio resina. Ligero, durable y sostenible.

80€



**Egloo — Sweet**

Calienta tus ambientes y economiza luz. Un calentador hecho de arcilla que no necesita de luz para funcionar.

60€



**Pacific Bottle — Soma**

Botella de vidrio súper resistente y diseño exclusivo. Utiliza una única botella y olvídate de la botella desechable.

20€



**Scubar — Daniel Restrepo**

Un compacto sistema de purificación del agua reducido a sus componentes más básicos y con máxima eficiencia.

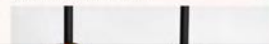
120€



**Woodream — Visual Journal**

Inteligencia IoT, calefacción e iluminación. Luces con movilidad 360°. Diseñado para el ahorro energético en el hogar.

60€



**Flexilab — Bina Baitel**

Colección de lámparas reversibles. Diseñado con una estructura independiente y modular.

60€



## Estructura del programa

Módulo 1

Diseño de Experiencia, Interfaz de usuario y estrategia de contenido

Módulo 2

Diseño para la Transformación Digital

Módulo 3

Lenguajes de Desarrollo y Prototipado

Módulo 4

Creative Process

Módulo 5

Trabajo Final de Máster

Cualquier duda o información que necesites, estamos a tu disposición vía e-mail o vía Twitter:

[hola@weareshifta.com](mailto:hola@weareshifta.com)  
[@weareshifta](https://twitter.com/weareshifta)

# SHIFTA by Elisava

THIS IS GRAPHIC LAB. Savage: Irati García, Borja Morales y Carlos Tolsa / Kiehl's Beard: María Romero y María López / Pool: Sainza Hervella Marentes, Guillermo Barbi y Jiae Kim / Inconmovible: Camila Anaís / Hábitat: Andrea Maresch.



SHIFTA es la Escuela Online de Creadores Digitales impulsada por Elisava, la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Nuestra misión es la de romper con los silos de las disciplinas creativas y ofrecer una mirada transversal y holística de los procesos creativos en la sociedad digital. Nos dirigimos a todxs los creadorxs digitales.

SHIFTA es 100% online. SHIFTA es digital. SHIFTA es global. En SHIFTA ofrecemos una formación de calidad con aulas reducidas en la que los formadores son el pilar básico de nuestra metodología. Expertos en las disciplinas que imparten, te transmitirán sus conocimientos y te guiarán en su aplicación en diferentes proyectos. Todo, enfocado en crear experiencias únicas para que adquieras nuevos conocimientos, competencias, y una red de contactos.

Queremos formar a los futuros creadores digitales. ¿Eres uno de ellos?

Elisava es la escuela de referencia en el mundo del diseño y la ingeniería en España y con un alto reconocimiento internacional. Situada en pleno corazón de Barcelona, Elisava tiene más de 50 años de experiencia y cuenta con profesorado de prestigio y una gran comunidad de alumnos y exalumnos.

Desde el año 2021, Elisava es la Facultat de Disseny e Ingeniería de la Universitat Central de Catalunya (UVic), una de las universidades más prestigiosas de España. Imparte estudios universitarios de Grado, Máster, Postgrado y cursos especializados en los campos del diseño, la ingeniería y la comunicación.

La investigación y la innovación son dos de los motores que mueven la escuela. Además tiene una estrecha colaboración con empresas, instituciones y ONGs para entrar en contacto con el mundo profesional.

# Presentación del programa

El Máster en Diseño de Experiencia de Usuario para la Transformación Digital está pensado para ayudarte a desarrollar tus habilidades en las principales áreas del diseño de experiencia de usuario, diseño de interacción y diseño de interfaz.

Piensa en tu web o aplicación favoritas; seguramente te gustan por los sonidos que reproducen, o por lo fácil de usar que son, o por cómo se integran en tus tareas cotidianas. Si compras online, seguramente valoras la facilidad de uso, la funcionalidad, o lo intuitiva y rápida que es la plataforma. En el caso de leer diarios o noticias, probablemente apreciarás la información relacionada y la legibilidad de la tipografía.

Podríamos seguir, pero seguramente lo que valoras es que te dan lo que les pides en el momento en que lo necesitas. Todo funciona y, a menudo, no eres totalmente consciente ya que tu energía

está focalizada en elegir ese producto o vuelo que estás buscando, en leer ese artículo, o en ver ese video para aprender cómo se prepara una buena paella.

Eso es experiencia de usuario y, precisamente a diseñar esas experiencias, es lo que enseñamos en el Máster en Diseño de Experiencia de Usuario para la Transformación Digital.


El programa tiene un claro foco centrado en los usuarios, pero sin descuidar la visión de negocio. Nuestra propuesta formativa abarca todos los aspectos necesarios para que adquieras las competencias y conocimientos que te permitan emprender, dirigir y diseñar productos, servicios y aplicaciones digitales innovadoras y efectivas. Esperamos que lo que lees resuene en el Shifter que llevas dentro.

“El programa tiene un claro foco centrado en los usuarios, pero sin descuidar la visión de negocio”.

# Objetivos

<p>Entender la importancia de la experiencia de usuario como una disciplina que da sentido al trabajo conjunto de tecnología, diseño e interacción.</p>	<p>Aplicar las principales técnicas de investigación y modelado para diseñar experiencias digitales centradas en los usuarios.</p>	<p>Implementar sistemas de medición e interpretar los datos para juzgar el comportamiento y la funcionalidad de un diseño.</p>
<p>Proporcionar los conocimientos interdisciplinarios necesarios para llevar a cabo un proyecto de diseño de experiencia de usuario.</p>	<p>Identificar e implementar los principios de usabilidad para diseñar servicios y aplicaciones intuitivas, eficaces y eficientes.</p>	<p>Proponer e implementar estrategias de contenido para desarrollar copys persuasivos, implementar campañas de email marketing y gestionar las redes sociales.</p>
<p>Entender las tecnologías interactivas para aprovechar su potencialidad en el diseño y desarrollo de servicios, y productos para la transformación digital.</p>	<p>Aplicar técnicas básicas de arquitectura de la información y visualización de procesos para la organización de los flujos de la experiencia.</p>	<p><b>¿A quién va dirigido?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ A diseñadores que quieran reciclarse y ascender en su carrera profesional, con el objetivo de dirigir proyectos.</li> <li>+ A UX/UI designers que necesiten profundizar en su especialidad y ampliar su visión.</li> <li>+ A Product Designers que crean productos/servicios digitales que ayudan a las personas a hacer lo que quieren hacer.</li> <li>+ A Product Owners. Aplicar Scrum es duro. Si eres un PO entenderás todos los detalles de la creación de grandes experiencias y por qué los desarrolladores te dicen que “eso no es tan fácil”.</li> <li>+ A Product Managers. Personas que quieran profundizar y entender todo lo relacionado con Customer Experience.</li> </ul>
<p>Dirigir y gestionar un proyecto de interacción a partir de metodologías ágiles.</p>	<p>Diseñar la capa visual e interactiva de una aplicación desde una perspectiva global, teniendo en cuenta tanto las convenciones y patrones propios del ecosistema, como las ventajas del diseño de sistemas.</p>	
<p>Aplicar técnicas de Design Thinking, Trend Forecasting y otros procesos de innovación para conceptualizar experiencias con una clara propuesta de valor.</p>	<p>Crear ‘flows’ de usuario basados en técnicas de persuasión, optimización y seguimiento que conviertan usuarios en clientes.</p>	

# Competencias

<p>Conocer la metodología del diseño de experiencia, su carácter iterativo y su relación con el diseño centrado en las personas.</p>		<p>Ser capaz de prototipar y evaluar la interacción de un servicio.</p>
<p>Ser capaz de aplicar los procesos, métodos y técnicas propias del diseño de experiencia al diseño, desarrollo y evaluación de productos y servicios interactivos.</p>		
		<p>Ser capaz de planificar todos los aspectos de gestión, producción y lanzamiento de un proyecto de diseño en el marco de la transformación digital de organizaciones.</p>
<p>Diseñar experiencias que tengan en cuenta el ecosistema digital y que aporten soluciones de servicios sin costuras.</p>	<p>PHENOMENA PROYECTO DE ESTUDIANTES</p>	<p>Presentar y defender con coherencia y persuasión un proyecto ante una audiencia determinada.</p>

# Contenidos del programa

## MÓDULO 1 — Diseño de Experiencia, Interfaz de Usuario y Estrategia de Contenido.

1. Diseño de experiencia (UX)
2. Diseño de interfaz (UI)
3. Estrategia de contenido

Este módulo abarca los aspectos metodológicos e instrumentales para diseñar experiencias digitales eficaces y eficientes desde el punto de vista del usuario.

El módulo se articula en torno a tres asignaturas principales: el diseño de experiencia (UX), el diseño de interfaz (UI) y la estrategia de contenido.

En el área de Diseño de experiencia (UX) se estudiará y se pondrá en práctica técnicas vinculadas a la investigación de usuarios, el modelado de personas y escenarios, la arquitectura de la información y el prototipado. Además de la evaluación de los aspectos de usabilidad y accesibilidad de un servicio.

Diseño de interfaz (UI) está pensado para estudiar y poner en práctica los conceptos clave en el diseño de interfaces funcionales, que faciliten una experiencia de comunicación de carácter holístico. En concreto, se explorarán los fundamentos de la comunicación visual, se profundizará en las convenciones y patrones propios de los distintos productos del ecosistema digital, y se pondrán en práctica metodologías para crear y documentar sistemas gráficos.

Finalmente en la parte de Estrategia de contenido, se tratarán todos aquellos aspectos relacionados con la planificación y desarrollo de contenido para un producto o servicio. Para ello, se pondrán en práctica técnicas para implementar una estrategia de contenido que incluya la definición de copys, la planificación de campañas de email marketing, la gestión de redes sociales y el análisis de resultados.

JOYFUL | E-COMMERCE JOYAS  
PROPUESTA DE NAVEGACIÓN

TFM ANNA LUQUE, MÍRIAM RODRÍGUEZ Y MARÍA VENTOSO  
MASTER EXPERIENCIA DE USUARIO. MAYO 2020



## MÓDULO 2

### Diseño para la Transformación Digital

1. Estrategia de Producto e Innovación
2. Negocio y Conversión

Este módulo explora las distintas metodologías para el desarrollo de negocio y la innovación en producto. Sobre el área de contenido dedicado a la Estrategia de producto e innovación se introduce al estudiante en los distintos procesos y metodologías creativas, que permiten desarrollar una estrategia de innovación para diseñar nuevos productos y servicios digitales con una propuesta de valor clara y diferencial. También busca establecer la hoja de ruta sobre la que desplegar cualquier proyecto. Para ello, se aplicarán distintas técnicas de Design Thinking, Trend Forecasting y Conceptualización de Propuestas de valor, y Desarrollo de Modelos de Negocio.

En el ámbito de Negocio y Conversión se familiariza al estudiante con los conceptos básicos de estrategia y negocio digital, profundizando en las distintas técnicas de conversión basadas en la optimización y la medición. Concretamente, se identificarán y aplicarán las principales técnicas de persuasión visual y oral, se definirán las KPI's, y se optimizará en buscadores (SEO) y en herramientas de analítica web.



ESTOAAPP | APP MÓVIL PARA ESCUELA DE NATACIÓN

TFM VIOLETA PAGOLA  
 MASTER EXPERIENCIA DE USUARIO. MAYO 2019

IMPLEMENTATION

CARNET  
**Funcionalidades**

La sección **Carnet** es la estrella de la App. El socio necesitará su código tanto para realizar el check in, como para la revisión médica.



> Barcode Scanner



## MÓDULO 3 Dirección de Producto

1. Gestión de Proyecto
2. Comunicación de Proyecto

El módulo de Dirección de producto se focaliza, por un lado, en comprender y aplicar las distintas metodologías de gestión existentes, y por otro, en proporcionar al alumno las herramientas y habilidades necesarias para dirigir un proyecto digital.

El módulo se estructura en dos asignaturas: Gestión de proyecto y Comunicación de producto. En el área de Gestión de Proyecto se introducirán las principales corrientes metodológicas de gestión de proyecto y se profundizará en la aplicación de los marcos de actuación más relevantes de gestión ágil, como por ejemplo, Scrum, Lean Startup y Kanban.

En la materia de Comunicación de producto se examinan las distintas estrategias de narración y comunicación con el objeto de dotar a los alumnos de las habilidades necesarias para presentar y defender un proyecto de manera efectiva.

## MÓDULO 4

### Lenguajes de Desarrollo y Prototipado

1. Front-end HTML+CSS
2. JavaScript e introducción a la programación
3. Herramientas de gestión de contenidos (CMS)

Este módulo introduce al estudiante al ecosistema de lenguajes y herramientas de desarrollo tecnológico, y proporciona conocimientos instrumentales para el prototipado.

En concreto, el módulo se subdivide en distintos seminarios prácticos que permiten al alumno adquirir habilidades para entender y aplicar los principales lenguajes y herramientas disponibles.

Así, durante los talleres se profundizará en lenguajes como HTML, CSS, JavaScript y herramientas de gestión de contenido (CMS). Paralelamente, se proporcionará una visión detallada del manejo de información mediante bases de datos MySQL y se explorará el potencial creativo de los Mashups.

## MÓDULO 5

### Trabajo Final de Máster

**mu  
me.**  
museos medellín.



En este trabajo se revalidan los conocimientos adquiridos durante el máster, por lo que su elaboración es personal, y tiene como objetivo demostrar la adquisición de conocimientos y la madurez como diseñador UX.

Consiste, básicamente, en la ejecución de un proyecto que cubra todas las fases: desde la investigación y definición del proyecto hasta el desarrollo de un prototipo funcional. Asimismo, también deberá entregarse una memoria o dossier que describa y justifique el proyecto.

El TFM ha de ser un trabajo original, fruto de la tarea personal del alumno bajo la guía y orientación del profesorado. El alumno podrá decidir su temática o bien trabajar en base a temas preestablecidos.

MUME | MUSEOS DE MEDELLÍN  
TFM MARCELA GÓMEZ  
MÁSTER EXPERIENCIA DE USUARIO. MAYO 2019

«Mi experiencia en Shifta fue muy positiva. El Máster de UX/UI tiene una mirada integral respecto al proceso de diseño de una experiencia digital. Tuve la suerte de aprender de excelentes profesores y acompañarme de un gran equipo de trabajo.»



**Catalina Risso**

DESIGN, VISUAL  
COMMUNICATION AND USER  
EXPERIENCE  
España

Máster de Experiencia del  
Usuario. Octubre 2020

**Alejandra Anderson**

DISEÑADORA GRÁFICA SENIOR  
Colombia

Máster de Experiencia del  
Usuario. Mayo 2019



«Estudiar el máster en Experiencia de Usuario de SHIFTA me ha permitido conocer metodologías de investigación y frameworks de trabajo ágil para crear productos innovadores con impacto social. La experiencia en SHIFTA me permitió integrarme a un mercado laboral»



## Violeta Mabel

DISEÑADORA GRÁFICA SENIOR  
Argentina

Máster de Experiencia del  
Usuario. Febrero 2019

“Realizar el Máster Online en Diseño de Experiencia de Usuario de manera remota, me permitió formarme y darle continuidad a mis estudios sin importar en qué lugar del mundo estuviera. Con el plus de tener un excelente staff de profesores y una profundidad en el abordaje de los contenidos que ciertamente superó mis expectativas.”

“Viniendo de trabajar ya algunos años en UX, la maestría en experiencia de usuario me ayudó mucho a solidificar los fundamentos de mi carrera y a poder verbalizar los conceptos mucho mejor. Los profesores siempre han podido responder a todas mis dudas con mucho gusto y se nota que no solo saben del tema sino que ¡lo enseñan con mucha pasión y cariño!”

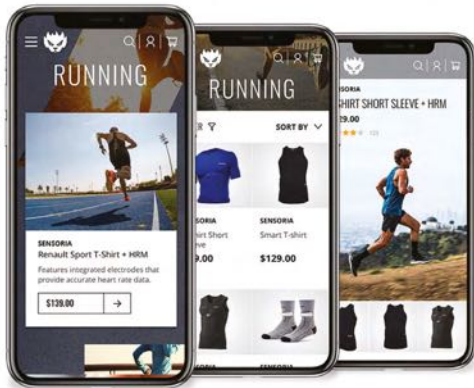


## Natalie Schwalb Estremadoyro

UX CONSULTANT  
Perú

Máster de Experiencia de  
usuario para la Transformación  
Digital. Febrero 2019

# Metodología



SMART BEATS  
PROYECTO DE ESTUDIANTES ELISAVA

La metodología del Máster en Experiencia de Usuario para la Transformación Digital es de carácter práctico, proporcionando una sólida base teórica y técnica con el objetivo de que los estudiantes puedan ser operativos profesionalmente desde el primer momento.





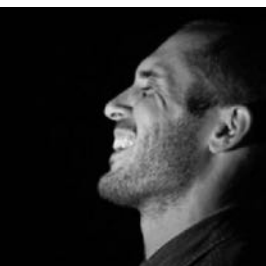

El Máster se estructura en seis módulos temáticos que incorporan asignaturas de especialización enfocadas a la comprensión de todos los aspectos relacionados con el diseño de experiencia de usuario en todos sus ámbitos de actuación.

Cada asignatura compagina diferentes formatos para asegurar el aprendizaje y la asimilación de los conocimientos. Este aprendizaje está permanentemente tutorizado por un profesorado especializado y con experiencia profesional en la disciplina que imparte. El profesor te acompañara durante todo el proceso de aprendizaje.

El programa Máster se imparte desde nuestra plataforma tecnológica de aprendizaje (campus). Nuestra metodología online te dota de la flexibilidad para compaginar la formación junto con el resto de responsabilidades personales y profesionales. La mayoría del aprendizaje es asíncrono (con momentos síncronos como las videoconferencias) con el permanente acompañamiento del profesor que será el transmisor del conocimiento.

El objetivo es que el estudiante pueda desarrollar todo su potencial y plasmarlo en soluciones y proyectos reales en los que la estrategia estética y la creación de proyectos audiovisuales sean los ejes principales del Máster.

# Profesorado

	<p><b>Directora</b> <b>Rosa Llop</b></p> <p>Diseñadora. Autora. Profesora. Dirección del Máster en UX y Dirección de producto de Elisava-UPF.</p>	<a href="#">Linkedin</a>
	<p><b>Director</b> <b>Ariel Guersenzvaig</b></p> <p>Senior lecturer &amp; researcher at ELISAVA Barcelona School of Design and Engineering</p>	<a href="#">Linkedin</a>
	<p><b>Profesora</b> <b>Helena Feliu</b></p> <p>Content Strategist, UX writer y Co-founder en Duit studio</p>	<a href="#">Linkedin</a>
	<p><b>Profesor</b> <b>Lander Muruaga</b></p> <p>UX lead for B2B at UEFA</p>	<a href="#">Linkedin</a>
	<p><b>Profesor</b> <b>Pablo Serrano</b></p> <p>Senior UX Product Designer y Product Manager</p>	<a href="#">Linkedin</a>
	<p><b>Profesora</b> <b>Elisabet Matoses</b></p> <p>Diseño Estratégico e Innovación en RocaSalvatella.</p>	<a href="#">Linkedin</a>



**Profesor**  
**Oriol Ibars**

Estrategia en: Internet, UX, Ecommerce.  
Pasión por la persuasión, optimización de conversión y el Sentido Común

[Linkedin](#)



**Profesor**  
**Pablo Casals**

Director de Marketing y Producto en Diari ARA

[Linkedin](#)



**Profesor**  
**Damián Micenmacher**

Consultoría y formación

[Linkedin](#)



**Profesora**  
**Victoria Gerchinhoren**

Product Design Lead

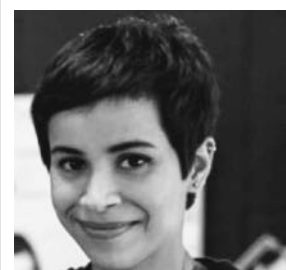
[Linkedin](#)



**Profesora**  
**Matilde Rosero**

UX/UI Designer and Frontend Developer

[Linkedin](#)



**Profesora**  
**Basmah Alghanim**

UI/UX designer, Product Design at C14, DDB, Tribal Worldwide Spain

[Linkedin](#)



**Profesor**  
**Jordi Espuny**

Gestión y desarrollo proyectos web, docencia en Elisava. Proyectos en creación sonora

[Linkedin](#)

# Proceso de admisión

En cada convocatoria están disponible un máximo de 30 plazas disponibles.

Es una decisión para preservar la calidad del programa y para que tengas el acompañamiento necesario durante el aprendizaje.

Si quieres ser uno de los 30 Shifters, estos son los requisitos:

## Titulación Universitaria

Título universitario en alguna disciplina creativa. También es posible acceder con títulos de otras carreras relevantes.

## Experiencia profesional

En caso de no contar con título universitario, es posible acceder en base a la experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrás recibir el título de Máster, sino un certificado de Programa).

## Idioma

El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.

## Actitud

Ser una persona eficiente, planificada y con capacidad de aprendizaje autónomo. Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.

## Conocimientos

Conocimientos básicos de la Suite de Adobe, Sketch, Miro y Figma que son las herramientas que se utiliza en los módulos del programa.



# Think. Make. Change.

Contacto:

[hola@weareshifta.com](mailto:hola@weareshifta.com)  
[@weareshifta](https://www.instagram.com/weareshifta)

Plaça de Pau Vila  
1 Bloc, Planta 2, Porta 3  
08003 Barcelona  
T: +34 931 179 380

 ELISAVA

UNIVERSITAT DE VIC  
UNIVERSITAT CENTRAL DE CATALUNYA