



# Catálogo de Especialidades Formativas

**PROGRAMA FORMATIVO**

**DISEÑO DE INTERFACES UX/UI**

Febrero 2024



## IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

<b>Denominación de la especialidad:</b>	DISEÑO DE INTERFACES UX/UI
<b>Familia Profesional:</b>	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
<b>Área Profesional:</b>	DESARROLLO
<b>Código:</b>	IFCD0100
<b>Nivel de cualificación profesional:</b>	2

### Objetivo general

Diseñar y crear prototipos que proporcionen una experiencia de usuario mejorada en el uso de un servicio o aplicación informática web, móvil o cualquier otro tipo en general.

### Relación de módulos de formación

<b>Módulo 1</b>	La experiencia de usuario UX	75 horas
<b>Módulo 2</b>	La interfaz de usuario UI	75 horas
<b>Módulo 3</b>	Introducción a HTML y CSS	50 horas

### Modalidades de impartición

**Presencial**

**Teleformación**

### Duración de la formación

**Duración total en cualquier modalidad de impartición**      200 horas

**Teleformación**      Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

### Requisitos de acceso del alumnado

<b>Acreditaciones / titulaciones</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"><li>-Certificado de profesionalidad de nivel 1</li><li>-Título Profesional Básico (FP Básica)</li><li>-Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente</li><li>-Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente</li><li>-Certificado de profesionalidad de nivel 2</li><li>-Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio</li><li>-Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad</li><li>-Otras acreditaciones/ titulaciones</li><li>-Tener las competencias clave de nivel 2 de matemáticas y de comunicación en lengua castellana y/o, si las hubiere, en lengua cooficial</li></ul>
--------------------------------------	--

<b>Experiencia profesional</b>	Se valorará la experiencia profesional en el ámbito del curso
<b>Otros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando el aspirante no disponga del nivel académico mínimo o de la experiencia profesional, demostrará conocimientos y competencias suficientes para participar en el curso con aprovechamiento mediante una prueba de acceso.</li> <li>• Es recomendable tener conocimientos de inglés a nivel de comprensión lectora.</li> </ul>
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

### Prescripciones de formadores y tutores

<b>Acreditación requerida</b>	<p>Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes</li> <li>• Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.</li> <li>• Técnico Superior de la familia profesional de informática y comunicaciones</li> <li>• Certificado de profesionalidad de nivel 3 de la familia profesional de informática y comunicaciones</li> </ul>
<b>Experiencia profesional mínima requerida</b>	Experiencia relacionada con el ámbito de la especialidad.
<b>Competencia docente</b>	Será necesario tener formación metodológica o experiencia docente contrastada de al menos 300 horas.
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

### Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

<b>Espacios formativos</b>	<b>Superficie m<sup>2</sup> para 15 participantes</b>	<b>Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)</b>
Aula de gestión	45.0 m <sup>2</sup>	2.4 m <sup>2</sup> / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de gestión	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesa y silla para el formador</li> <li>- Mesas y sillas para el alumnado</li> <li>- Material de aula</li> <li>- Pizarra</li> <li>- PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador</li> <li>- PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes</li> <li>- Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa.</li> </ul>

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m<sup>2</sup>/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

### Características

- La impartición de la formación mediante aula virtual se ha de estructurar y organizar de forma que se garantice en todo momento que exista conectividad sincronizada entre las personas formadoras y el alumnado participante así como bidireccionalidad en las comunicaciones.
- Se deberá contar con un registro de conexiones generado por la aplicación del aula virtual en que se identifique, para cada acción formativa desarrollada a través de este medio, las personas participantes en el aula, así como sus fechas y tiempos de conexión.

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

### Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

#### • Infraestructura:

Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:

- a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios
- b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs,

Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

#### • Software:

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.

- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte:**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interactuar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats

- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

### **Material virtual de aprendizaje:**

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

## Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 27131015 DISEÑADORES DE PÁGINAS WEB
- 27121012 ANALISTAS DE APLICACIONES, NIVEL MEDIO (JUNIOR)
- 38201017 PROGRAMADORES DE APLICACIONES INFORMÁTICAS
- 27131024 ANALISTAS-PROGRAMADORES WEB Y MULTIMEDIA
- 27121030 ANALISTAS-PROGRAMADORES

## Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

## Centro Móvil

Es posible impartir esta especialidad en centro móvil.

### DESARROLLO MODULAR

#### MÓDULO DE FORMACIÓN 1: La experiencia de usuario UX

##### OBJETIVO

Definir las características de la interfaz de usuario para maximizar la experiencia mediante la investigación y el análisis metodológico de las necesidades.

##### DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

75 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

##### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Diseño centrado en el usuario.
- Usabilidad
- Accesibilidad
- Metodologías ágiles aplicadas al diseño y desarrollo de webs y apps
- El plan de investigación de diseño UX y sus técnicas
  - Definición del proyecto a realizar
    - Herramientas de investigación, cuestionarios, entrevistas y grupos objetivo
    - Público objetivo y mapas de empatía
    - Interacción del usuario con la aplicación (User Journey Map)
    - Conclusiones y detección de claves del diseño
  - Arquitectura y jerarquía de la información
    - Herramientas: encuestas, Card sorting, matrices de similitudes y árboles de categorías (dendrogramas)
  - Diseño de interacciones
  - Definición de usuarios tipo
  - Wireframes y validación
    - Herramientas de wireframing y prototipado: Adobe XD, Figma , Lunacy, Penpot u otros

## Habilidades de gestión, personales y sociales

- Predisposición para situar la satisfacción y experiencia del usuario por delante de consideraciones personales en el diseño UX
  - Valoración de la importancia de los distintos elementos que influyen en el diseño UX para maximizar la experiencia
  - Interés por investigar sobre cómo interactúa el usuario con la aplicación

## MÓDULO DE FORMACIÓN 2: La interfaz de usuario UI

### OBJETIVO

Diseñar la interfaz del usuario según las pautas definidas en la experiencia de usuario creando una interfaz agradable y visualmente atractiva que pueda ser implementada por los desarrolladores y programadores.

### DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

75 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Gammas de colores accesibles y usables
- Tipografías accesibles y usables
- Planificación de la apariencia visual y design system
- Diseño orientado al dispositivo (responsive design)
- Necesidades corporativas del proyecto
- Prototipo
- Pruebas y validación
- Exportación y productos finales
- Presentación del proyecto
- Herramientas de imagen bitmap: Adobe Photoshop, ...
- Herramientas de imagen vectorial: Adobe Illustrator,...

## Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad para crear interfaces que se adapten a los dispositivos de los usuarios y sus características utilizando los elementos de diseño adecuados como tipografías, gamas de colores, elementos gráficos, etc.
- Compromiso con el diseño e implementación una interfaz de usuario que cumpla con las especificaciones dadas en el tiempo estipulado
- Conciencia de la necesidad de adaptar el diseño a las características de los usuarios

### MÓDULO DE FORMACIÓN 3: Introducción a HTML y CSS

#### OBJETIVO

Interpretar y crear interfaces para aplicaciones web y móvil desarrolladas con los lenguajes HTML y CSS.

#### DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

50 horas

**Teleformación:**

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Identificación del entorno de desarrollo
  - Entorno de desarrollo integrado IDE
  - Herramientas de trabajo colaborativo
  - Control de versiones
- Identificación y aplicación de la sintaxis del lenguaje HTML
  - Etiquetas y atributos
  - El documento y sus partes: cabecera y cuerpo
  - Etiquetas estructurales y de maquetación
  - Texto: etiquetas, atributos y entidades
- Enlaces
- Imágenes
- Listas
- Tablas
- Multimedia
- Identificación y aplicación de la sintaxis del lenguaje CSS
  - DOM
  - Reglas CSS: selectores, propiedades y valores
  - Normas para aplicar estilos
  - Selectores
  - Valores de las propiedades
  - Propiedades de texto

- Propiedades de fondo
- Propiedades de listas
- Propiedades de tablas
- Modelo de caja
- Maquetación y diseño adaptable (grid, flex, @-rules)

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad para identificar las necesidades del usuario y exponer con claridad los resultados en el desarrollo de interfaces con HTML y CSS
  - Preocupación por interactuar, colaborar y compartir información y experiencia para conseguir objetivos individuales o en equipo en el desarrollo de interfaces con HTML y CSS
  - Compromiso para diseñar e implementar un proyecto que cumpla con las especificaciones dadas en el tiempo estipulado en el desarrollo de interfaces con HTML y CSS
  - Predisposición para gestionar y filtrar la información que se encuentra en Internet desarrollando las habilidades de búsqueda e identificación de fuentes relevantes y la organización de grandes cantidades de información para desarrollar interfaces con HTML y CSS

### **ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

Durante el curso, el alumnado desarrollará un proyecto consistente en una interfaz de usuario siguiendo las pautas del diseño UX/UI. El objetivo es que el alumnado

demuestre las competencias técnicas y soft skills adquiridas durante el curso.

El proyecto incluirá:

- Objetivos
- Especificaciones del producto
- Metodología
- Proyecto finalizado y funcional
- Diseño de la solución y prototipo
- Implementación
- Documentación del proyecto
- Conclusiones y mejoras futuras

Al final del curso se podrá realizar una breve presentación pública del proyecto en la que se explicarán los objetivos, especificaciones, metodología, conclusiones y se realizará una demostración del funcionamiento.

El software indicado en los diferentes módulos se hace a título orientativo y es potestad del centro y/o el formador decidir cuál o cuáles se utilizan.

## **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA**

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.
  - El proyecto tecnológico desarrollado durante el curso (entregas parciales y presentación final) formará parte de la evaluación continua y la final del curso, sin detrimento del uso de otros instrumentos de evaluación.