Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

DISEÑO Y EXPORTACIÓN DE INTERFACES DIGITALES AVANZADAS CON HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO

Enero 2023

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL
SEPE
SISTEMA NACIONAL DE EMPLEO

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	DISEÑO Y EXPORTACIÓN DE INTERFACES DIGITALES AVANZADAS CON HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO
Familia Profesional:	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
Área Profesional:	DESARROLLO
Código:	IFCD0040
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Mejorar la experiencia de usuario de un servicio digital (Web) a través de la creación de proyectos enfocados al diseño de interfaces avanzadas, exportando dichos proyectos a través de presentaciones actualizadas e interactivas

Relación de módulos de formación

Módulo 1	BASES DEL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO	5 horas
Módulo 2	DISEÑO DE NUEVAS INTERFACES CON TRANSICIONES E INTERACCIONES ANIMADAS	35 horas
Módulo 3	EXPORTACIÓN DEL PROYECTO FINAL	15 horas

Modalidad de impartición

Presencial

Duración de la formación

Duración total	55 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente Certificado de profesionalidad de nivel 2
Experiencia profesional	No se requiere
Otros	Se valorarán los siguientes conocimientos: - Conocimientos básicos de navegación y búsqueda en Internet - Conocimientos básicos de html/CSS - Nociones básicos de diseño gráfico - Nociones básicas sobre diseño de producto digital - Conocimientos básicos de las herramientas de diseño como editores de imágenes de mapa de bits y edición de imágenes vectoriales.

Otros	*Estos conocimientos se valorarán a través de una Entrevista de selección

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: - Título de Grado universitario, Licenciado, Ingeniero, Arquitecto u otros títulos equivalentes. - Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico u otros títulos equivalentes - Técnico Superior de la Familia Profesional Informática y Comunicaciones - Certificado de profesionalidad de nivel 3 de la Familia Profesional Informática y Comunicaciones.
Experiencia profesional mínima requerida	- Deberá tener 1 año mínimo de experiencia profesional relacionada con los contenidos formativos.
Competencia docente	Poseer el Certificado de Profesionalidad de Docencia de la formación profesional para el empleo o equivalente Están exentos de poseer dicho Certificado las personas que posean: o Titulación universitaria oficial de Licenciado en Pedagogía, Psicopedagogía o de Maestro en cualquiera de sus especialidades. Título universitario de graduado en el ámbito de la psicología o pedagogía. Título universitario oficial de posgrado en los citados ámbitos. o Titulación universitaria distinta a las anteriores y que además se encuentre en posesión del certificado de Aptitud pedagógica o de los títulos profesionales de Especialización didáctica, y del Certificado de Cualificación Pedagógica o bien un Master Universitario habilitante para el ejercicio de las profesiones reguladas de Profesor de Educación secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Escuelas Oficiales de Idiomas. o Experiencia docente de al menos 300 horas en los últimos 7 años o Experiencia docente de al menos 40 horas relacionada con el Diseño de Interfaces • Formación metodológica mínimo 80 horas

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45.0 m²	2.4 m² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de gestión	- Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador - PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa.

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 m²/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.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

27131015 DISEÑADORES DE PÁGINAS WEB

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

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

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: BASES DEL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

OBJETIVO

Conocer las etiquetas y estilos más comunes en las interfaces de usuario y las características del diseño

DURACIÓN TOTAL:

5 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Identificación y conocimiento de las especificaciones del html y las CSS

- Uso de las etiquetas html más importantes
- Planificación de un documento html
- Presentación de estilos CSS
- Realización de una página básica con html y CSS

Caracterización del diseño de una interfaz (UI)

- Enumeración de las bases del diseño de Interfaz de usuario
- Uso del color en la pantalla
- Uso de tipografías en la web. Ventajas e inconvenientes
- Aplicación de los tipos de maquetación (Layout) más habituales en diseño web
- Enumeración y discusión sobre los elementos más habituales en diseño web.
- Uso de un sistema de diseño: reutilización de elementos gráficos

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación de la necesidad de la formación permanente y la inclusión de nuevas tecnologías en el ámbito del entorno laboral.
- Uso de habilidades de comunicación y demostración de una actitud colaborativa para un eficaz uso compartico de documentos TIC.
- Capacidad de organización en el diseño de interfaces de usuario
- Capacidad de trabajo en grupo para crear sinergia en la solución de problemas enfocado al diseño de interfaces

MÓDULO DE FORMACIÓN 2:	DISEÑO DE NUEVAS INTERFACES CON TRANSICIONES E INTERACCIONES ANIMADAS

OBJETIVO

Aplicar los conocimientos avanzados en edición (adobe XD) para diseñar nuevas interfaces incorporando interacciones y transiciones animadas.

DURACIÓN TOTAL:

35 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Familiarización con el entorno de trabajo del programa

- Creación un nuevo documento
- Apertura de un archivo existente
- Conocimiento del entorno de trabajo
- Navegación por el diseño
- Trabajo con distintos tamaños y resoluciones del documento

Conocimiento de los elementos básicos de Diseño de interfaz

- Introducción de un elemento gráfico externo
- Conversión de formas básicas para su creación dentro del programa
- Uso de la herramienta de dibujo
- Aplicación de bordes, rellenos, color y degradados
- Uso de atributos de copia y pega
- Control de color
- Trabajo con tipografías

Implementación de los diferentes elementos en la interfaz

- Conocimiento de diferentes tipos de formatos
- Tipos de elementos a integrar en una interfaz
- Colocación y modificación de imágenes
- Aplicación de modos de color
- Trabajo con animaciones
- Trabajo con vídeos
- Transformación de elementos gráficos

Inserción y manipulación de tipos de texto

- Formateo de caracteres
- Guardado y creación de estilos de carácter.

Conocimiento de las diferentes técnicas para la estructura de maquetación

- Uso de Guías
- Uso de Rejillas/Grids
- Alineación de objetos
- Pegado "in situ"
- Repetición de una estructura

Creación de diseños "responsive" en un entorno de editor

- Entender el diseño "responsive"
- Tamaños de anchura en píxeles para distintos dispositivos y resoluciones
- Diseño con la filosofía ‘First Mobile’
- Colocación en distintos tamaños
- Realineación de elementos diseño "responsive"

Realización de Prototipos

- Creación de Animaciones básicas
- Manejo de la opacidad
- Aplicación de color de relleno y degradados

- Aplicación de sombras y reflejos
- Aplicación de fondo Blur

Descripción y uso de los componentes de una interfaz

- Presentación y creación de componentes
- Definición de un componente
- Creación de instancias de un componente
- Creación de componentes complejos
- Combinación de componentes con una rejilla repetida
- Definición de estados de los componentes

Creación de Interacciones y transiciones animadas

- Microinteracciones
- Interacciones múltiples
- Animaciones automáticas
- Animaciones avanzadas

Organización de elementos para un mejor flujo de trabajo.

- Visualización de los elementos
- Uso de herramientas “buscar y filtrar”
- Gestión avanzada en subgrupos

Creación de interfaces “intuitivas” mediante Patrones de Diseño

- Definición de los Sistemas de Diseño.
- Creación de Sistemas de Diseño para interfaces ‘intuitivas’
- Creación de Sistemas de Diseño ‘dinámicos y coherentes’
- Utilización de componentes o elementos de diseño reutilizables
- Gestión en trabajo en grupo para "componentes"

Desarrollo de proyectos para el diseño de interfaces: Fases

- Análisis e Investigación: Usuarios y objetivos de la aplicación.
- Arquitectura de la información: Gestión y presentación.
- Árbol de contenidos.

Desarrollo del proyecto: Diseño de la interfaz

- Creación del Wireframe del diseño
- Creación del Mockup
- Creación del Prototipo
- Presentación y análisis de resultados: Pruebas, test y Feedbacks

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación de la necesidad de formación permanente y adaptación a los cambios producidos en el diseño de interfaces.
- Valoración de la importancia de las nuevas oportunidades que se van a abrir en el

entorno web mediante interacciones y transiciones animadas.
o Uso de habilidades de gestión en la resolución de incidencias y problemas en la aplicación de los conocimientos avanzados de Adobe XD
o Autonomía para la toma de decisiones responsables en el diseño de interfaces

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: EXPORTACIÓN DEL PROYECTO FINAL

OBJETIVO

Exportar el proyecto a diferentes plataformas y formatos para su presentación al cliente

DURACIÓN TOTAL:

15 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Identificación y características de las diferentes plataformas
- Identificación de las diferentes plataformas para el uso de la interfaz
- Características de distintas plataformas: Usos, tamaños y sistemas operativos.
- Metáforas visuales y signos gráficos en distintas plataformas

Implementación de formatos de presentación
- Identificación de usuarios tipo, y sus métodos de visualización
- Caracterización de la exportación: Diferentes formatos y tamaños.
- Exportación a diferentes formatos, según resoluciones requeridas
- Parametrización de tamaños de exportación para un correcto uso en redes sociales.
- Gestión con el equipo de trabajo de los tipos de formato requeridos.

Aplicación de Técnicas de visualización
- Aplicación de las características de los requerimientos de exportación del cliente
- Estudio de exportación a lenguaje HTML y CSS
- Requerimientos de las animaciones e interactividades producidas en la interfaz
- Parámetros para su exportación e integración en formato vídeo
- Visualización en diferentes tamaños de pantalla para su prototipado

Caracterización del tipo de cliente o usuario
- Presentaciones corporativas
- Presentaciones a empresas
- Presentaciones a usuarios de redes sociales
- El portafolios como herramienta de captación de futuros clientes

Exportación en formatos multimedia avanzada
- Integración en aplicaciones de postproducción (vídeo)
- Integración en aplicaciones de edición PDF
- Integración en el lenguaje HTML

- Exportación a distintos formatos gráficos
- Integración en redes sociales

Exportación del proyecto

- Creación y definición de las fases del proyecto para su exportación
- Definición y separación de wireframes, mockups, y prototipos.
- Definición y separación del sistema de diseño
- Métodos de colaboración con otros diseñadores y/o cliente
- Métodos de entrega del prototipo final junto con test para posterior feedfback

Habilidades de gestión, personales y sociales

o Concienciación de la necesidad de la formación permanente respecto al diseño web en el ámbito del entorno laboral.
o Uso de habilidades de comunicación y demostración de una actitud colaborativa en la exportación de presentaciones innovadoras
o Capacidad de organización y planificación en las presentaciones al cliente
o Capacidad de trabajo en grupo, junto a integrantes de otras disciplinas relacionadas con el diseño y la programación.
o Autonomía para la toma de decisiones responsables en la exportación de presentaciones innovadoras

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 explicite, 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.