

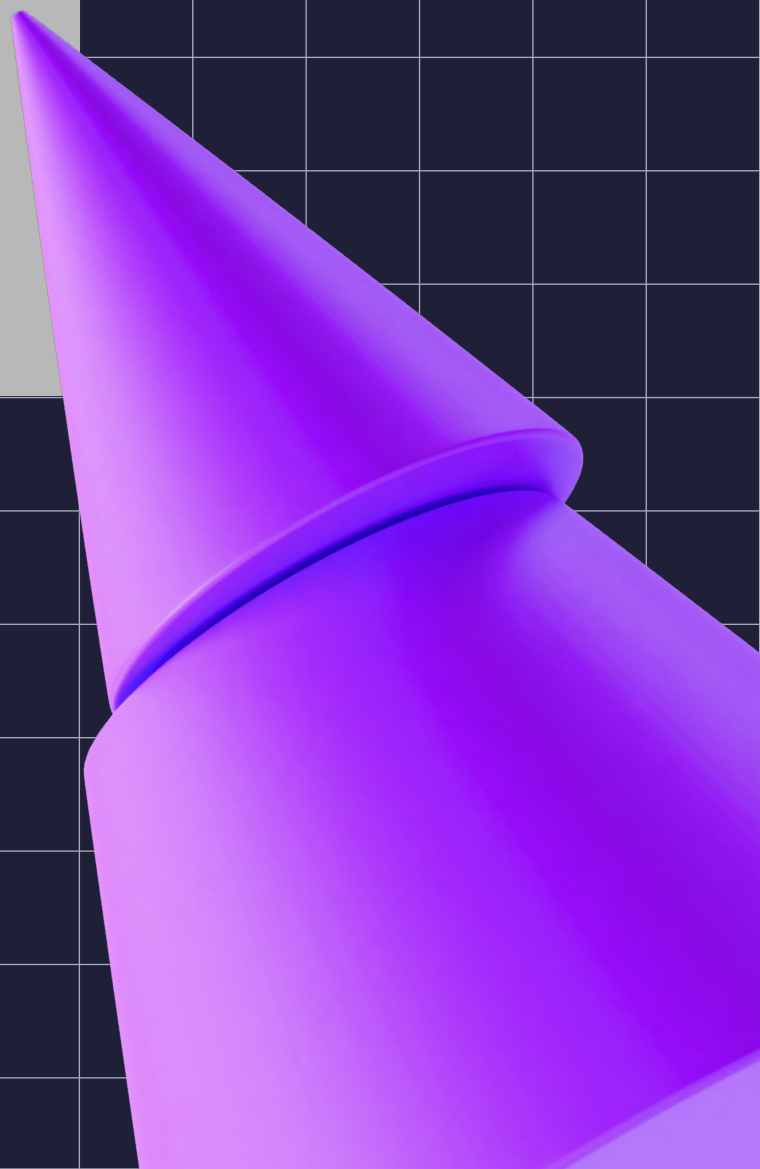
BOOTCAMP

500h 6'25 MESES

Diseño UX/UI AI Driven

**Domina la creación de
productos digitales**

Aprende las últimas tendencias para diseñar experiencias únicas y efectivas, creando un producto digital usable y atractivo. Domina Figma, Adobe y crea un portfolio completo.



CONTENIDO

Conoce KeepCoding	03
Proyección profesional	04
Equipo docente	05
Cronograma	07
Plan de estudios	08
Proyectos finales	16
Metodología OB1	17
Bolsa de empleo	18
Financiación y becas	18



KeepCoding es alto rendimiento tecnológico y humano

Una escuela creada para transformar la vida de las personas a través de la **formación tecnológica**.

Hackeamos la complejidad



Más empleo y más rápido

El 100% de los alumnos que superan con éxito la formación consiguen empleo pasados los 9 meses



Profesores 100% en activo

Especialistas del área que imparten y formados en neuroeducación para catalizar tu aprendizaje



Metodología OB1

Enfocada en tus capacidades únicas para aprender a tu ritmo y en directo junto a expertos de cada área



Temarios siempre al día

Actualización constante del contenido para responder a las demandas del mercado laboral

Recodificamos tu manera de aprender

Elegido Mejor Centro de Formación en Programación y Tecnología en 2024, KeepCoding cuenta con más de una docena de reconocimientos



Formateamos tus expectativas

“Calidad y actitud que hace años no encontrábamos en estos perfiles. El resultado ha sido tan positivo, que pese no estar previsto, decidimos hacer nuevamente otra captación.”

Jose Luis Bustos,
Lead Software Architect en Equilibrha

La tasa actual de empleabilidad de este bootcamp es del **100%**

Al finalizarlo, nuestros alumnos se convierten en...

Diseñador Web

Diseña sitios web centrados en la experiencia del usuario.

En **Airbnb**, diseñarías interfaces atractivas y fáciles de usar para mejorar la experiencia de búsqueda y reserva de alojamientos.

Diseñador de Aplicaciones Móviles

Diseña interfaces móviles para diversas plataformas.

En **Instagram**, diseñarías pantallas y flujos de interacción para mejorar la experiencia en la aplicación móvil, enfocándote en la navegación intuitiva.

Diseñador UI

Especializado en la estética y usabilidad de las interfaces.

En **Apple**, diseñarías las interfaces gráficas de las aplicaciones de iOS, asegurando una estética limpia y funcional.

Diseñador UX

Optimiza la experiencia general del usuario en productos digitales.

En **Spotify**, mejorarías la interacción del usuario con la aplicación, asegurando que la navegación entre listas de reproducción sea fluida y satisfactoria.

UX Researcher

Investiga necesidades y comportamientos de usuarios para mejorar el diseño.

En **Google**, realizarías pruebas de usabilidad y encuestas a usuarios para identificar áreas de mejora en la experiencia de productos como Google Search.

Consultor UX/UI

Asesora sobre la mejora de la usabilidad y el diseño en productos digitales.

En **IBM**, asesorarías a clientes sobre cómo mejorar la usabilidad y el diseño de sus aplicaciones empresariales, asegurando una experiencia de usuario superior.

Perfiles con condiciones salariales de partida que oscilan entre los 20.000 y 40.000 euros anuales y que, a menudo, cuentan con otros beneficios como horarios flexibles, seguro médico o la posibilidad de trabajar en remoto.

Conoce a tus futuros profesores

Profesionales en activo, expertos en los módulos que imparten y formados en neuroeducación para trasladarte sus conocimientos de manera más efectiva.



Coordinador del Bootcamp

Dani Soler Turbau

Diseñador freelance UX/UI con más de 25 años de experiencia en el sector del diseño gráfico, digital y motiongraphics, con un amplio conocimiento en diseño de productos digitales para todo tipo de dispositivos y formatos.

 INKTERFACE



Módulo 'Figma Pro'



Jaume Alemañ Irles

Product Designer en Mendesaltaren



Módulo 'Diseño UI: Figma Avanzado'



Francisco García

UX/UI Designer en Grow



Módulo 'Tipografía'



Alex Velasco

Diseñador gráfico, tipógrafo y formador independiente



Módulos 'Diseño bitmap: Photoshop' y 'Accesibilidad'



Manuel Gómez

Head of UX/UI en Minsait



Módulo 'UX Copywriting'



Pol Larrea

Music Data Manager en Break-Event



Módulo 'Diseño UI: Introducción a Figma'



Gemma Lapedriza

Consultora UX en Capgemini y freelance Product Designer



MasterClass 'IA en UX/UI'



Eric Risco

AI Tech Lead en Andorra Telecom



Módulo 'Diseño Web'



Pablo Mayoral

Senior UX/UI Designer en Chequemotiva y Ulmand



Módulo 'Project Management'



Raúl de Roa

Delivery Manager en Plain Concepts



Módulo 'Diseño de Interacción'

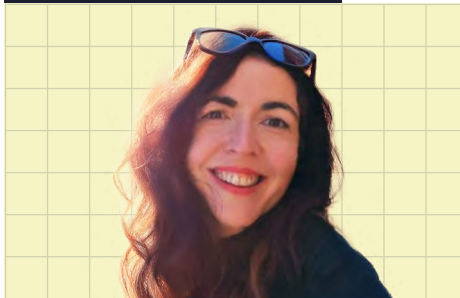


Guillermo de Sousa

Product Designer en Lodgify



Módulos 'UX Research' nivel introductorio y avanzado



Verónica Burguillo

Senior UX Designer & Researcher en Minsait



Módulo 'Fotografía'



Demian Ortiz

Fotógrafo y Graphic/Web designer



Cronograma

Diseñado para hacer realidad tu sueño.

En Keepcoding sólo tenemos una métrica: la empleabilidad. Para lograr tu éxito en este objetivo compartido, te proponemos recorrer un camino que, aunque implica esfuerzo, supondrá un salto cualitativo en tu vida personal y

1 Entrevista personal

Al matricularte, tendrás una entrevista personal con nuestro director de Formación de base quien, a partir de tu perfil y conocimientos previos, te asignará una ruta de estudio para que empieces el curso con todas las garantías.

2 Pre-bootcamp

Diseñado para gente con base e programación, esta pre-formación se personaliza en función de los conocimientos de cada alumno para que alcance el nivel inicial del curso.

3 Formación de base

Si no vienes del sector tech, empezarás con una formación de base transversal, con clases en directo de lunes a jueves. El objetivo es que tengas una base sólida de programación, ingeniería de software, sistemas y matemáticas sobre la que construir.

4 Módulos especializados y Masterclasses

Profundizarás en temas concretos, especializándote en aquello que hayas elegido. Los módulos son en directo y duran en su mayoría 3 semanas: dos de clase y una de asimilación en la que desarrollarás una práctica individual. Las masterclasses te permitirán profundizar en conceptos avanzados o resolver pruebas técnicas reales.

5 Proyecto final

Formarás equipo con otros alumnos para replicar un entorno laboral real y desarrollarás tu proyecto final. Usando scrum y metodologías ágiles, y bajo la guía del director de la formación, crearéis un MVP similar al de una startup. Al terminar, presentaréis vuestro proyecto ante los instructores.

6 Bolsa de talento

Aunque trabajarás en tu nueva imagen profesional desde el inicio de nuestra formación, será en esta etapa cuando te prepares para enfrentarte a nuevas entrevistas, aprendas a valorar las que ya has tenido y mejores tus habilidades interpersonales.

7 ¡Empleo en el sector tech!

Ni tu trabajo ni el nuestro terminan hasta alcanzar este objetivo pero, si te esfuerzas, lo lograrás. En Keepcoding, el 100% de los alumnos que se gradúan y participan en las sesiones de Bolsa de Talento consiguen empleo en tan solo 9 meses.

8 Comunidad Keepcoding

Es hora de devolver a la comunidad todo lo que aprendido. ¿Te animas a inspirar a la próxima generación? Desde contar tu experiencia hasta hacerte mentor, tú decides hasta qué punto quieres formar parte activa de la comunidad.

Pre-bootcamp

OBJETIVO

Adquirir habilidades en diseño UX/UI, desde conceptos básicos hasta estrategias avanzadas, utilizando herramientas como Figma y abordando aspectos de tipografía, color, y

Conceptos clave

- Diseño digital introductorio
- Imágenes: bitmap/vectorial
- Tipografías, color y aplicación
- Marketing
- Principios básicos de diseño UI
- Figma: herramienta clave
- UX: proceso integral

Formato

A distancia

Herramientas



MÓDULO 1

UX/UI 101

OBJETIVO

Desarrollar habilidades fundamentales del bootcamp y mejorar la presencia digital.

Conceptos clave

- Introducción y metodología del bootcamp
- Conceptos básicos del universo UX/UI
- Presentación de la bolsa de empleo de KeepCoding
- Marca digital profesional

Formato

A distancia

Sin práctica

MÓDULO 2

Project management

OBJETIVO

Capacitar en gestión ágil de proyectos, dominando Scrum, Kanban, y herramientas como Jira y Trello, para liderar equipos hacia la entrega eficaz de valor.

Conceptos clave

- Fundamentos del Project Management
- Ciclo vida de un proyecto
- Roles del Project Manager
- Metodologías Ágiles
- Herramientas para la gestión proyectos
- Principios Scrum
- Planificación Ágil
- Técnicas gestión avanzadas

Formato

A distancia
Sin práctica

Herramientas



MÓDULO 3

UX y UX research: Introducción

OBJETIVO

Capacitar en diseño UX para mejorar la interacción usuario-producto, enfocando en usabilidad, accesibilidad y optimización basada en metodologías probadas.

Conceptos clave

- UX y DCU esenciales
- Normas y accesibilidad
- Metodologías UX/UI: Benchmark, análisis heurístico, user persona...
- Testing y optimización
- Otras metodologías: Focus Groups, cuestionarios...

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 4

Figma: Introducción

OBJETIVO

Dominar Figma para diseñar, prototipar y colaborar en proyectos de diseño de producto, mejorando eficiencia y calidad en el flujo de trabajo de diseño.

Conceptos clave

- Fundamentos y herramientas de Figma
- Colaboración y gestión en Figma
- Diseño y prototipado de proyectos en Figma: Modo desarrollador
- Herramientas de trabajo vectorial en Figma
- Estilos y exportación de assets de un proyecto

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 5

UX y UX Research: Avanzado

OBJETIVO

Capacitar en diseño UX/UI aplicando principios de usabilidad, accesibilidad y métodos de investigación para crear experiencias digitales intuitivas y efectivas.

Conceptos clave

- Modelos mentales y patrones de búsqueda
- Teoría de la Gestalt
- Wireframes y UX
- Optimización de interfaz: CRO métricas, test A/B

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 6

Diseño vectorial, ilustración y branding: Illustrator

OBJETIVO

Dominar Adobe Illustrator para crear diseños vectoriales impresionantes, desde logotipos hasta ilustraciones 3D, optimizando tu flujo de trabajo en entornos digitales.

Conceptos clave

- Diseño vectorial y atajos
- Organización y capas
- Edición y transformaciones
- Colores, gradientes, muestras
- Texto y tipografía
- Efectos y estilos gráficos
- Imágenes y trazado
- Diseño de logotipos y 3D
- Assets y flujos de trabajo

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 7

Figma Avanzado

OBJETIVO

Dominar técnicas avanzadas en Figma para vectores, UX, diseño responsivo y creación de proyectos digitales, mejorando habilidades para diseño web y móvil.

Conceptos clave

- Diseño responsive en Figma
- Vectores y formas avanzadas
- UX y prototipos interactivos
- Uso y reutilización de componentes

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 8

Diseño bitmap: Photoshop

OBJETIVO

Dominar Photoshop para la edición de imágenes, creación de gráficos y diseños visuales, optimizando flujos de trabajo para proyectos profesionales y artísticos.

Conceptos clave

- Interfaz y herramientas básicas
- Organización archivos y capas
- Edición y corrección imágenes
- Herramientas selección y máscaras
- Capas ajuste y efectos
- Fotomontajes y composiciones
- Diseño gráficos/vectoriales
- Retoque y pintura digital

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 9

Figma Pro

OBJETIVO

Dominar Figma para optimizar flujos de trabajo de diseño, desde la automatización con plugins hasta la creación de sistemas de diseño escalables y trabajo colaborativo eficiente.

Conceptos clave

- Plugins y automatización Figma
- Sistemas diseño, librerías y design tokens
- Prototipado e interacciones avanzadas
- Colaboración y optimización avanzada en Figma

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 10

Diseño de interacción

OBJETIVO

Capacitar en diseño de interacción para crear experiencias de usuario excepcionales, aplicando prototipado, pruebas de usabilidad y microinteracciones en diversos dispositivos y plataformas.

Conceptos clave

- Diseño interactivo esencial
- Prototipado de alta fidelidad
- Pruebas y evaluación usabilidad
- Microinteracciones y retroalimentación

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 11

Diseño Web

OBJETIVO

Capacitar en la creación, personalización y optimización de sitios web usando WordPress y Elementor, enfocándose en diseño responsivo, SEO y mejores prácticas de mantenimiento.

Conceptos clave

- Introducción WordPress/Elementor
- Configuración entorno trabajo
- Diseño páginas Elementor
- Personalización avanzada Elementor
- Diseño responsivo Elementor
- Integración plugins/widgets
- Optimización rendimiento SEO
- Mantenimiento seguridad web

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas



MÓDULO 12

Video y animación para productos digitales

OBJETIVO

Dominar Adobe After Effects, desde la animación básica hasta la composición 3D y la exportación profesional, para crear efectos visuales impresionantes.

Conceptos clave

- Fundamentos animación After Effects
- Capas, composiciones avanzadas
- Animación 2D en vídeo y Lottie
- Renderización, exportación proyectos

Formato

A distancia
Con práctica

Herramientas**MÓDULO 13**

Portfolio, presentación y defensa de proyectos

OBJETIVO

Aprender a presentar y defender proyectos utilizando un portfolio diverso, dominando herramientas para crear contenidos estáticos y dinámicos, y mejorando la comunicación con clientes.

Conceptos clave

- Portfolio en web
- Portfolio en video
- Presencia en redes sociales
- Identidad digital
- Presentaciones y defensa de proyectos
- Comunicación con clientes

Formato

A distancia

EXTRA

Master Classes

OBJETIVO

Proporcionar a los alumnos conocimientos profundos y prácticos sobre tecnologías clave, para que puedan desarrollar habilidades avanzadas.

- Inteligencia artificial en la UX/UI
- Experiencia de usuario (UX)
- Psicología conductual
- Tipografía
- Fotografía
- Accesibilidad
- UX Copywriting
- Empleabilidad
- Prompt Engineering

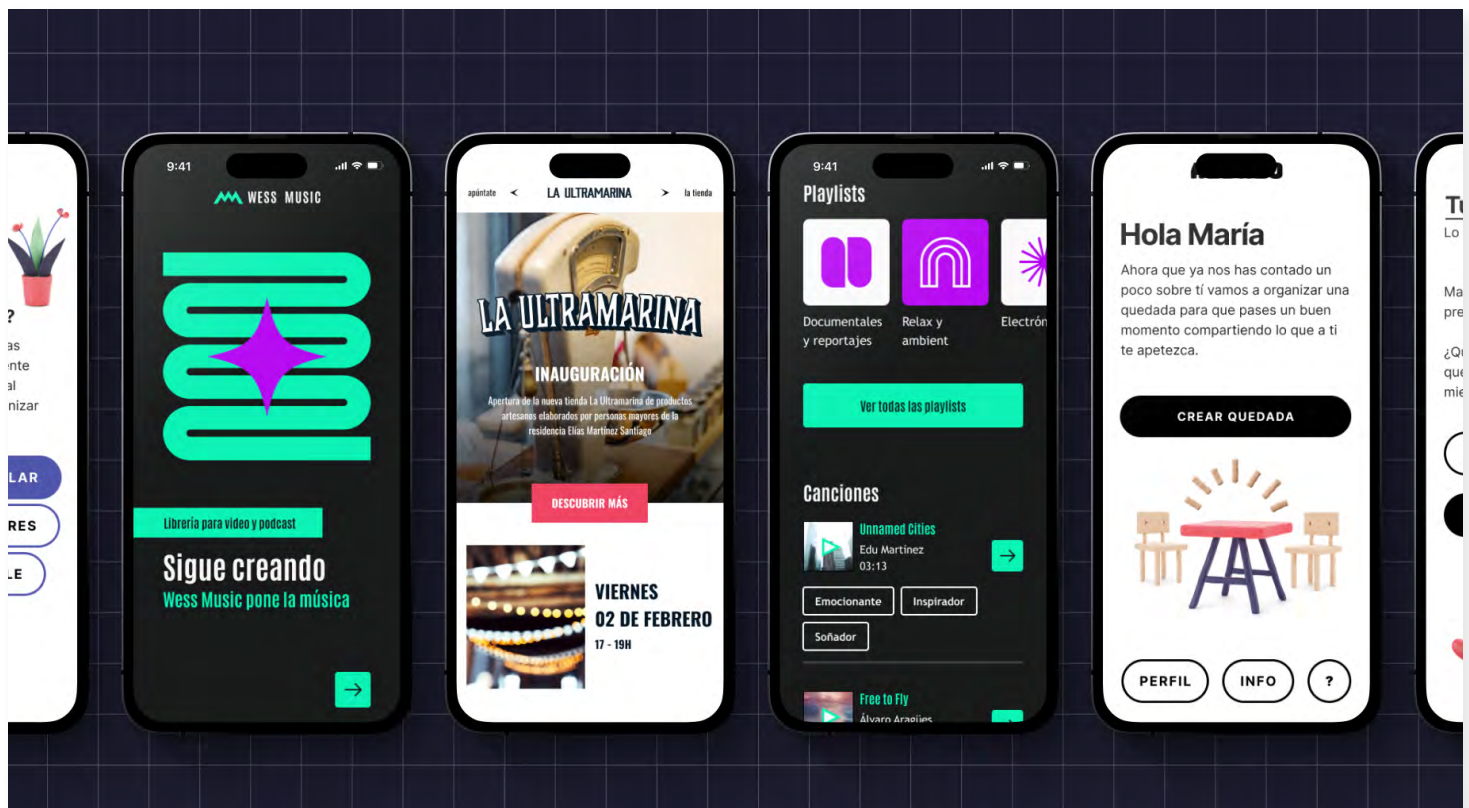
*El coste de las herramientas y programas necesarios para realizar el bootcamp corresponde a cada alumno.

Proyectos reales para el mundo real

Una vez completas todos los módulos de tu Bootcamp, serás capaz de **desarrollar un proyecto real con los conocimientos adquiridos**.

Ya sea en equipo o solo, pondrás en marcha el proyecto y lo presentarás antes los clientes más exigentes: tus profesores.

- ✓ Resolución de desafíos actuales
- ✓ Aplicación de tecnologías de vanguardia
- ✓ Desempeño a nivel profesional
- ✓ Acompañamiento experto



Proyectos de Gustavo Juan Esteban (Edición 1)

“He acabado muy contento. Los profesores han sido una pasada, súper pros, todos curraban y te enseñaban cosas que hacían (...) Muy muy valioso, muy contento.”

Gustavo Juan Esteban

Alumni del Bootcamp de UX (Promoción 2024)

Diseñador gráfico y diseñador UX/UI

OB1, una metodología premiada con nombre propio



Oriented

Profesores

Somos la única escuela que pone a los profesores más expertos a enseñar a los que se inician en el sector.

PRE-BOOTCAMP [EXPERTISE] [NEUROEDUCACIÓN]

- Profesionales en activo
- Especialistas en el área que imparten
- Con formación en neurodidáctica para una pedagogía más efectiva

BOOTCAMP [EXIGENCIA] [ENTRETENIMIENTO] [COMPROMISO]

- Sesiones exigentes pero entretenidas
- Comprometidos con el alumno para favorecer su aprendizaje
- Resolución de dudas en vivo y a través de nuestra herramienta de comunicación

POST-BOOTCAMP [NETWORKING] [COMUNIDAD]

- Implicados con la Comunidad KeepCoder y la creación de sinergias

Alumnos

Nos aseguramos de que estés totalmente preparado para superar el Bootcamp con éxito.

PRE-BOOTCAMP [TRIAJE] [FORMACIÓN PREVIA]

- Valoración de conocimientos
- Capacitación previa para ponerte al nivel

BOOTCAMP [GRUPOS POR NIVEL]

- Organización de grupos en base al nivel

POST-BOOTCAMP [FORMACIÓN CONTINUA]

- Acceso a más de 50 cursos especializado

Brainpower

1 to 1

Formación

Transformamos tu vida profesional y personal a través de una capacitación tecnológica intensiva, de alto nivel y de enfoque humanista

PRE- BOOTCAMP - BOOTCAMP - POST-BOOTCAMP [ENFOQUE PRÁCTICO] [PROYECTOS REALES] [INNOVACIÓN] [SOFT SKILLS]

- Programas concebidos en Silicon Valley
- Formación de base sólida
- Formato blended live/online para llegar a todos
- Actualización constante del temario
- Enfoque práctico y a través de proyectos reales
- Entrenamiento en hard y soft skills
- Grabación de las sesiones
- Integración de IA para un soporte 24/7

Acompañamiento

Te ayudamos a alcanzar tus objetivos a través de un asesoramiento continuo y un enfoque human-centric

PRE- BOOTCAMP - BOOTCAMP - POST-BOOTCAMP [MENTORING] [COACHING] [MARCA PERSONAL] [BOLSA DE TRABAJO]

- Coaching individualizado
- Desarrollo de marca personal
- Programa de Mentoring con Alumni
- Mejora de habilidades interpersonales
- Bolsa de trabajo vitalicia

Reprogramamos tu destino

Bolsa de talento internacional y vitalicia.

Cuenta con nuestro servicio de **asesoramiento individualizado**, mejora tu empleabilidad y logra tus objetivos profesionales tanto en **España como en el mercado internacional**.

Colaboramos con más de **600 empresas** a nivel global para que puedas seguir creciendo conforme avances en tu carrera.



bankinter.



MERCADONA



Financiación flexible

Si vives en Europa

Puedes acceder a distintos modelos de pago a plazos a través de nuestras entidades colaboradoras.

Si vives en Latinoamérica,

puedes financiarlo en 12 cuotas sin interés, abonándolas mes a mes. Contáctanos para informarte sobre tu caso en concreto.

Becas e impacto social

Escríbenos para saber si tu perfil encaja con alguna de las becas o programas de impacto social que tenemos ahora mismo activos.

cursos@keepcoding.io

Aspectos generales de la formación

Nombre del programa

Diseño UX/UI AI Driven
Full Stack Bootcamp

Número
de módulos
14

Extensión
6'25 meses

Periodos vacacionales

Semana Santa: 1 semana
Verano: 1 mes (agosto)
Navidad: 2 semanas

Docencia y materiales

- Clases en directo (vía Internet por videoconferencia)
- Clases grabadas (disponibles en nuestra plataforma de formación)
- Acceso a cursos complementarios online
- Material adicional a elección del profesor a través del Git Lab

Requisitos técnicos

- Ordenador: Mac o PC con Windows o Linux
- Memoria RAM: 16 GB como mínimo
- Almacenamiento: 500 GB de espacio libre en disco
- Conexión a Internet: estable y rápida para seguir las clases en directo y acceder a la plataforma de formación

¿Tienes dudas? ¿Quiéres saber más?

Contáctanos



Rellena el formulario
del bootcamp



Solicita una llamada
con nuestro asesor



Esríbenos por
WhatsApp