

Bootcamp:
UX/UI

Programa *online* de 224 horas
(27 semanas)

¿Qué es un Bootcamp?

Una experiencia *learning by doing* significativa de aprendizaje, en la cual los participantes adquieren conocimientos y desarrollan competencias tecnológicas de aplicación inmediata, de una manera práctica y efectiva a través de sesiones sincrónicas semanales interactivas en línea y actividades de aprendizaje en la plataforma, guiados por profesores expertos y mediante modelo educativo integral.

Características del programa:

Modalidad Bootcamp interactivo de 224 horas:

- 104 horas de clases de clases sincrónicas interactivas en línea (clases en vivo).
- 120 horas actividades asincrónicas.

Las 104 horas de clases sincrónicas interactivas en línea (clases en vivo) se imparten en un período de 27 semanas:

- Fase de Preparación
- Semana 1: 2 horas de clases
- Semana 2: 2 horas de clases
- Fase de Bootcamp
- Semanas de la 3 a la 27 (total 25 semanas): 4 horas de clase por semana

Las 120 horas de actividades asincrónicas consisten en:

- Clases pregrabadas
- Ejercicios
- Foros
- Casos prácticos
- Exámenes de certificación

Objetivo:

El participante aprenderá a entender las necesidades del usuario final para definir el proyecto, diseñar e implementar interfaces de usuario. Conocerá aspectos de maquetación con *HTML* y *CSS* con la finalidad de diseñar experiencias únicas. Implementará metodologías *Lean* y *Agile*, así como *Design Thinking* y *Design Sprint*.

Los participantes se enfrentarán a retos en un concepto diferente, *Bootcamps*, en los cuales se llevará a cabo la participación de cada integrante con su profesor en una dinámica y experiencia única para mostrar sus conocimientos aplicados para ver distintas perspectivas.

Diferenciación:

- Incluye curso de nivelación/preparación.
- Certificación internacional con tecnología *Blockchain*, de *Embiz Foundation* (www.embizfoundation.org).
- Certificado de competencias laborales DC-3, de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (STPS).
- Experiencia de *Bootcamps*, en donde el aspirante se enfrentará a retos prácticos con su profesor y compañeros de grupo con la finalidad de conocer distintas perspectivas y métodos, utilizando herramientas valiosas.
- Valor más alto del mercado y en horarios adecuados para nuestros alumnos.

Modelo educativo:

El programa estará distribuido de la siguiente manera:

- Acceso a plataforma
- Profesores expertos
- Clases sincrónicas (en vivo)
- Explicaciones prácticas
- Ejercicios guiados por el profesor
- Retos en equipos e individuales
- Sesiones *live code*, programación (interactiva - en vivo)
- Clases pregrabadas
- Ejercicios
- Foros de interacción
- Casos prácticos
- Exámenes de certificación

Beneficios:

Al finalizar el programa, el participante obtendrá, además de su diploma de UVM, el Certificado Digital Internacional avalado por *Embiz Foundation*, así como el Certificado DC-3 de Competencias Laborales, avalado por la STPS.

TEMARIO

01 Fundamentos de Data Science

a) Introducción a la Data Science:

1. Qué es la Data Science y por qué es importante en el diseño de UX/UI.
2. Cómo la Data Science puede mejorar la experiencia de usuario y la toma de decisiones basadas en datos.
3. Tipos de datos (estructurados, no estructurados, etcétera).

b) Estadística básica:

1. Conceptos básicos de estadística, como medias, desviaciones estándar, varianza, etcétera.
2. Cómo utilizar estadísticas para resumir y visualizar datos.
3. Cómo interpretar gráficos y tablas de datos.

c) Análisis exploratorio de datos:

1. Cómo explorar y visualizar datos utilizando herramientas como Python, R o Excel.
2. Cómo utilizar técnicas de análisis de datos exploratorios, como histogramas, diagramas de dispersión, etcétera.
3. Cómo encontrar patrones y tendencias en los datos.

d) Aprendizaje automático y minería de datos:

1. Qué es el aprendizaje automático y la minería de datos y cómo se utilizan en la Data Science.
2. Cómo aplicar técnicas de aprendizaje automático para resolver problemas y mejorar la experiencia de usuario.
3. Cómo utilizar herramientas de minería de datos para analizar grandes conjuntos de datos.

e) Visualización de datos:

1. Cómo visualizar datos de manera efectiva para comunicar hallazgos y conclusiones.
2. Cómo utilizar herramientas y *software* de visualización de datos, como PowerBI o D3.js.

02 Fundamentos de Ciberseguridad

a) Introducción a la Ciberseguridad

1. Qué es la Ciberseguridad y por qué es importante en el diseño de UX/UI.
2. Cómo la Ciberseguridad puede proteger los datos y la privacidad del usuario.

b) Amenazas y vulnerabilidades de seguridad

1. Tipos de amenazas y vulnerabilidades de seguridad, como *malware*, *phishing*, ataques de fuerza bruta, etcétera.
2. Cómo identificar y prevenir las amenazas y vulnerabilidades de seguridad comunes.
3. Cómo utilizar herramientas y *software* de seguridad para proteger los datos y la privacidad del usuario.

c) Protección de datos y privacidad

1. Cómo proteger los datos y la privacidad del usuario, incluyendo la gestión de contraseñas, la encriptación de datos y el control de acceso.
2. Cómo cumplir con las leyes y regulaciones de privacidad, como la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de Particulares (LFPDPPP).

d) Seguridad en el diseño de UX/UI

1. Cómo diseñar para la seguridad, incluyendo la autenticación de usuarios, la autorización de acceso y la protección contra ataques de *phishing*.
2. Cómo evaluar y mejorar la seguridad en el diseño de UX/UI.

e) Seguridad en la implementación de UX/UI

1. Cómo implementar medidas de seguridad, como la validación de entrada de datos, el control de errores y la protección contra inyecciones de código malicioso.
2. Cómo utilizar herramientas y *software* de seguridad para proteger la implementación de UX/UI.

03 Tech business

a) Introducción al Tech Business

1. Qué es el Tech Business y cómo se relaciona con el diseño de UX/UI.
2. Cómo funciona el mercado de tecnología y cómo se desarrollan las empresas de tecnología.

b) Modelos de negocio en la industria tecnológica

1. Tipos de modelos de negocio en la industria tecnológica, como *SaaS*, *freemium*, publicidad, etcétera.
2. Cómo seleccionar el modelo de negocio adecuado para un producto o servicio de UX/UI.

c) Estrategias de *marketing* y ventas

1. Cómo comercializar y vender un producto o servicio de UX/UI.
2. Cómo seleccionar los canales de *marketing* adecuados y utilizar técnicas de *marketing* efectivas, como *SEO*, *SEM* y publicidad en redes sociales.

d) Análisis financiero y gestión de presupuesto

1. Cómo realizar análisis financiero y gestionar un presupuesto para un proyecto de UX/UI.
2. Cómo realizar proyecciones financieras y tomar decisiones financieras informadas.

e) Innovación en Tech Business

1. Cómo innovar en la industria tecnológica y desarrollar nuevas soluciones y productos de UX/UI.
2. Cómo aplicar el pensamiento creativo y el diseño centrado en el usuario para crear soluciones innovadoras.

04 Fundamentos de UX/UI

a) Introducción a la UX/UI

1. Qué es la UX/UI y por qué es importante en la industria tecnológica.
2. Cómo se relaciona la UX/UI con otros campos, como el diseño gráfico y la programación.

b) Diseño centrado en el usuario

1. Cómo aplicar el diseño centrado en el usuario para crear soluciones efectivas de UX/UI.
2. Cómo realizar investigaciones y pruebas de usuario para comprender las necesidades y deseos del usuario.

c) Principios de diseño de UX/UI

1. Principios de diseño de UX/UI, como la simplicidad, la consistencia, la accesibilidad y la legibilidad.
2. Uso de técnicas de diseño de UX/UI, como la jerarquía visual y la tipografía, para crear una experiencia de usuario efectiva.

d) Herramientas de diseño de UX/UI

1. Herramientas de diseño de UX/UI, como Sketch, Figma y Adobe XD.
2. Utilizar estas herramientas para diseñar y prototipar soluciones de UX/UI.

e) Evaluación y mejora de la UX/UI

1. Cómo evaluar y medir la efectividad de una solución de UX/UI.
2. Realizar pruebas de usuario y utilizar la retroalimentación para mejorar la UX/UI.

05 Metodologías

a) Metodología Lean

1. Qué es la metodología Lean y cómo se aplica en el diseño de UX/UI.
2. Cómo utilizar técnicas Lean, como el MVP y el análisis de riesgos, para desarrollar soluciones de UX/UI.

b) Metodología Agile

1. Qué es la metodología Agile y cómo se aplica en el diseño de UX/UI.
2. Cómo utilizar técnicas Agile, como los *sprints* y los tableros *Kanban*, para desarrollar soluciones de UX/UI.

c) Design Thinking

1. Qué es el Design Thinking y cómo se aplica en el diseño de UX/UI.
2. Cómo utilizar el proceso de Design Thinking, que incluye la empatía, la definición, la ideación, el prototipado y la prueba, para desarrollar soluciones de UX/UI.

d) Design Sprint

1. Qué es el Design Sprint y cómo se aplica en el diseño de UX/UI.
2. Cómo utilizar el proceso de Design Sprint, que incluye la definición, la ideación, el prototipado y la prueba, para desarrollar soluciones de UX/UI en un marco de tiempo limitado.

e) Evaluación de la metodología

1. Cómo evaluar y comparar diferentes metodologías para desarrollar soluciones de UX/UI.
2. Cómo seleccionar la metodología adecuada para un proyecto de UX/UI específico.

06 Análisis de la situación actual

a) Análisis del mercado y la competencia

1. Análisis del mercado y la competencia en la industria de UX/UI.
2. Uso de técnicas de investigación de mercado y análisis competitivo para comprender el mercado y la competencia.

b) Análisis de necesidades de los usuarios

1. Cómo comprender las necesidades de los usuarios y cómo se relacionan con el diseño de UX/UI.
2. Uso de técnicas de investigación y análisis de usuarios para comprender las necesidades de los usuarios.

c) Análisis de los requisitos del negocio

1. Comprensión de los requisitos del negocio y cómo se relacionan con el diseño de UX/UI.
2. Cómo utilizar técnicas de análisis de negocios para comprender los requisitos del negocio.

d) Análisis del rendimiento de la solución de UX/UI

1. Cómo evaluar y medir el rendimiento de una solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar técnicas de análisis de métricas y retroalimentación de usuario para evaluar y mejorar la efectividad de una solución de UX/UI.

07 Métodos de Investigación

a) Métodos de investigación cualitativos

1. Cómo utilizar técnicas de investigación cualitativas, como entrevistas individuales, grupos de discusión y observación, para comprender las necesidades y expectativas de los usuarios.
2. Cómo analizar y presentar los datos recopilados a través de técnicas de investigación cualitativas.

b) Métodos de investigación cuantitativos

1. Cómo utilizar técnicas de investigación cuantitativas, como encuestas y análisis de datos, para recopilar información sobre la experiencia del usuario.
2. Cómo analizar y presentar los datos recopilados a través de técnicas de investigación cuantitativas.

c) Descubrimiento de Insights

1. Cómo utilizar técnicas de investigación para descubrir Insights valiosos sobre los usuarios, sus necesidades y su comportamiento.
2. Cómo transformar los insights en oportunidades de diseño de UX/UI.

d) Entendimiento de usuario final

1. Cómo comprender a los usuarios finales y sus necesidades específicas.
2. Cómo utilizar técnicas de investigación para comprender los contextos de los usuarios y sus necesidades en diferentes etapas del ciclo de vida del producto.

08 Definición del Proyecto

a) Definición de objetivos y alcance

1. Cómo definir los objetivos del proyecto y el alcance de la solución de UX/UI.
2. Cómo identificar y priorizar los requisitos y funcionalidades clave de la solución de UX/UI.

b) Identificación de Stakeholders

1. Cómo identificar a los Stakeholders clave y entender sus necesidades y expectativas.
2. Cómo involucrar a los Stakeholders en el proceso de diseño de UX/UI.

c) Creación de User Personas y User Scenarios

1. Cómo crear User Personas y User Scenarios para entender a los usuarios y sus necesidades.
2. Cómo utilizar las User Personas y User Scenarios para informar el diseño de UX/UI y la toma de decisiones.

d) Identificación y definición de los puntos de dolor del usuario

1. Cómo identificar los puntos de dolor del usuario y las oportunidades de mejora en la solución de UX/UI.
2. Cómo definir soluciones efectivas para abordar los puntos de dolor del usuario.

e) Establecimiento de criterios de éxito

1. Cómo establecer criterios de éxito claros y medibles para la solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar los criterios de éxito para evaluar el rendimiento y la efectividad de la solución de UX/UI.

09 Arquitectura de la información

a) Mapeo del sitio

1. Cómo crear un mapa del sitio efectivo que muestre la estructura de la solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar el mapa del sitio para guiar el diseño de la navegación y la organización de la información.

b) Diagramas de flujo

1. Cómo crear diagramas de flujo que muestren cómo los usuarios interactúan con la solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar los diagramas de flujo para guiar el diseño de la interacción y la navegación.

c) Visualización de estructura

1. Cómo visualizar la estructura de la solución de UX/UI de manera efectiva para ayudar a los usuarios a comprender y navegar la información.
2. Cómo utilizar la visualización de estructura para guiar el diseño de la navegación y la organización de la información.

d) Wireframes

1. Cómo crear *Wireframes* que muestren el diseño de la interfaz de usuario de la solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar los *Wireframes* para guiar el diseño de la interacción y la navegación.

e) Tree Testing

1. Cómo realizar pruebas de *Tree Testing* para evaluar la efectividad de la navegación y la organización de la información de la solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar los resultados de las pruebas de *Tree Testing* para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI.

f) Card Sorting

1. Cómo realizar *Card Sorting* para evaluar cómo los usuarios organizan y etiquetan la información de la solución de UX/UI.
2. Cómo utilizar los resultados del *Card Sorting* para mejorar la arquitectura de la información de la solución de UX/UI.

10 Prototipado

a) Principios de diseño

1. Cómo utilizar principios de diseño efectivos, como la elección de colores y tipografías, para crear interfaces de usuario atractivas y efectivas.
2. Cómo aplicar principios de diseño a través de patrones de diseño comunes en soluciones de UX/UI.

b) Sistemas de composición

1. Cómo utilizar sistemas de composición, como *grids* y estructuras de diseño, para crear interfaces de usuario efectivas y coherentes.
2. Cómo aplicar sistemas de composición a través de patrones de diseño comunes en soluciones de UX/UI.

c) Herramientas de diseño

1. Cómo utilizar herramientas de diseño, como Figma o Sketch, para crear *wireframes* y prototipos efectivos de soluciones de UX/UI.
2. Cómo utilizar herramientas de diseño para colaborar con otros miembros del equipo de diseño de UX/UI.

d) Patrones web/app

1. Cómo utilizar patrones web/app comunes, como formularios de registro y carruseles de imágenes, para crear soluciones de UX/UI efectivas y satisfactorias para los usuarios.
2. Cómo identificar y aplicar patrones web/app efectivos en soluciones de UX/UI.

e) Prototipo en uso

1. Cómo crear prototipos de soluciones de UX/UI para evaluar la efectividad del diseño de la interfaz de usuario.
2. Cómo utilizar prototipos para recibir retroalimentación de los usuarios y mejorar el diseño de la solución de UX/UI.

11 Implementación

a) Fundamentos de HTML

1. Cómo utilizar HTML para crear la estructura y el contenido de una solución de UX/UI.
2. Cómo aplicar las mejores prácticas de HTML para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI.

b) Fundamentos de CSS

1. Cómo utilizar CSS para dar estilo y diseñar la apariencia de una solución de UX/UI.
2. Cómo aplicar las mejores prácticas de CSS para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI.

c) Fundamentos de JavaScript

1. Cómo utilizar JavaScript para agregar interactividad y dinamismo a una solución de UX/UI.
2. Cómo aplicar las mejores prácticas de JavaScript para mejorar la accesibilidad y la usabilidad de la solución de UX/UI.

d) Diseño Responsive y Mobile

1. Cómo diseñar soluciones de UX/UI que sean efectivas y satisfactorias para los usuarios en dispositivos móviles y pantallas de diferentes tamaños.
2. Cómo aplicar las mejores prácticas de Diseño Responsive y Mobile en soluciones de UX/UI.

12 Design Content

a) Introducción al Design Content

1. Qué es Design Content y por qué es importante para el diseño de UX/UI.
2. Cómo el contenido puede influir en la experiencia del usuario y en la percepción de la marca.

b) Creación de contenido visual

1. Cómo crear contenido visual que sea atractivo y relevante para el usuario.
2. Cómo diseñar gráficos, imágenes y videos que apoyen la experiencia de usuario y la marca.
3. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño gráfico para crear contenido visual.

c) Creación de contenido escrito

1. Cómo escribir contenido efectivo que sea relevante y atractivo para el usuario.
2. Cómo adaptar el tono y el estilo del contenido a la marca y al público objetivo.
3. Cómo utilizar herramientas y *software* de edición de texto para crear contenido escrito.

d) Documentación de procesos

1. Cómo documentar el proceso de creación de contenido para garantizar transparencia y una comunicación efectiva dentro del equipo de UX/UI.
2. Cómo utilizar herramientas y *software* de gestión de proyectos para mantener un seguimiento eficiente de la documentación de procesos.

e) Colaboración con otros profesionales de UX/UI

1. Cómo trabajar con diseñadores, desarrolladores y otros miembros del equipo para crear una experiencia de usuario coherente y efectiva.
2. Cómo proporcionar comentarios y retroalimentación efectiva sobre el contenido creado por otros miembros del equipo.

13 UX Writing vs Content Strategy

a) Content Strategy

1. Definición de Content Strategy
 - Qué es la estrategia de contenido y por qué es importante.
 - La relación entre la estrategia de contenido y el diseño de UX/UI.
 - Roles y responsabilidades de un especialista en Content Strategy.
2. Investigación y Análisis
 - Cómo recopilar y analizar datos sobre la audiencia y el mercado.
 - Identificación de oportunidades y desafíos de contenido.
 - Análisis de contenido existente y comparación con la competencia.
3. Planificación y Creación de Contenido
 - Cómo planificar la creación de contenido efectivo para cada etapa del ciclo de vida del usuario.
 - Cómo crear contenido relevante, atractivo y útil.
 - Cómo estructurar y organizar el contenido para una mejor experiencia de usuario.
 - Cómo crear contenido adaptado a diferentes canales y dispositivos.
4. Gestión y Distribución de Contenido
 - Cómo medir el rendimiento del contenido y evaluar su éxito.
 - Cómo administrar y mantener el contenido a lo largo del tiempo.
 - Cómo distribuir el contenido de manera efectiva a través de diferentes canales y medios.
5. Pruebas y Optimización
 - Cómo realizar pruebas y evaluaciones de contenido para optimizar su rendimiento.
 - Cómo utilizar los datos para mejorar la estrategia de contenido y hacer ajustes según sea necesario.

b) UX Writing

1. Introducción al UX Writing
 - Qué es UX Writing y su importancia en la experiencia de usuario.
 - Diferencias entre UX Writing y Copywriting.
 - Principios básicos de la redacción de UX.
2. Creación de Contenido UX
 - Cómo crear contenido orientado al usuario que se ajuste a los objetivos y necesidades del negocio.
 - Cómo escribir etiquetas, botones, mensajes de error y de confirmación, mensajes de carga, etc. que sean claros, concisos y eficaces.
 - Cómo adaptar el tono y estilo del contenido a la marca y al público objetivo.
3. Microcopy
 - Qué es el Microcopy y su importancia en la experiencia de usuario.
 - Cómo escribir Microcopy efectivo para guiar al usuario en su interacción con la interfaz de usuario.
 - Mejores prácticas para la redacción de Microcopy.
4. Pruebas y Optimización
 - Cómo realizar pruebas y evaluaciones de UX Writing para optimizar su rendimiento.
 - Cómo utilizar los datos para mejorar la redacción de UX y hacer ajustes según sea necesario.

14 Diseño de sitio web de vanguardia

a) Introducción al Diseño de sitio web de vanguardia

1. Qué es el Diseño de sitio web de vanguardia y por qué es importante para la experiencia de usuario.
2. Cómo el Diseño de sitio web de vanguardia puede mejorar la retención de usuarios y la percepción de la marca.

b) Pruebas de usabilidad y de usuario

1. Cómo realizar pruebas de usabilidad y de usuario para obtener información valiosa sobre la experiencia de usuario.
2. Cómo utilizar herramientas y *software* de pruebas de usabilidad y de usuario para recopilar y analizar datos.

c) User Experience Design (UX)

1. Cómo diseñar la estructura y el flujo del sitio web para una mejor experiencia de usuario.
2. Cómo utilizar principios de diseño de UX para mejorar la navegación, la legibilidad, la usabilidad y la accesibilidad del sitio web.
3. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño de UX para crear *wireframes* y prototipos.

d) User Interface Design (UI)

1. Cómo diseñar la interfaz de usuario para una mejor experiencia de usuario.
2. Cómo utilizar principios de diseño de UI para mejorar la apariencia, la funcionalidad y la interactividad del sitio web.
3. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño de UI para crear diseños visuales y prototipos.

e) Diseño Responsive y Mobile

1. Cómo diseñar para múltiples dispositivos y pantallas.
2. Cómo utilizar principios de diseño responsive y mobile para adaptar el sitio web a diferentes dispositivos y resoluciones de pantalla.
3. Cómo utilizar herramientas y *software* de diseño Responsive y Mobile para crear diseños adaptativos.

f) Optimización de la velocidad de carga y accesibilidad

15 Soft skills

a) Introducción a las Soft Skills

1. Qué son las *Soft Skills* y por qué son importantes en el diseño de UX/UI.
2. Cómo las *Soft Skills* pueden mejorar la comunicación y la colaboración dentro del equipo de UX/UI.

b) Comunicación efectiva

1. Cómo comunicar de manera efectiva con los miembros del equipo, los usuarios y los interesados en el proyecto.
2. Cómo proporcionar retroalimentación constructiva y recibir retroalimentación de manera efectiva.
3. Cómo presentar el trabajo de manera clara y persuasiva.

c) Gestión del tiempo y organización

1. Cómo administrar el tiempo de manera efectiva para cumplir con los plazos y objetivos del proyecto.
2. Cómo organizar el trabajo y las tareas para maximizar la productividad y minimizar el estrés.

d) Pensamiento crítico y resolución de problemas

1. Cómo analizar problemas complejos y encontrar soluciones creativas.
2. Cómo aplicar el pensamiento crítico para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones efectivas.

e) Trabajo en equipo y colaboración

1. Cómo trabajar de manera efectiva con los miembros del equipo de UX/UI, incluyendo diseñadores, desarrolladores, gerentes de proyectos, etcétera.
2. Cómo fomentar un ambiente de trabajo colaborativo y constructivo.
3. Cómo resolver conflictos y problemas de manera efectiva.

f) Conexión con el cliente

1. Cómo conectarse con los usuarios y los interesados en el proyecto para comprender mejor sus necesidades y deseos.
2. Cómo utilizar la empatía para crear soluciones que satisfagan las necesidades del cliente.
3. Cómo utilizar técnicas de entrevista y de observación para obtener información valiosa del usuario.

Primer CV corto

Profesor:

Alejandro Anaya

Experiencia Profesional:

Amplia experiencia de más de 30 años en diversas áreas de Tecnologías de Información, como: Infraestructura, Telecomunicaciones, Seguridad, Desarrollo de Sistemas, Administración, Planeación, Control de Proyectos, Investigación y Desarrollo de Tecnologías, ha trabajado en la formación de equipos multidisciplinarios con el objetivo de integrar grupos resilientes con una amplia autonomía para el trabajo remoto.

Tiene perfecto conocimiento de normas y estándares de las organizaciones que deben cumplir con prácticas de Gobierno Corporativo. Además, ha colaborado en la obtención de certificaciones internacionales (ISO 20000, ISO 9000 e ISO 27000) en organizaciones que deben operar bajo marcos normativos y regulaciones de terceros.

Acostumbrado a la adopción de estándares y la creación de metodologías basadas en Sistemas de Gestión. En el aspecto de inversiones, posee una fuerte disciplina en materia de control de costos sin poner en riesgo la operación; reducción de costos, mediante la implantación de tecnologías basadas en *software* libre; sobre tecnologías licenciadas, supervisión para mantener términos de lo justo necesario.

Experiencia en la construcción de sinergias entre diferentes áreas para llevar a cabo nuevas implantaciones de infraestructura tecnológica, priorizando las necesidades del negocio.

Formación Académica

- Más de 500 horas de formación en cursos de especialización práctica.
- Licenciatura en Sistemas de Computación Administrativa, en la Universidad del Valle de México.

Reconocimientos

Promociones y logros importantes en diferentes posiciones en el ámbito corporativo.

Segundo CV corto

Profesor:

Adrián Hernández del Valle

Experiencia Profesional:

Profesional con décadas de experiencia en Ciencia de Datos y Finanzas. Pionero en Latinoamérica en el tema de inteligencia artificial. Ha gestionado varios proyectos de ciencia y ha colaborado con corporaciones y agencias gubernamentales para impulsar decisiones de negocio basadas en analítica avanzada. Domina el uso de lenguajes de programación estadística para la Ciencia de Datos. Además, es conferencista, escritor e investigador.

Reconocido profesor, impartió clases de economía en: 1) la Universidad Carlos III de Madrid, en España; 2) The Elliott School of International Affairs, de George Washington University, en Estados Unidos. Actualmente es profesor en la Escuela Superior de Economía, del Instituto Politécnico Nacional (ESE-IPN); la Universidad Panamericana (UP); y el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM).

Formación Académica

- Máster en Inteligencia Artificial, OBS Business School y Universidad Politécnica de Cataluña, España. 2020-2021.
- Máster en Estadística, Columbia University, Estados Unidos. Mayo 2007.
- MEDEX, Instituto Panamericano de Alta Dirección de Empresa (IPADE), México 2001-2003.
- Maestría en Ciencias en Economía; Especialidad en Economía Financiera, ESE-IPN, México.

Reconocimientos

Publicó veinticuatro trabajos de investigación y un libro. Fue líder de varios proyectos de Ciencia de Datos. Dirigió cuatro tesis de doctorado y 10 tesis de maestría en Economía.

Beneficios de estudiar un diplomado con Modelo Educativo Ibaktor

Obtienes dos certificados:

- Certificado Internacional digital de alta seguridad y encriptación, con examen de certificación, incluido en el costo de tu diplomado.
- Certificado DC-3 de la STPS.

Temas actualizados y de vanguardia:

Con gran capacidad de actualización y reinención al ser de una duración más corta que otros posgrados, un diplomado te ofrece una capacitación enfocada en temas relevantes y de alta demanda para el mercado laboral.

Capitaliza lo aprendido:

El alto enfoque práctico y estratégico de un Diplomado hace que cada módulo sea aplicable desde el primer día 1 en tus actividades profesionales y desarrollo personal.

Mejora tus oportunidades laborales:

Enriquece tu CV especializándote y posicónate como el mejor candidato.

Networking:

No solo compartirás salón de clases con buenos compañeros, también con excelentes profesionistas con los que podrás intercambiar puntos de vista, *tips* y oportunidades de negocio.

Profesores con más 15 años en experiencia profesional:

Toma clases de la mano de expertos en su disciplina con amplia experiencia compartiendo su conocimiento y trabajando en las mejores empresas nacionales e internacionales.

Duración:

La duración del diplomado es de 6 meses, así podrás aplicar lo aprendido muy rápidamente y seguir creciendo profesionalmente.

Diploma:

Todos nuestros Diplomados y Certificaciones tienen validez curricular.

Beneficios del Modelo Educativo Ibaktor

Clases pregrabadas y en vivo:

Estudia a tu ritmo, con material de gran calidad, puedes consultar todas las sesiones en el horario que más te convenga. Todas las clases en vivo se graban para tu comodidad.

Experiencias de aprendizaje *online*:

Foros.

Juegos.

Ejercicio y herramientas para aplicarlas en tu trabajo o proyectos.

Casos prácticos.

Acceso a materiales complementarios.

Contenido siempre disponible:

Podrás consultar y descargar el material desde la plataforma en cualquier momento del día, durante todo el tiempo que dure tu diplomado.

Además, nuestra plataforma es multidispositivo, así podrás estudiar en cualquier computadora de escritorio, *laptop*, tableta o *smartphone*.

Soporte técnico:

El equipo de soporte técnico estará a tu disposición en todo momento para ayudarte a resolver cualquier situación.

***Chatbot*:**

Mediante el cual te podemos apoyar en todos los temas relacionados con tu experiencia en el diplomado y generamos *tickets* de servicio para tu comodidad, tranquilidad y seguridad.

Asesoría y acompañamiento:

Cuentas con Seguimiento Académico a través de *Whatsapp* y otras herramientas a distancia en tiempo real, para resolver tus dudas y dar retroalimentación.

Evaluación y seguimiento ágil:

Tendrás retroalimentación fluida y objetiva de tu progreso en el programa para el logro de tu certificado internacional.

UVM / EDUCACIÓN
CONTINUA

