



PLAN FORMATIVO	<b>DISEÑO UX/UI V2.0</b>
CÓDIGO PLAN FORMATIVO	PF1166
SECTOR	INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES
SUB SECTOR	TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
AREA	Computación e informática
SUB AREA	Software
ESPECIALIDAD	Diseño, desarrollo y programación (página web, aplicaciones móviles, video juegos, entre otros)
PERFILES ASOCIADOS	SIN PERFIL DE CHILEVALORA ASOCIADO
NIVEL CUALIFICACION	Nivel 4
MODALIDAD PRESENCIAL / NO PRESENCIAL (ONLINE)	E-learning, todos los módulos son adaptables a modalidad online.
DESCRIPCIÓN DE LA OCUPACIÓN Y CAMPO LABORAL ASOCIADO	Este plan está diseñado para desarrollar las habilidades necesarias para diseñar experiencia e interfaces, flujos de navegación y prototipos centrados en la experiencia y las necesidades reales de los usuarios, utilizando una metodología de diseño que asegure la satisfacción de las personas y la accesibilidad de los productos digitales. Además, aplicando técnicas de investigación y benchmarking para cumplir con los objetivos de los proyectos. El campo laboral corresponde a Organizaciones de diversos tamaños, ligadas al ecosistema digital, sistemas informáticos o de orientación B2C. Dependencias gubernamentales que están en pleno diseño y rediseño de productos digitales: webs, apps y software como servicios a la comunidad, así como agencias que prestan apoyo a otras compañías para la ejecución de proyectos de alto valor para los clientes y que requieren un perfil junior para integrarse a los equipos ágiles de producto.
VERSIÓN N°	1
N° RESOLUCIÓN	934
FECHA DE RESOLUCIÓN	16-04-2021

**REQUISITOS OTEC** Este plan formativo fue creado en el contexto del programa Talento Digital para Chile, por tanto, deberá ser dictado por Bootcamps que cuenten con



	rol de OTEC o bien, por OTEC en convenio con Bootcamps ya sea nacionales o internacionales.
<b>INSTRUMENTO HABILITANTE PARTICIPANTE</b>	Sin Instrumento habilitante.
<b>REQUISITOS DE INGRESO AL PLAN FORMATIVO</b>	Licencia de Enseñanza Media completa; Manejo computacional a nivel usuario; Haber cursado al menos 4 semestres de estudio formal de alguna carrera técnica o profesional relacionada con Diseño Gráfico o Digital; Aprobación de test de selección en etapa I y II, consistente en prueba en línea que mide habilidades de raciocinio lógico y comprensión verbal, más un test de aptitud.
<b>COMPETENCIA DEL PLAN FORMATIVO</b>	Diseñar experiencia de usuario e interfaces, flujos de navegación y prototipos centrados en la experiencia y las necesidades reales de los usuarios, utilizando una metodología de diseño que asegure la satisfacción de las personas y la accesibilidad de los productos digitales, aplicando técnicas de investigación y benchmarking para cumplir con los objetivos propuestos.



<b>NÚMERO DE MÓDULOS</b>	<b>NOMBRE DEL MÓDULO</b>	<b>HORAS DE DURACIÓN</b>
<b>Módulo N°1</b>	ORIENTACIÓN AL PERFIL Y METODOLOGÍA DEL CURSO	18,00
<b>Módulo N°2</b>	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN UX (V2)	54,00
<b>Módulo N°3</b>	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO CENTRADO EN USUARIOS	72,00
<b>Módulo N°4</b>	ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN (V2)	32,00
<b>Módulo N°5</b>	DISEÑO DE INTERFAZ Y DE INTERACCIÓN (V2)	90,00
<b>Módulo N°6</b>	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO VISUAL Y DESARROLLO WEB (V2)	100,00
<b>Módulo N°7</b>	DESARROLLO DE PORTAFOLIO DE UN PRODUCTO DIGITAL	18,00
<b>Módulo N°8</b>	DESARROLLO DE EMPLEABILIDAD EN LA INDUSTRIA DIGITAL	18,00
<b>TOTAL DE HORAS</b>		<b>402,00</b>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



**MÓDULO FORMATIVO N° 1**

Nombre	ORIENTACIÓN AL PERFIL Y METODOLOGÍA DEL CURSO	
N° de horas asociadas al módulo	18,00	
Código Módulo	MB00128	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Según el consignado en el plan formativo.	
Competencia del módulo	Identificar las competencias y habilidades del perfil profesional en junto al rol que poseen dentro del contexto de la industria TI así como la metodología de trabajo del curso para adquirirlas.	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Reconocer las características fundamentales del perfil profesional en cuestión, así como el contexto laboral en el cual se desenvuelve.	1.1 Identifica las competencias técnicas y personales valoradas por la industria TI. 1.2 Reconoce las competencias laborales del perfil en cuestión 1.3 Reconoce las características del contexto de la industria y del mercado laboral en el cual se desenvuelve el perfil en cuestión.	1. El perfil y la Industria TI: La industria TI • Características de la industria • Perfiles más comunes en la industria TI • Competencias técnicas valoradas por la industria TI • Habilidades personales valoradas por la industria TI • Metodologías y forma de trabajo del área • El mercado laboral TI El perfil profesional asociado al curso (*) • Qué es un perfil profesional • Competencias que posee el perfil • Habilidades que posee el perfil • Niveles de experiencia y seniority del perfil • Expectativas laborales del mercado actual para el perfil • Proyección laboral del perfil (*) Considerar el perfil específico del plan formativo a ejecutar
2. Distinguir la naturaleza de cada módulo que forma parte de la currícula así como las características del trabajo a desempeñar, productos obtenidos, y su contribución a la formación del perfil en cuestión.	2.1 Distingue las competencias que serán adquiridas a lo largo de cada módulo de la currícula 2.2 Reconoce la naturaleza del trabajo que será realizado junto con las herramientas que serán utilizadas a lo largo de cada módulo 2.3 Reconoce la importancia de un portafolio de producto así como sus características para la formación de una identidad profesional 2.4 Identifica los productos que serán obtenidos en cada módulo así como su contribución al portafolio de	2. Currícula del curso La currícula del presente curso • Módulos y competencias a formar a lo largo de la currícula • Herramientas a utilizar durante el curso • Características del trabajo técnico a realizar en cada módulo • Productos obtenidos en cada módulo El portafolio de producto • Qué es un portafolio de producto

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



	producto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia de un portafolio de producto en la identidad profesional</li> <li>• Contribución de cada módulo del curso al portafolio</li> </ul>
3. Comprender la metodología de trabajo a lo largo del curso distinguiendo la importancia del trabajo en equipo y el trabajo ético para contribuir al logro de las competencias del plan formativo	<p>2.1 Describe los principales elementos de la metodología bootcamp para el desarrollo de competencias en el área tecnológica</p> <p>2.2 Reconoce las habilidades personales que se requiere formar a lo largo de un bootcamp para contribuir al logro de las competencias del plan formativo</p> <p>2.3 Maneja herramientas de gestión de proceso de aprendizaje, de coordinación y de trabajo en equipo para contribuir al logro de las competencias del plan formativo</p>	<p>3. Metodología del curso</p> <p>Metodología de enseñanza-aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un bootcamp y cuál es su origen</li> <li>• El día a día en un bootcamp de programación</li> <li>• Miedos habituales</li> <li>• Claves para enfrentar un bootcamp de programación</li> <li>• Exigencia y dedicación requerida</li> <li>• Importancia de la disciplina y perseverancia</li> </ul> <p>Herramientas a utilizar a lo largo del bootcamp</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de gestión del proceso de aprendizaje (LMS)</li> <li>• Herramientas de coordinación y trabajo colaborativo</li> <li>• Herramientas propias de la competencia técnica</li> </ul> <p>Habilidades utilizadas a lo largo del bootcamp</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en Equipo <ul style="list-style-type: none"> <li>o Importancia del trabajo en equipo</li> <li>o Buenas prácticas para el trabajo en equipo</li> <li>o Organización de los equipos</li> </ul> </li> <li>• Autoaprendizaje <ul style="list-style-type: none"> <li>o Importancia del autoaprendizaje</li> <li>o Cómo ir desarrollando la capacidad de autoaprendizaje</li> </ul> </li> <li>• Tolerancia a la frustración <ul style="list-style-type: none"> <li>o Qué es la tolerancia a la frustración</li> <li>o Relación con la programación</li> <li>o Técnicas para gestionar la tolerancia a la frustración</li> </ul> </li> <li>• Comportamiento ético <ul style="list-style-type: none"> <li>o Importancia del comportamiento ético en la industria TI</li> <li>o Código de ética del curso</li> </ul> </li> </ul>
<b>PERFIL DEL FACILITADOR</b>		
<b>Opción 1</b>	<b>Opción 2</b>	<b>Opción 3</b>
<p>* Formación profesional en el área de las ingenierías, para el caso de los planes formativos front-end, fullstack, mobile, o bien como diseñador para el caso del plan UX/UI. En todos los casos anteriores, con título.</p> <p>* Experiencia laboral de mínimo 3 años desempeñando funciones de laborales ya sea como desarrollador front-end, fullstack, mobile, o diseñador UX/UI, dependiendo del plan formativo, o bien gerenciando áreas en estas</p>	<p>* Formación académica como técnico de nivel superior en el área informática para el caso de los planes formativos front-end, fullstack, mobile, o bien como diseñador para el caso del plan UX/UI. En todos los casos anteriores, con título.</p> <p>* Experiencia laboral de mínimo 3 años desempeñando funciones de laborales ya sea como desarrollador front-end, fullstack, mobile, o diseñador UX/UI, dependiendo</p>	<p>* Experiencia laboral de mínimo 6 años desempeñando funciones de laborales ya sea como desarrollador front-end, fullstack, mobile, o diseñador UX/UI, dependiendo del plan formativo, o bien gerenciando áreas en estas materias.</p> <p>* Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades,</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

<p>materias. * Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>	<p>del plan formativo, o bien gerenciando áreas en estas materias. * Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>	<p>institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>
<p align="center"><b>RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO</b></p>		
<p>Infraestructura</p>	<p>Equipos y herramientas</p>	<p>Materiales e insumos</p>
<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador. *Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet. *Sistema de iluminación y ventilación adecuados *Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas. *Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador. *Proyector multimedia. *Telón. *Pizarrón. *Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta). *Material de apoyo y guía sobre el sector. *Plumones para pizarrón. *Libro de clases. *Pautas de evaluación por actividad. *Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo. *Material audiovisual que contenga información del curso</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

<b>MÓDULO FORMATIVO N° 2</b>		
Nombre	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN UX (V2)	
N° de horas asociadas al módulo	54,00	
Código Módulo	MA03015	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Licencia de Enseñanza Media completa; Manejo computacional a nivel usuario; Haber cursado al menos 4 semestres de estudio formal de alguna carrera técnica o profesional relacionada con Diseño Gráfico o Digital; Aprobación de test de selección en etapa I y II, consistente en prueba en línea que mide habilidades de raciocinio lógico y comprensión verbal, más un test de aptitud.	
Competencia del módulo	Implementar métodos y técnicas de investigación UX para la caracterización y conocimiento de los usuarios con el objeto de guiar el diseño de un producto digital centrado en el usuario.	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Identificar los fundamentos de la investigación centrada en usuarios y su marco de trabajo para la creación de productos digitales	<p>1.1 Reconoce las principales características del User Research y su relación con la experiencia de usuario bajo metodologías ágiles para el desarrollo de productos digitales</p> <p>1.2 Identifica los pasos necesarios para planificar un trabajo de User Research</p> <p>1.3 Selecciona el proceso de investigación estructurando una pauta de testeo UX con los datos necesarios del usuario acorde al método de investigación</p> <p>1.4 Reconoce las características principales de los negocios en productos digitales identificando los modelos de negocio más comunes</p>	<p>1. Investigación UX</p> <p>En qué consiste User Research o investigación UX</p> <p>Relación entre User research y experiencia de usuario</p> <p>Desarrollo de investigación en productos digitales</p> <p>Fundamentos de negocios en productos digitales</p> <p>Metodologías ágiles como marco de trabajo</p> <p>Procesos de investigación: cualitativos vs. cuantitativos, actitudinal vs. conductual</p> <p>Contextos de uso y etapas de investigación de usuario</p> <p>Planificación y medios de reclutamiento</p> <p>Definición de perfil ideal de usuario</p>
2. Implementar técnicas y herramientas de investigación UX para el levantamiento de necesidades y comportamiento de los usuarios	<p>2.1 Describe los principales instrumentos y métodos de research para el levantamiento de necesidades y comportamiento de los usuarios</p> <p>2.2 Selecciona los instrumentos de research apropiados de acuerdo a las características del problema o situación</p> <p>2.3 Elabora una encuesta estructurada de un usuario para recopilar información de su comportamiento y necesidades</p> <p>2.4 Conduce una entrevista a usuarios para el levantamiento de necesidades y caracterización del comportamiento</p>	<p>2. Métodos de research</p> <p>Inmersión contextual o estudio de campo etnográfico</p> <p>Entrevistas estructuradas y semiestructuradas</p> <p>Focus group</p> <p>Encuestas presenciales y a distancia</p> <p>Card sorting y tree testing</p> <p>Diagramas de afinidad</p> <p>Definición de Mapa de Empatía, Proto-persona y User Personas</p> <p>Benchmarking de usabilidad</p> <p>A/B testing</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

	<p>2.5 Elabora una inmersión contextual para comprender el comportamiento de las personas en cuanto a sus necesidades de uso de un producto o servicio</p> <p>2.6 Maneja instrumentos y programas de research para el levantamiento de necesidades y comportamiento de los usuarios</p>	<p>Test de conceptos</p> <p>Test de 5 segundos.</p> <p>Instrumentos y programas de research</p> <p>Test de guerrilla</p> <p>Test Presencial o Digital</p> <p>UsabilityHub</p> <p>Google Optimize</p> <p>Optimal Workshop</p> <p>Google Analytics</p>
<p>3. Distinguir los principales indicadores para medir usabilidad web y experiencia de usuarios en entornos digitales</p>	<p>3.1 Describe los principales indicadores para medir y cuantificar la usabilidad en un producto digital</p> <p>3.2 Describe las principales métricas de satisfacción de cliente para medir la experiencia de uso de un producto</p> <p>3.3 Reconoce herramientas y sus principales características para la medición de la usabilidad y la experiencia de uso de un producto digital</p> <p>3.4 Elabora una encuesta NPS de satisfacción de cliente para un producto digital estableciendo una escala de medición de la experiencia</p>	<p>3. Métricas UX</p> <p>Importancia de medir en UX</p> <p>Métricas para medir y cuantificar la usabilidad</p> <p>Herramientas: Google Analytics y HotJar</p> <p>Métricas de experiencia de usuario y satisfacción del cliente: NPS, CSAT y CES</p> <p>Midiendo la usabilidad a través del SUS</p>
<p>4. Elaborar un Customer Journey Map para levantar las necesidades de los usuarios de acuerdo a las buenas prácticas de la industria</p>	<p>4.1 Reconoce las principales características de Design Thinking para el desarrollo de productos innovadores</p> <p>4.2 Describe las principales características de un Customer Journey Map como herramienta para el análisis del comportamiento del cliente</p> <p>4.3 Elabora un Customer Journey Map de un perfil de usuario, identificando necesidades, metas, expectativas, puntos de contacto, experiencia y puntos de dolor en un producto digital</p> <p>4.4 Maneja herramientas para la elaboración de Customer Journey Maps acorde a las buenas prácticas de la industria</p>	<p>4. El Customer Journey Map</p> <p>Nociones de Design Thinking</p> <p>Qué es un Customer Journey Map</p> <p>Etapas de creación</p> <p>Templates para trabajar un Customer Journey Map</p> <p>UXPRESSIA para crear journey maps</p>
<b>PERFIL DEL FACILITADOR</b>		
<b>Opción 1</b>	<b>Opción 2</b>	<b>Opción 3</b>
<p>*Formación académica en el área de las tecnologías digitales y comunicación, periodista, diseñador gráfico profesional, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para</p>	<p>*Formación académica como técnico de nivel superior en el área de las tecnologías digitales y comunicación, diseño gráfico o digital, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para</p>	<p>*Experiencia laboral de mínimo 6 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica,</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.
<b>RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO</b>		
Infraestructura	Equipos y herramientas	Materiales e insumos
<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador.</p> <p>*Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet.</p> <p>*Sistema de iluminación y ventilación adecuados</p> <p>*Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas.</p> <p>*Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador.</p> <p>*Proyector multimedia.</p> <p>*Telón.</p> <p>*Pizarrón.</p> <p>*Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p> <p>*Equipo computacional para cada participante: Mac o PC con 8 de ram mínimo, procesador Intel i5; Programas con licencia actualizada: Microsoft Office o Keynote; Programas de diseño: Optimal Workshop y Xtensio (para crear perfiles de usuario, personas) además de Figma (freeware)</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta).</p> <p>*Material de apoyo y guía sobre el sector.</p> <p>*Plumones para pizarrón.</p> <p>*Libro de clases.</p> <p>*Pautas de evaluación por actividad.</p> <p>*Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo.</p> <p>*Material audiovisual que contenga información del curso</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

<b>MÓDULO FORMATIVO N° 3</b>		
Nombre	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO CENTRADO EN USUARIOS	
N° de horas asociadas al módulo	72,00	
Código Módulo	MA03016	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Licencia de Enseñanza Media completa; Manejo computacional a nivel usuario; Haber cursado al menos 4 semestres de estudio formal de alguna carrera técnica o profesional relacionada con Diseño Gráfico o Digital; Aprobación de test de selección en etapa I y II, consistente en prueba en línea que mide habilidades de raciocinio lógico y comprensión verbal, más un test de aptitud.	
Competencia del módulo	Integrar conceptos de usabilidad y experiencia de usuario en productos digitales, utilizando la metodología de diseño centrado en usuarios	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Describir las características principales del diseño centrado en el usuario reconociendo sus principales métodos y técnicas para el diseño de un producto digital	1.1 Describe las características del diseño centrado en el usuario para el diseño de un producto digital 1.2 Distingue las características y diferencias entre UX y UI en el contexto del diseño centrado en el usuario 1.3 Reconoce los principales métodos y técnicas para llevar a cabo el diseño centrado en el usuario de un producto digital	1. Diseño centrado en usuario Qué es el diseño centrado en el usuario y su propósito Beneficios del DCU En qué consiste el diseño UX En qué consiste el diseño UI El Proceso de DCU Claves y buenas prácticas en el DCU
2. Implementar técnicas y herramientas investigativas y de ideación para soportar el proceso de diseño centrado en el usuario	2.1 Describe los métodos y herramientas investigativas para dar soporte al proceso de diseño centrado en el usuario 2.2 Describe los métodos y técnicas de ideación para dar soporte al proceso de diseño centrado en el usuario 2.3 Implementa técnicas investigativas para dar soporte al proceso de diseño centrado en el usuario	2. Métodos y técnicas del DCU Métodos y técnicas investigativas del DCU Análisis Análisis heurístico Benchmarking Entrevistas a stakeholders Entrevistas a usuarios Persona-Escenarios Conceptualización Mapa de navegación User Journey Card Sorting Investigación de escritorio Métodos y Técnicas de ideación para DCU Moodboard Brainstorming 6 sombreros para pensar

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

		Pauta de planificación para actividad
3. Elaborar un prototipo de baja fidelidad aplicando criterios de usabilidad para resolver un problema de baja complejidad	3.1 Explica los criterios y lineamientos de usabilidad para el diseño de un producto digital 3.2 Describe el ciclo de vida del prototipado en el diseño centrado en usuarios distinguiendo entre un prototipo de alta y baja fidelidad 3.3 Elabora un prototipo de baja fidelidad utilizando un boceto de papel para resolver un problema de diseño centrado en el usuario de baja complejidad	3. Usabilidad y prototipamiento Lineamientos para el diseño digital desde la usabilidad Qué es la usabilidad Diseño de productos eficientes y efectivos Entender modelos mentales Affordances, ergonomía digital y accesibilidad Entender modelos naturales de operación Validación de ideas mediante prototipado en papel El prototipado Prototipos de baja fidelidad Prototipos de alta fidelidad Focus group Diseño visual Fundamentos de sistemas de diseño Diseño de interfaz Prototipo final Desarrollo e implementación Prototipo público
4. Evaluar la experiencia de uso de un producto digital utilizando análisis heurístico para medir la usabilidad de acuerdo a las buenas prácticas de la industria	4.1 Distingue los principales factores a considerar dentro de un análisis heurístico para la evaluación de un producto centrado en usuarios 4.2 Evaluar la usabilidad de un sitio web utilizando una pauta heurística base y las buenas prácticas de evaluación 4.3 Elabora una pauta heurística personalizada para la evaluación de la usabilidad de un sitio web particular de acuerdo a las buenas prácticas	4. Evaluación heurística en entornos digitales Evaluación heurística en entornos digitales Qué es la evaluación heurística Pauta heurística base Utilización de la pauta heurística Construyendo mi propia pauta heurística Pauta heurística SMASH Aplicación de modelo SMASH en un producto digital
<b>PERFIL DEL FACILITADOR</b>		
<b>Opción 1</b>	<b>Opción 2</b>	<b>Opción 3</b>
*Formación académica en el área de las tecnologías digitales y comunicación, periodista, diseñador gráfico profesional, con título. *Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable. *Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica,	*Formación académica como técnico de nivel superior en el área de las tecnologías digitales y comunicación, diseño gráfico o digital, con título. *Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable. *Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica,	*Experiencia laboral de mínimo 6 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable. *Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	
<b>RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO</b>		
<b>Infraestructura</b>	<b>Equipos y herramientas</b>	<b>Materiales e insumos</b>
<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador.</p> <p>*Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet.</p> <p>*Sistema de iluminación y ventilación adecuados</p> <p>*Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas.</p> <p>*Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador.</p> <p>*Proyector multimedia.</p> <p>*Telón.</p> <p>*Pizarrón.</p> <p>*Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p> <p>*Equipo computacional para cada participante: Mac o PC con 8 de ram mínimo, procesador Intel i5; Programas con licencia actualizada: Microsoft Office o Keynote, además de Figma (freeware)</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta).</p> <p>*Material de apoyo y guía sobre el sector.</p> <p>*Plumones para pizarrón.</p> <p>*Libro de clases.</p> <p>*Pautas de evaluación por actividad.</p> <p>*Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo.</p> <p>*Material audiovisual que contenga información del curso</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



<b>MÓDULO FORMATIVO N° 4</b>		
Nombre	ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN (V2)	
N° de horas asociadas al módulo	32,00	
Código Módulo	MA03017	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Licencia de Enseñanza Media completa; Manejo computacional a nivel usuario; Haber cursado al menos 4 semestres de estudio formal de alguna carrera técnica o profesional relacionada con Diseño Gráfico o Digital; Aprobación de test de selección en etapa I y II, consistente en prueba en línea que mide habilidades de raciocinio lógico y comprensión verbal, más un test de aptitud.	
Competencia del módulo	Evaluar el sistema de organización, etiquetado, navegación y búsqueda para un sitio web o app según estándares de usabilidad	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Describir los elementos fundamentales de la arquitectura de la información identificando sus componentes, métodos y entregables para la organización y estructuración de los contenidos de un producto digital	1.1 Describe los elementos fundamentales de la arquitectura de la información tales como su propósito, sus componentes y sus pilares principales 1.2 Reconoce los métodos, técnicas y herramientas empleados en un proceso de arquitectura de información de acuerdo a las buenas prácticas 1.3 Reconoce los entregables generados en un proceso de arquitectura de información de acuerdo a las buenas prácticas	1. Fundamentos de la Arquitectura de la Información: Antecedentes Qué es Arquitectura de la Información y su importancia Objetivos de la AI AI y su relación con el modelo de negocio: suscripción, pago único, entre otros. Componentes de la AI Pilares de la AI: usuarios, motivaciones y contextos Métodos, técnicas y herramientas utilizados en la AI Entregables de la AI Componentes de la Arquitectura de la Información Sistemas de organización Sistemas de etiquetado Sistemas de navegación Sistemas de búsqueda
2. Aplicar evaluaciones a sitios web para incorporar conceptos de Arquitectura de la Información en etapas tempranas de creación de un producto digital	2.1 Reconoce los distintos componentes de la Arquitectura de la Información (organización, etiquetado, navegación y búsqueda) acorde a los fundamentos de la arquitectura de la información 2.2 Aplica un benchmark a sitios web acorde a los criterios y componentes de la Arquitectura de la información	2. Benchmarking Sitios referentes Evaluación cuantitativa Evaluación cualitativa Taxonomía general Diferenciación de propuesta de valor
3. Aplicar métodos y técnicas para la estructuración y organización de los contenidos utilizando las buenas	3.1 Explica los métodos y técnicas disponibles para la estructuración y organización de contenidos	3. Métodos, Técnicas y Herramientas Inventario de contenidos

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

prácticas de la industria	<p>3.2 Aplica método de inventario para la estructuración y organización de contenidos</p> <p>3.3 Aplica análisis de personas y escenarios para la estructuración y organización de contenidos</p> <p>3.4 Elabora un mapa de servicios para la identificación de las necesidades de los usuarios</p> <p>3.5 Ejecuta método Card Sorting para la organización y estructuración de contenidos</p> <p>3.6 Ejecuta método Tree Testing para el refinamiento de la estructura de contenidos</p>	<p>Contenido actual</p> <p>Contenido de la competencia</p> <p>Contenido sugerido</p> <p>Personas y escenarios</p> <p>Perfiles de usuario</p> <p>Motivaciones</p> <p>Factores de riesgo</p> <p>Mapa de Servicios</p> <p>Qué es un Mapa de Servicios</p> <p>Definición de partitura de interacción</p> <p>Necesidades de usuarios</p> <p>Definiendo las estructuras de navegación</p> <p>Card sorting</p> <p>En qué consiste la técnica Card Sorting</p> <p>Cuándo utilizar Card Sorting</p> <p>Tipos de Card Sorting</p> <p>Definición de usuarios</p> <p>Definición de tarjetas</p> <p>Ejecución del Card Sorting</p> <p>Análisis de resultados de card sorting</p> <p>Tree testing</p> <p>Qué es tree testing</p> <p>Refinamiento de IA</p> <p>Técnicas y test para optimizar AI</p> <p>Análisis de resultados.</p>
4. Elaborar los entregables finales del proceso de arquitectura de la información para la organización y estructuración de los contenidos de un producto digital	<p>4.1 Reconoce las técnicas para la definición de la estructura de navegación de un producto digital</p> <p>4.2 Define un mapa de navegación de un producto digital utilizando las técnicas de definición de la estructura de navegación para un producto digital</p> <p>4.3 Elabora un wireframe de baja fidelidad utilizando las herramientas de prototipado para la presentación de un mapa de navegación</p>	<p>4. Entregables de la AI</p> <p>Mapa de navegación</p> <p>Estructura y rotulado inicial</p> <p>Definición de mapa provisional</p> <p>Pruebas con usuarios</p> <p>Propuesta final de mapa de navegación</p> <p>Prototipado de Baja Fidelidad</p> <p>Prototipos en baja resolución</p> <p>Consejos al momento de prototipar</p> <p>Testeo de la eficiencia del prototipo final</p>
<b>PERFIL DEL FACILITADOR</b>		
<b>Opción 1</b>	<b>Opción 2</b>	<b>Opción 3</b>
<p>*Formación académica en el área de las tecnologías digitales y comunicación, periodista, diseñador gráfico profesional, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o</p>	<p>*Formación académica como técnico de nivel superior en el área de las tecnologías digitales y comunicación, diseño gráfico o digital, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o</p>	<p>*Experiencia laboral de mínimo 6 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable. *Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable. *Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.
<b>RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO</b>		
Infraestructura	Equipos y herramientas	Materiales e insumos
*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador. *Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet. *Sistema de iluminación y ventilación adecuados *Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas. *Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.	*Notebook o PC para facilitador. *Proyector multimedia. *Telón. *Pizarrón. *Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes. *Equipo computacional para cada participante: Mac o PC con 8 de ram mínimo, procesador Intel i7; Programas con licencia actualizada: Microsoft Office o Keynote, además de Figma (freeware); Programas de diseño: Optimal Workshop y Xtensio (para crear perfiles de usuario, personas y aplicar Tree Testing)	*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta). *Material de apoyo y guía sobre el sector. *Plumones para pizarrón. *Libro de clases. *Pautas de evaluación por actividad. *Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo. *Material audiovisual que contenga información del curso

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

<b>MÓDULO FORMATIVO N° 5</b>		
Nombre	DISEÑO DE INTERFAZ Y DE INTERACCIÓN (V2)	
N° de horas asociadas al módulo	90,00	
Código Módulo	MA03018	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Licencia de Enseñanza Media completa; Manejo computacional a nivel usuario; Haber cursado al menos 4 semestres de estudio formal de alguna carrera técnica o profesional relacionada con Diseño Gráfico o Digital; Aprobación de test de selección en etapa I y II, consistente en prueba en línea que mide habilidades de raciocinio lógico y comprensión verbal, más un test de aptitud.	
Competencia del módulo	Implementar interfaces para productos digitales, definiendo su forma, estructura y comportamiento, utilizando principios de diseño que provoquen una experiencia positiva en los usuarios	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Describir conceptos de usabilidad y jerarquía en el diseño de interfaz de un producto digital acorde a las reglas de usabilidad de Nielsen	1.1 Describe las reglas de usabilidad en el diseño de un producto digital de acuerdo a Nielsen 1.2 Describe los elementos que componen la jerarquía visual en un producto digital	1. Reglas de usabilidad y jerarquía visual Reglas de usabilidad Jakob Nielsen: Visibilidad del estado del sistema Correspondencia entre el sistema y el mundo real Libertad y control del usuario Prevención de errores Coherencia y estándares Reconocimiento en vez de recordar Flexibilidad y eficiencia de uso Diseño estético y minimalista Ayuda y documentación Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores Jerarquía En qué consiste la jerarquía visual Patrones de escaneo Tamaños Espacios y texturas Tipo de letra y unión El color y el tinte Dirección
2. Implementar un prototipo interactivo de alta fidelidad o mockup de un producto digital utilizando técnicas y herramientas que provoquen una positiva experiencia	2.1 Reconoce los principios y técnicas promovidos por Pixel Perfect para la entrega de un producto que cumpla con los estándares de la industria	2. Diseño de interacción • Interacción en diferentes dispositivos. • Gestos e interacción.

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

<p>usuaria</p>	<p>2.2 Aplica técnicas de Pixel Perfect para el logro de un prototipo que cumple con los estándares de la industria  2.3 Utiliza grillas de construcción para el diseño de un prototipo acorde a las recomendaciones de uso  2.4 Elabora un prototipo incorporando elementos de interacción para describir el comportamiento del producto acorde a las buenas prácticas  2.5 Maneja herramientas para el diseño de un prototipo interactivo reconociendo sus principales características</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estados de interacción y componentes: ¿Qué esperan los usuarios luego realizar acciones específicas?</li> <li>• Affordances y productos digitales.</li> </ul> <p>Pixel Perfect  El diseño Pixel Perfect  Principios de Pixel Perfect  Técnicas centradas en Pixel Perfect  Layouts  Grillas de construcción y recomendaciones de uso  Breakpoints  Cómo crear una grilla de construcción en base a un número base  Diseños cómodos para el usuario  Tipos de Layouts (líquido, adaptativo, responsivo)  El concepto de Responsive Design  Prototipado  Diseño de pantallas estáticas, considerando breakpoints para los diferentes dispositivos  Diseño de prototipo interactivo  Diseño empty states  Webfonts v/s system fonts  Herramientas de Prototipado  Figma  Invision o Marvel</p>
<p>3. Aplicar técnicas de testeo con usuarios para la validación de la estructura y comportamiento de un producto para la mejora del diseño de experiencia usuaria</p>	<p>3.1 Describe las características y utilidad de los tests con usuarios para la validación del diseño de la interfaz e interacción  3.2 Elabora los implementos necesarios para la preparación de un test con usuarios  3.3 Reconoce los pasos necesarios para llevar a cabo la validación de un producto mediante tests con usuarios</p>	<p>3. Test con usuarios  Qué es un test con usuarios  Ventajas de un test con usuarios  Reclutar usuarios objetivos  Evitar usuarios proxy  Preparación de set de preguntas, tareas y escenarios  Definir participantes del test  Técnicas para realizar test  Prácticas reales  Obtener feedback y comentarios  Iterar sobre el diseño  Volver a testear</p>
<p>4. Elaborar guideline de diseño de acuerdo a la metodología Atomic Design para la aplicación de principios de diseño en un producto que provoquen una experiencia de usuario positiva</p>	<p>4.1 Identifica los elementos fundamentales de la metodología Atomic Design para el diseño de un guideline  4.2 Reconoce los elementos principales que componen un guideline para la aplicación de principios de diseño que provoquen una experiencia de usuario positiva  4.3 Elabora la pauta para guía de estilos, utilizando</p>	<p>4. Definición de Guidelines  Metodología Atomic Design  Qué es Atomic Design  Ventajas de Atomic Design  Niveles de Atomic Design (átomos, moléculas, organismos, plantillas, páginas)  Poniendo la metodología en la práctica</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

	metodología Atomic Design y definiendo los componentes del producto	Definición de guideline Qué es un guideline y para qué sirve Elementos necesarios para guideline Paleta cromática Hoja de estilo tipográfico Componentes del sitio Documentación para diseñadores y desarrolladores
PERFIL DEL FACILITADOR		
Opción 1	Opción 2	Opción 3
<p>*Formación académica en el área de las tecnologías digitales y comunicación, periodista, diseñador gráfico profesional, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>	<p>*Formación académica como técnico de nivel superior en el área de las tecnologías digitales y comunicación, diseño gráfico o digital, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>	<p>*Experiencia laboral de mínimo 6 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, con una certificación en UX/UI o similar, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>
RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO		
Infraestructura	Equipos y herramientas	Materiales e insumos
<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador.</p> <p>*Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet.</p> <p>*Sistema de iluminación y ventilación adecuados</p> <p>*Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas.</p> <p>*Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador.</p> <p>*Proyector multimedia.</p> <p>*Telón.</p> <p>*Pizarrón.</p> <p>*Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p> <p>*Equipo computacional para cada participante: Mac o PC con 8 de ram mínimo, procesador Intel i7; Programas con licencia actualizada: Microsoft Office o Keynote, además de Figma (freeware); Programas especializados: Sketch, Figma, InVision y Marvel.</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta).</p> <p>*Material de apoyo y guía sobre el sector.</p> <p>*Plumones para pizarrón.</p> <p>*Libro de clases.</p> <p>*Pautas de evaluación por actividad.</p> <p>*Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo.</p> <p>*Material audiovisual que contenga información del curso</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

**MÓDULO FORMATIVO N° 6**

Nombre	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO VISUAL Y DESARROLLO WEB (V2)	
N° de horas asociadas al módulo	100,00	
Código Módulo	MA03019	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Licencia de Enseñanza Media completa; Manejo computacional a nivel usuario; Haber cursado al menos 4 semestres de estudio formal de alguna carrera técnica o profesional relacionada con Diseño Gráfico o Digital; Aprobación de test de selección en etapa I y II, consistente en prueba en línea que mide habilidades de raciocinio lógico y comprensión verbal, más un test de aptitud.	
Competencia del módulo	Implementar un landing page básica con HTML y CSS, aplicando nociones de diseño gráfico y comunicación visual de acuerdo a los principios de diseño	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Reconocer los elementos fundamentales y principios básicos del diseño y comunicación visual	1.1 Describe los principios básicos del diseño para el establecimiento de una comunicación visual efectiva 1.2 Reconoce los principios básicos de la teoría de Gestalt para el establecimiento de una comunicación visual efectiva	1. Principios básicos de diseño Qué es el diseño visual Proximidad Espacio Alineación Contraste Repetición Teoría de Gestalt En qué consiste la teoría de Gestalt Principio de proximidad Principio de región común Principio de cierre Principio de punto focal
2. Reconocer los elementos fundamentales de la teoría del color para lograr un producto visual acorde a los objetivos planteados	2.1 Describe los elementos fundamentales de la teoría del color 2.2 Describe las distintas clasificaciones de los colores y su importancia para el diseño visual 2.3 Reconoce los atributos del color y su importancia para el diseño visual	2. Teoría del Color Qué es el color Círculo cromático Colores primarios/secundarios Colores monocromáticos Colores complementarios Colores análogos Colores tríadicos Colores tetrádicos Atributos del color Matiz

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



		<p>Saturación Luminosidad Sombras Tinte Tonos</p>
3. Reconocer los elementos fundamentales tipográficos para lograr un producto visual acorde a los objetivos planteados	<p>3.1 Describe el rol de la tipografía y la importancia de una adecuada selección dentro de una pieza gráfica 3.2 Selecciona estilos y familias tipográficas distinguiendo sus usos recomendados dentro de una pieza gráfica 3.3 Aplica conceptos de jerarquía, interlineado, espaciado e interletraje para el diseño de una pieza gráfica</p>	<p>3. Tipografía Qué es la tipografía y su importancia en el diseño visual Estilos de tipografía: serif y san-serif Familias tipográficas Composición Jerarquía, interlineado, espaciado e interletraje</p>
4. Diseñar el prototipo de una landing page aplicando las nociones básicas de diseño y comunicación visual de acuerdo a los principios de diseño	<p>4.1 Implementa un prototipo gráfico utilizando principios básicos del diseño, color y tipografía 4.2 Maneja herramientas para el diseño de un prototipo aplicando principios básicos del diseño, color y tipografía</p>	<p>4. Diseño del prototipo Consejos al momento de diseñar La importancia del sketching La importancia de las referencias First Mobile Blockframes Wireframes Legibilidad: Casi negro es más fácil de leer que negro Siempre el contenido importante primero Cuidado con la alineación Nivel de calidad en el prototipado Consideraciones de las distintas casuísticas Herramientas de diseño Figma Balsamiq</p>
5. Implementar una página web básica utilizando lenguaje de etiquetas acorde a un requerimiento entregado	<p>5.1 Reconoce los principios y usos del lenguaje HTML así como sus principales etiquetas para dar estructura a una página web 5.2 Codifica un documento HTML utilizando las principales etiquetas y atributos para resolver un problema planteado 5.3 Utiliza assets y rutas relativas para la construcción de un documento HTML que da solución a un problema planteado 5.4 Detecta inconsistencia de los elementos de una página web utilizando las herramientas para desarrolladores provistas por el navegador para verificar el correcto funcionamiento de la página</p>	<p>5. El entorno HTML El Entorno de Desarrollo Descarga del editor Visual Studio Code e Instalación Utilizar el potencial de un editor de texto para el desarrollo. Conociendo el inspector de elementos en un navegador El Lenguaje HTML Introducción al lenguaje de etiquetas de hipertexto Definición de HTML. Qué es y para que se usa. Conceptos básicos asociados a un documento HTML. Estructura básica de un documento HTML. Secciones, etiquetas y atributos. Etiquetas semánticas, accesibilidad y SEO</p>
6. Aplicar hojas de estilo CSS para el manejo de la	6.1 Reconoce los principios y usos de las hojas de estilo	6. Manejo de estilos

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

estructura y aspectos visuales de un documento HTML acorde a un requerimiento entregado	<p>CSS para el manejo de los aspectos visuales básicos de un documento HTML</p> <p>6.2 Utiliza rutas absolutas y relativas para el manejo de assets e imágenes en la incorporación de hojas de estilo al documento HTML</p> <p>6.3 Codifica un documento HTML utilizando la sintaxis y reglas de estilos CSS para modificar aspectos visuales y resolver un problema planteado acorde a las buenas prácticas de la industria</p> <p>6.4 Utiliza framework de estilos para organizar los elementos visuales en un documento HTML y resolver el problema planteado</p>	<p>Manejando Hojas de Estilo</p> <p>Hojas de estilo CSS, fundamentos y utilidad</p> <p>Sintaxis básica de una hoja de estilos. Aplicación de buenas prácticas al construir una hoja de estilos</p> <p>Manejo de assets e imágenes. Conociendo rutas absolutas y relativas.</p> <p>Orden jerárquico de aplicación de reglas CSS y el peso asociado a las reglas.</p> <p>Inspeccionando con la consola de un navegador.</p> <p>Frameworks de Estilos</p> <p>Qué es un framework de estilos y su utilidad</p> <p>El framework Bootstrap</p> <p>Elementos y estilos básicos</p>
7. Construir una página web responsiva básica utilizando HTML y CSS para que se adapte a distintos dispositivos acorde a las buenas prácticas de la industria	<p>7.1 Explica el concepto de responsividad y el principio Mobile First para la construcción de páginas webs que se adaptan a los distintos dispositivos</p> <p>7.2 Codifica una página web que se adapta a distintos tipos de dispositivos utilizando Media Queries para resolver una necesidad dada</p> <p>7.3 Comprueba el funcionamiento de la página web utilizando el navegador para verificar el despliegue de la página en distintos tipos de dispositivos</p> <p>7.4 Utiliza framework de estilos para implementar la responsividad en una página web y resolver el problema planteado</p>	<p>7. Responsividad</p> <p>El concepto de Responsividad</p> <p>Tipos de dispositivos y orientaciones</p> <p>El concepto Mobile First</p> <p>Utilización de Media Query</p> <p>Cómo probar los distintos dispositivos</p> <p>Manejando la responsabilidad con bootstrap</p>
<b>PERFIL DEL FACILITADOR</b>		
<b>Opción 1</b>	<b>Opción 2</b>	<b>Opción 3</b>
<p>*Formación académica en el área de las tecnologías digitales y comunicación, diseñador gráfico profesional, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>	<p>*Formación académica como técnico de nivel superior en el área de las tecnologías digitales y comunicación, diseño gráfico o digital, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>	<p>*Experiencia laboral de mínimo 6 años en proyectos digitales desempeñando funciones de Diseñador Web o consultor UX o equivalente, demostrable.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>
<b>RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO</b>		
Infraestructura	Equipos y herramientas	Materiales e insumos

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador.</p> <p>*Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet.</p> <p>*Sistema de iluminación y ventilación adecuados</p> <p>*Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas.</p> <p>*Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador.</p> <p>*Proyector multimedia.</p> <p>*Telón.</p> <p>*Pizarrón.</p> <p>*Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p> <p>*Equipo computacional para cada participante: Mac o PC con 8 de ram mínimo, procesador Intel i7; Programas con licencia actualizada: Photoshop; Sketch; Sublime Text; Figma (freeware)</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta).</p> <p>*Material de apoyo y guía sobre el sector.</p> <p>*Plumones para pizarrón.</p> <p>*Libro de clases.</p> <p>*Pautas de evaluación por actividad.</p> <p>*Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo.</p> <p>*Material audiovisual que contenga información del curso</p>
---	--	---

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



**MÓDULO FORMATIVO N° 7**

Nombre	DESARROLLO DE PORTAFOLIO DE UN PRODUCTO DIGITAL	
N° de horas asociadas al módulo	18,00	
Código Módulo	MB00132	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Según el consignado en el plan formativo.	
Competencia del módulo	Presentar un producto digital en un portafolio personal utilizando las herramientas tecnológicas y buenas prácticas disciplinares para resolver una problemática y potenciar el perfil profesional	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Reconocer las características fundamentales de un portafolio de productos digitales efectivo para potenciar el perfil profesional	1.1 Reconoce la importancia de un portafolio de productos como herramienta para potenciar el perfil profesional 1.2 Describe las buenas prácticas para la creación de un portafolio de productos 1.3 Identifica herramientas para la implementación de un portafolio de productos	1. Portafolio de Productos El portafolio de productos • Qué es un portafolio de productos • Importancia de contar con un portafolio • Buenas prácticas para la creación de un portafolio de productos • Herramientas que se pueden utilizar para la creación del portafolio de productos o GitHub o Hosting o Página web personal o Youtube o Otros
2. Elaborar un producto tecnológico para resolver una problemática real utilizando las buenas prácticas de la disciplina	2.1 Distingue conceptos y buenas prácticas para el diseño de un producto digital que resuelve un problema 2.2 Utiliza técnicas y herramientas de la disciplina para la implementación de un producto digital 2.3 Implementa un producto funcional que resuelve un problema real utilizando las buenas prácticas de la disciplina	2. Finalización del proyecto • Revisión del producto construido a lo largo del curso • Depuración y mejora del producto • Feedback y retroalimentación • Ajustes finales y cierre de entregable
3. Implementar un portafolio de un producto digital utilizando las herramientas disponibles y las buenas prácticas de la industria	3.1 Utiliza GitHub/Behance para la creación de un portafolio de productos digitales utilizando las buenas prácticas de la industria 3.2 Utiliza un servicio de hosting para alojar un producto tecnológico de acuerdo a su naturaleza 3.3 Presenta un producto digital utilizando la plataforma youtube para demostrar las capacidades técnicas	3. Herramientas para la implementación de un portafolio Utilización de GitHub para crear un portafolio (*) • Qué es GitHub • Características y operaciones básicas de GitHub • Buenas prácticas para tener un portafolio atractivo en GitHub • Buenas prácticas para la página principal de un

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



		<p>repositorio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buenas prácticas para la página de perfil</li> <li>Utilización de Behance para crear un portafolio (**)</li> <li>• Qué es Behance</li> <li>• Características y operaciones básicas de Behance</li> <li>• Buenas prácticas para tener un portafolio atractivo en Behance</li> <li>• Behance dedicado y exclusivo a proyectos de UX</li> <li>Alojamiento de tu producto en un servidor</li> <li>• Qué es un Hosting</li> <li>• Servicios gratuitos de hosting</li> <li>• Servicios cloud gratuitos</li> <li>• Cómo alojar un proyecto UX/UI</li> <li>• Cómo alojar un proyecto Front-End</li> <li>• Cómo alojar un proyecto Fullstack Java</li> <li>• Cómo alojar un proyecto Fullstack Javascript</li> <li>• Cómo alojar un proyecto Fullstack Python</li> <li>• Cómo alojar un proyecto Android</li> <li>Utilización de Youtube</li> <li>• Utilización de youtube en el mundo del desarrollo de productos digitales</li> <li>• Herramientas gratuitas para la confección de un video técnico</li> <li>• Cómo confeccionar un tutorial técnico en youtube para demostrar tus capacidades</li> <li>• Cómo presentar tu proyecto en youtube</li> </ul> <p>(*) Aplica sólo para cursos de desarrollo (**) Aplica sólo para curso de diseño UX/UI</p>
PERFIL DEL FACILITADOR		
Opción 1	Opción 2	Opción 3
<p>*Formación profesional en el área de las ingenierías para el caso de los planes formativos front-end, fullstack, mobile, o bien como diseñador para el caso del plan UX/UI. En todos los casos anteriores, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años desempeñando funciones de laborales ya sea como desarrollador front-end, fullstack, mobile, o diseñador UX/UI, dependiendo del plan formativo, o bien gerenciando áreas en estas materias.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades,</p>	<p>*Formación académica como técnico de nivel superior en el área informática para el caso de los planes formativos front-end, fullstack, mobile, o bien como diseñador para el caso del plan UX/UI. En todos los casos anteriores, con título.</p> <p>*Experiencia laboral de mínimo 3 años desempeñando funciones de laborales ya sea como desarrollador front-end, fullstack, mobile, o diseñador UX/UI, dependiendo del plan formativo, o bien gerenciando áreas en estas materias.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en</p>	<p>*Experiencia laboral de mínimo 6 años desempeñando funciones de laborales ya sea como desarrollador front-end, fullstack, mobile, o diseñador UX/UI, dependiendo del plan formativo, o bien gerenciando áreas en estas materias.</p> <p>*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.	
<b>RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO</b>		
<b>Infraestructura</b>	<b>Equipos y herramientas</b>	<b>Materiales e insumos</b>
<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador.</p> <p>*Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet.</p> <p>*Sistema de iluminación y ventilación adecuados</p> <p>*Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas.</p> <p>*Para actividades E-Learning debe contar con plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador.</p> <p>*Proyector multimedia.</p> <p>*Telón.</p> <p>*Pizarrón.</p> <p>*Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta).</p> <p>*Material de apoyo y guía sobre el sector.</p> <p>*Plumones para pizarrón.</p> <p>*Libro de clases.</p> <p>*Pautas de evaluación por actividad.</p> <p>*Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo.</p> <p>*Material audiovisual que contenga información del curso</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

**MÓDULO FORMATIVO N° 8**

Nombre	DESARROLLO DE EMPLEABILIDAD EN LA INDUSTRIA DIGITAL	
N° de horas asociadas al módulo	18,00	
Código Módulo	MB00133	
Perfil ChileValora asociado al módulo	SIN PERFIL CHILEVALORA ASOCIADO.	
UCL(s) ChileValora relacionada(s)	SIN UCL ASOCIADA.	
Requisitos de ingreso	Según el consignado en el plan formativo.	
Competencia del módulo	Elaborar un plan de búsqueda desarrollando el propio perfil profesional, reconociendo las características del mercado laboral del sector tecnológico y aplicando técnicas para la preparación de entrevistas	
Adaptabilidad a modalidad no presencial	Este módulo puede ser adaptado por el ejecutor para desarrollo online.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
1. Explicar los elementos fundamentales de un plan de búsqueda laboral distinguiendo las características de la industria TI en el proceso de selección	1.1 Reconoce las características del mercado laboral TI para la búsqueda de empleo 1.2 Describe los elementos que constituyen un plan de búsqueda efectivo para el mercado laboral TI 1.3 Describe las características principales de un perfil profesional para la industria TI distinguiendo competencias técnicas y habilidades personales valoradas 1.4 Reconoce en qué consiste un desafío técnico como medio para potenciar el perfil profesional 1.5 Reconoce los principales elementos a considerar para preparar una entrevista laboral	1. El plan de búsqueda laboral Características del mercado laboral TI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiénes buscan perfiles como el tuyo</li> <li>• Cómo se realiza la búsqueda de candidatos</li> <li>• Etapas del proceso de selección</li> <li>• Qué tipo de empresas y áreas contratan a estos perfiles, qué tipo de cargos están disponibles (cómo se llaman)</li> <li>• Cómo es la estructura organizacional en trabajos TI, en empresas TI y resto, por ejemplo con quién trabaja, cómo trabaja, tipos de contratos más frecuentes (incluir freelance y externalización en la industria)</li> </ul> El plan de búsqueda laboral <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un plan de búsqueda laboral</li> <li>• Por qué debemos planificar la búsqueda</li> <li>• Elementos de un plan de búsqueda                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o El perfil profesional</li> <li>o El currículum vitae</li> <li>o Publicación y difusión del perfil</li> <li>o El portafolio de productos</li> <li>o Los desafíos técnicos</li> <li>o Las entrevistas laborales</li> <li>o Los Test Psicolaborales</li> </ul> </li> </ul> El perfil profesional <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un perfil profesional</li> <li>• Aspectos claves para la confección de un perfil profesional</li> <li>• Competencias técnicas valoradas por la industria TI vs</li> </ul>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



		<p>las personales (cuáles son mis fortalezas y debilidades)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades personales valoradas por la industria TI vs las personales (cuáles son mis fortalezas y debilidades)</li> <li>• Niveles de experiencia y seniority del perfil</li> <li>• Principales líneas de desarrollo de carrera vs perfil propio</li> </ul> <p>Los desafíos técnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un desafío técnico</li> <li>• Qué debes demostrar en un desafío técnico</li> </ul> <p>Las entrevistas laborales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En qué consiste una entrevista laboral</li> <li>• Cómo preparar una entrevista individual</li> </ul> <p>Los test psicolaborales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un test psicolaboral y para qué sirve</li> <li>• Recomendaciones para enfrentar un test psicolaboral</li> </ul>
2. Crear un currículum vitae para la contratación en la industria TI utilizando los diversos canales de publicación y empleando las buenas prácticas y recomendaciones de la industria	<p>2.1 Describe los elementos relevantes de un currículum vitae para la búsqueda laboral en la industria TI</p> <p>2.2 Reconoce los mecanismos para la publicación del perfil profesional en portales laborales para el área TI</p> <p>2.3 Crea un currículum vitae para la búsqueda laboral en el mercado TI utilizando buenas prácticas</p>	<p>2. Confección y publicación del currículum vitae:</p> <p>Confección del Currículum Vitae</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un Currículum Vitae</li> <li>• Elementos que lo componen</li> <li>• Reglas de oro para la confección de un CV efectivo</li> <li>• Buenas prácticas para la redacción de la experiencia</li> <li>• Buenas prácticas para la redacción de los datos educacionales</li> <li>• Selección y redacción de tus habilidades</li> <li>• Secciones adicionales en el currículum</li> </ul> <p>Publicación de tu perfil en portales laborales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sacarle el máximo provecho a LinkedIn</li> <li>• Conociendo Trabajando</li> <li>• Conociendo Laborum</li> <li>• Conociendo GetOnBoard</li> <li>• Conociendo FirstJob</li> <li>• Empresas headhunters</li> <li>• Autoempleo y freelance</li> </ul>
3. Aplicar técnicas para sostener entrevistas laborales efectivas reconociendo los elementos relevantes de contexto de la industria TI	<p>3.1 Describe el rol de las emociones en la búsqueda laboral distinguiendo mecanismos para gestionarlas</p> <p>3.2 Reconoce los elementos fundamentales de la escucha activa para el éxito en los procesos de selección</p> <p>3.3 Describe los elementos críticos para la preparación de una entrevista laboral</p> <p>3.4 Elabora un elevator pitch del perfil profesional para enfrentar una entrevista laboral</p>	<p>3. Cómo enfrentar entrevistas laborales</p> <p>Gestión emocional al servicio de la búsqueda de oportunidades laborales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué son las emociones</li> <li>• Emociones y estados de ánimo básicos</li> <li>• La inteligencia emocional</li> <li>• El rol que juegan las emociones en la búsqueda laboral</li> <li>• Cómo gestionar las emociones</li> </ul> <p>Escucha Activa</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

	3.5 Aplica técnicas y buenas prácticas para sostener una entrevista laboral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El modelo de escucha activa</li> <li>• Acotar la brecha comunicacional</li> <li>• El contacto visual</li> <li>• La comunicación no verbal</li> <li>• La técnica de storytelling</li> </ul> <p>Las entrevistas laborales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En qué consiste una entrevista laboral</li> <li>• Tipos de entrevista <ul style="list-style-type: none"> <li>o Individual, grupal</li> <li>o Dirigida, libre, mixta</li> </ul> </li> <li>• Cómo preparar una entrevista individual <ul style="list-style-type: none"> <li>o Realizar una investigación previa</li> <li>o La vestimenta</li> <li>o El saludo</li> <li>o La puntualidad y el descanso</li> <li>o Cómo referirte al entrevistador</li> <li>o La postura corporal</li> <li>o El lenguaje y la forma de hablar</li> <li>o La despedida</li> </ul> </li> </ul> <p>Preparación de un Elevator Pitch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es un Elevator Pitch</li> <li>• Cómo confeccionar un elevator pitch para una entrevista laboral</li> </ul>
--	---	--

**PERFIL DEL FACILITADOR**

Unica Opción

\*Formación profesional en el área de la psicología laboral, administración, recursos humanos o ingenierías, con título.

\*Experiencia laboral de al menos 5 años en el área de recursos humanos y/o selección y reclutamiento.

\*Experiencia como facilitador/a de capacitación para personas adultas, y/o bien como docente en instituciones de educación superior, sean universidades, institutos profesionales o centros de formación técnica, de mínimo 100 horas cronológicas, demostrable.

**RECURSOS MATERIALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO FORMATIVO**

Infraestructura	Equipos y herramientas	Materiales e insumos
<p>*Laboratorio computacional que cuente al menos con 1,5 m2 por participante, implementada con: Puestos de trabajo individuales que considere mesa y silla. Escritorio y silla para el facilitador.</p> <p>*Conexiones para utilizar medios didácticos tales como data y salida a internet.</p> <p>*Sistema de iluminación y ventilación adecuados</p> <p>*Servicios higiénicos separados para hombres y mujeres en recintos de aulas y de actividades prácticas.</p> <p>*Para actividades E-Learning debe contar con</p>	<p>*Notebook o PC para facilitador.</p> <p>*Proyector multimedia.</p> <p>*Telón.</p> <p>*Pizarrón.</p> <p>*Filmadora o cámara fotográfica para registrar evidencias de actividades realizadas por los participantes.</p>	<p>*Set de artículos de escritorio por participante (lápiz pasta, lápiz grafito, goma de borrar, regla, cuaderno o croquera, archivador o carpeta).</p> <p>*Material de apoyo y guía sobre el sector.</p> <p>*Plumones para pizarrón.</p> <p>*Libro de clases.</p> <p>*Pautas de evaluación por actividad.</p> <p>*Manual del participante que contemple todos los contenidos especificados para este módulo.</p> <p>*Material audiovisual que contenga información del</p>

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE



plataforma LMS implementada y acceso a sistemas de video llamada para sesiones sincrónicas, que aseguren el contacto y la conectividad de participantes.		curso
--	--	-------

EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO NO PUEDE SER MODIFICADO SIN LA AUTORIZACIÓN DE SENCE

