



PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN

# <UX: Diseño de experiencia de usuario>

N° de Créditos: 13



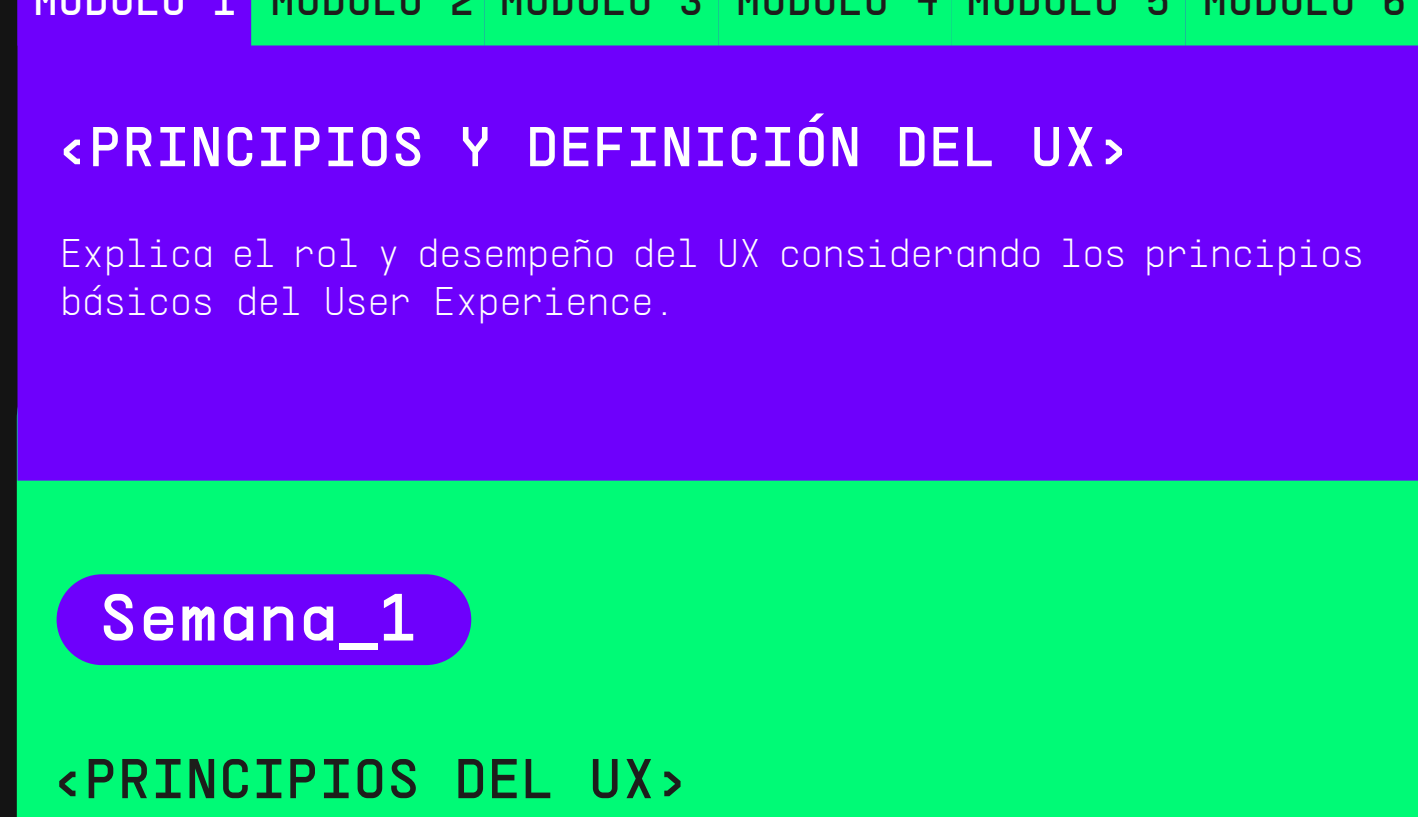
## <SUMILLA DEL PROGRAMA>

En este programa de especialización, los alumnos aprenderán a aplicar insumos y buenas prácticas de definición UX y diseño de interacción para crear soluciones en forma de productos digitales accesibles y centrados en las necesidades de los usuarios. El participante dominará las habilidades requeridas para satisfacer las necesidades del usuario a través de soluciones innovadoras como el diseño de la experiencia en productos digitales.



## <INFRAESTRUCTURA>

Para el desarrollo de este programa de especialización es necesario contar con una computadora apta para programas de diseño y con conexión a internet.



## <SOFTWARE NECESARIO>

Se requiere contar con los siguientes softwares:



Figma



Sketch



## <PERFIL DE INGRESO>

- Conocimientos mínimos de computación
- Manejo de internet a nivel usuario
- Vocación en investigación de usuario



## <LOGRO DEL PROGRAMA>

Al finalizar el curso, el estudiante diseña la experiencia de usuario en productos y servicios, evaluándola y aplicando los técnicas correspondientes.

## PROGRAMACIÓN

MÓDULO 1 MÓDULO 2 MÓDULO 3 MÓDULO 4 MÓDULO 5 MÓDULO 6

### <PRINCIPIOS Y DEFINICIÓN DEL UX>

Explica el rol y desempeño del UX considerando los principios básicos del User Experience.

#### Semana\_1

### <PRINCIPIOS DEL UX>

El estudiante define la experiencia de usuario mediante los diferentes navegadores desde su rol de UX.

Lección 1 <INTRODUCCIÓN A UX>

Lección 2 <UX EN ENTORNOS DE TRABAJO Y SUS CAPACIDADES>

#### Hackathon 1

El estudiante explicará su experiencia de usuario luego de una búsqueda en cinco navegadores. Además, realizará un benchmarking para el lanzamiento de una marca de gaseosa.



#### Semana\_2

### <LA IMPORTANCIA DE LAS METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL PROCESO DEL UX>

El estudiante explica la diferencia y la aplicación de las diversas metodologías a partir de un caso real.

Lección 1 <METODOLOGÍAS ÁGILES EN APOYO AL UX>

Lección 2 <LAS HEURÍSTICAS DE NEILSEN>

#### Hackathon 2

El estudiante explicará la elección de una metodología ágil para un caso propuesto. Además, explicará el uso de la herramienta UX en el análisis heurístico de una página web.



MÓDULO 1 MÓDULO 2 MÓDULO 3 MÓDULO 4 MÓDULO 5 MÓDULO 6

### <EL PROCESO DEL UX RESEARCH Y LA APLICACIÓN DE FIRMA PARA EL UX>

Aplicar las herramientas del UX Research y Figma para la creación de wireframes.

#### Semana\_3

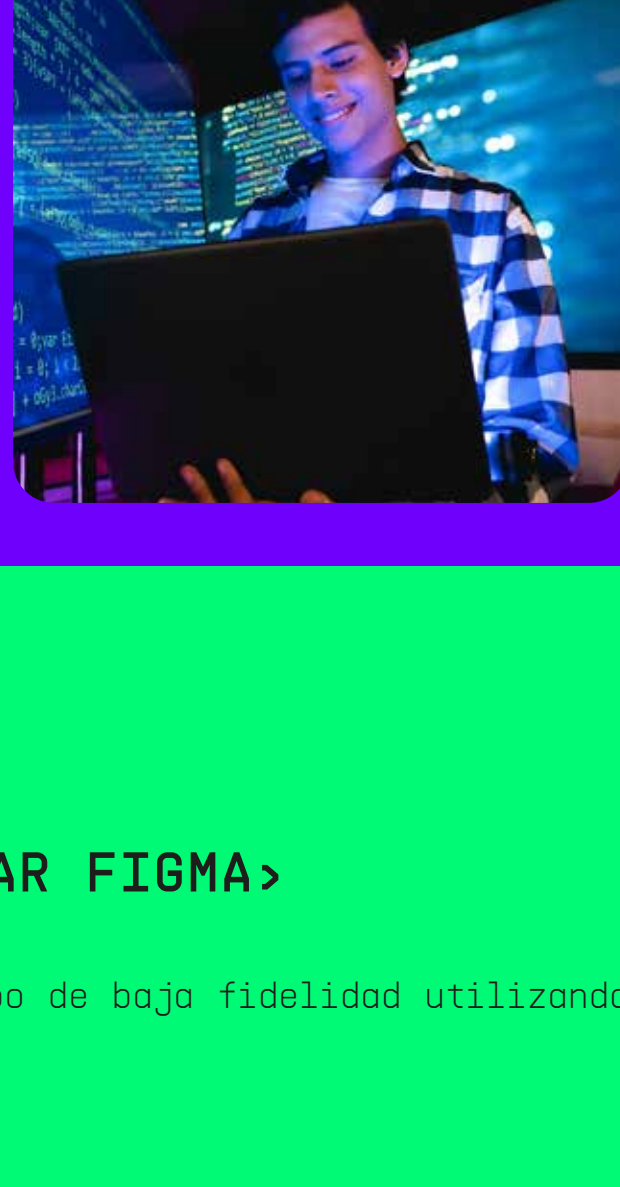
### <LA IMPORTANCIA DEL UX RESEARCH Y RECONOCIMIENTO DE INSIGHTS>

El estudiante aplica las herramientas del Design Thinking para empatizar con su usuario y sus insights.

Lección 1 <DESIGN THINKING COMO HERRAMIENTA DE RESEARCH >

#### Hackathon 3

El estudiante utilizará las herramientas de Design Thinking en base a un caso propuesto, el cual deberá ser desarrollado y documentado en Figma.



#### Semana\_4

### <PRESENTACIÓN DE HALLAZGOS Y ALCANCE DE PROYECTO>

El estudiante utiliza herramientas de análisis de la información para justificar los hallazgos de la investigación.

Lección 1 <HALLAZGOS Y ALCANCE DEL PROYECTO>

Lección 2 <CONOCIENDO LA PERSPECTIVA DEL USUARIO/CLIENTE FINAL>

#### Hackathon 4

El estudiante utilizará las herramientas de análisis de información en Figma. Además, realizará un proceso de Card Sorting en base a un caso.



#### Semana\_5

### <ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN>

El estudiante implementa las herramientas de la Arquitectura de Información validándolas con la herramienta Tree Testing.

Lección 1 <ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN>

Lección 2 <VALIDACIÓN DE LA ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN>

#### Hackathon 5

El estudiante realizará un wireflow bajo los conceptos y lineamientos base de la arquitectura de la información, validándola con la herramienta Tree Testing.



#### Semana\_6

### <DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE WIREFRAMES>

El estudiante realiza un wireframe a mano alzada considerando los lineamientos expuestos en clase.

Lección 1 <PROTOTIPOS: DEFINICIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS>

Lección 2 <WIREFRAME DE BAJA Y ALTA FIDELIDAD>

#### Hackathon 6

El estudiante realizará un wireframe a baja fidelidad utilizando sketch o a mano alzada para alinear los resultados encontrados en el proceso del research.



#### Semana\_7

### <APRENDIENDO A DOMINAR FIGMA>

El estudiante realiza un prototipo de baja fidelidad utilizando la herramienta Figma.

Lección 1 <FIGMA>

#### Hackathon 7

El estudiante realizará un prototipo utilizando Figma para la sistematización de los pantallas en base a mejorar la experiencia del usuario.



MÓDULO 1 MÓDULO 2 MÓDULO 3 MÓDULO 4 MÓDULO 5 MÓDULO 6

### <PROCESO DE INTERACCIÓN Y EL USER FLOW DEL PROTOTIPO>

Utilizar herramientas de visualización de Figma para la elaboración del proceso de interacción y User Flow de los prototipos.

#### Semana\_8

### <INTERACCIÓN DE PANTALLAS Y USER FLOW>

El estudiante realiza el proceso de interacción y user Flow tomando en cuenta las características de su proyecto.

Lección 1 <DANDO VIDA A NUESTROS PROTIPOS Y WIREFRAMES>

Lección 2 <BUENAS PRÁCTICAS PARA EL DISEÑO DE INTERACCIÓN>

#### Hackathon 8

El estudiante realizará el proceso de User Flow en base a un proyecto, utilizando herramientas de visualización de Figma.



#### Semana\_9

### <WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD>

El estudiante implementa librerías de alta fidelidad considerando sus componentes.

Lección 1 <DISEÑO DE ALTA FIDELIDAD>

Lección 2 <COMPONENTES PARA UID WEB Y MÓVILES EN FIGMA>

#### Hackathon 9

El estudiante seleccionará componentes de las librerías para elevar la fidelidad del MVP en su proyecto.





**<NOMBRE DEL MODULO>**

Analizar la retroalimentación de los usuarios considerando los resultados de la prueba de usabilidad.

**Semana\_10****<DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE USABILIDAD>**

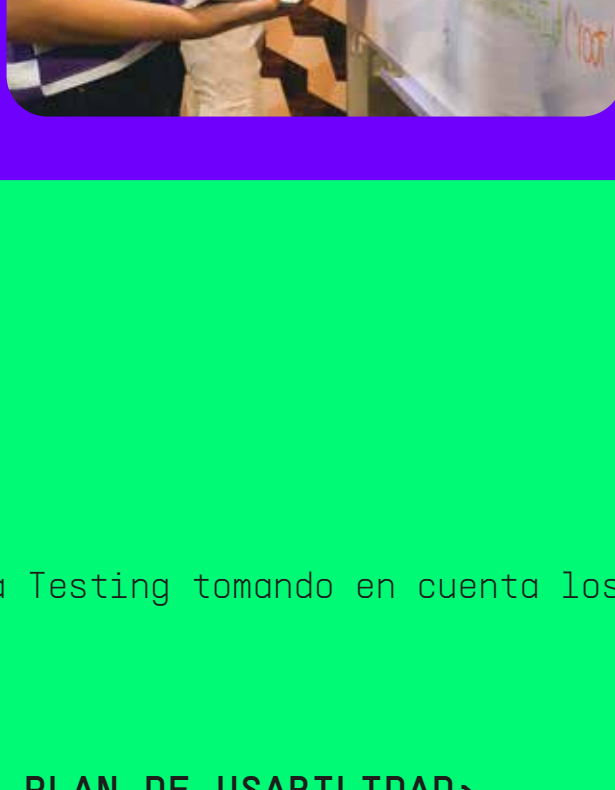
El estudiante selecciona la prueba de usabilidad según las necesidades de su proyecto.

**Lección 1** <DEFINICIÓN DE LAS PRUEBAS DE USABILIDAD>

**Lección 2** <PLANTEAMIENTO Y OBJETIVOS DE UNA PRUEBA DE USABILIDAD>

**Hackathon 10**

El estudiante seleccionará el tipo de prueba de usabilidad a utilizar según el rubro del proyecto para detectar las iteraciones correspondientes de la usabilidad del prototipo.

**Semana\_11****<PLAN DE USABILIDAD>**

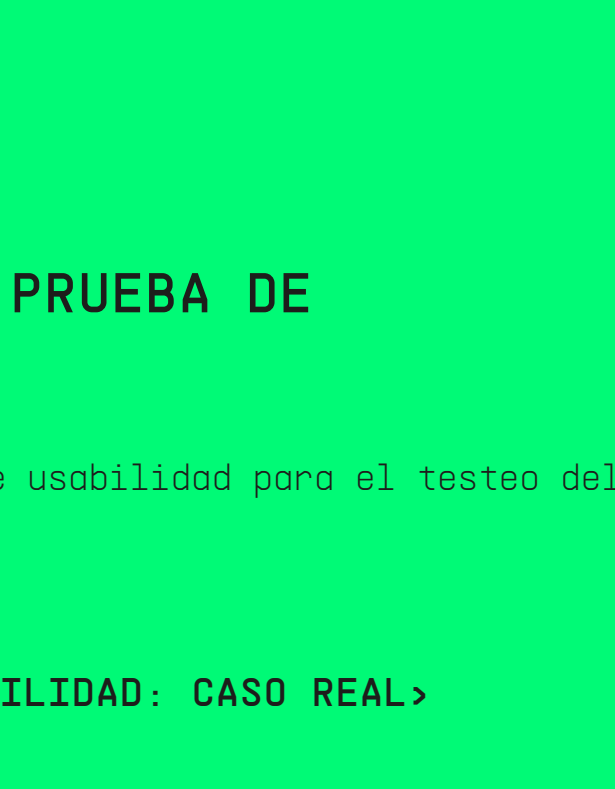
El estudiante realiza un Guerrilla Testing tomando en cuenta los requerimientos de su proyecto.

**Lección 1** <MODERADOR Y EL PLAN DE USABILIDAD>

**Lección 2** <CONDUCCIÓN Y SELECCIÓN DE PARTICIPANTES>

**Hackathon 11**

El estudiante aplicará la Guerrilla Testing y documentará el proceso de este para detectar las iteraciones correspondientes de la usabilidad del prototipo.

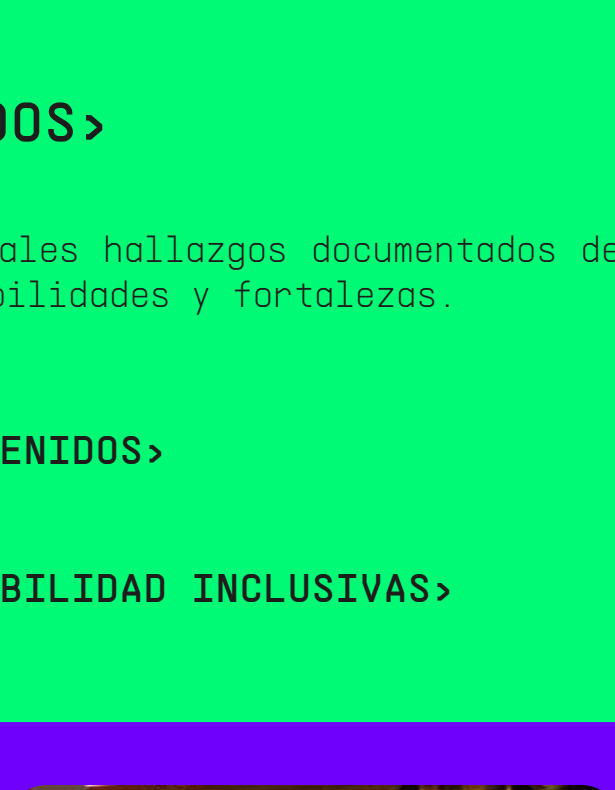
**Semana\_12****<APLICABILIDAD DE LA PRUEBA DE USABILIDAD>**

El estudiante aplica una prueba de usabilidad para el testeo del prototipo.

**Lección 1** <PRUEBA DE USABILIDAD: CASO REAL>

**Hackathon 12**

El estudiante aplicará la prueba de usabilidad mediante la estrategia de role play para identificar los retos que puede enfrentar en dicha prueba que se le presentan durante la simulación de una prueba de usabilidad.

**Semana\_13****<HALLAZGOS Y RESULTADOS>**

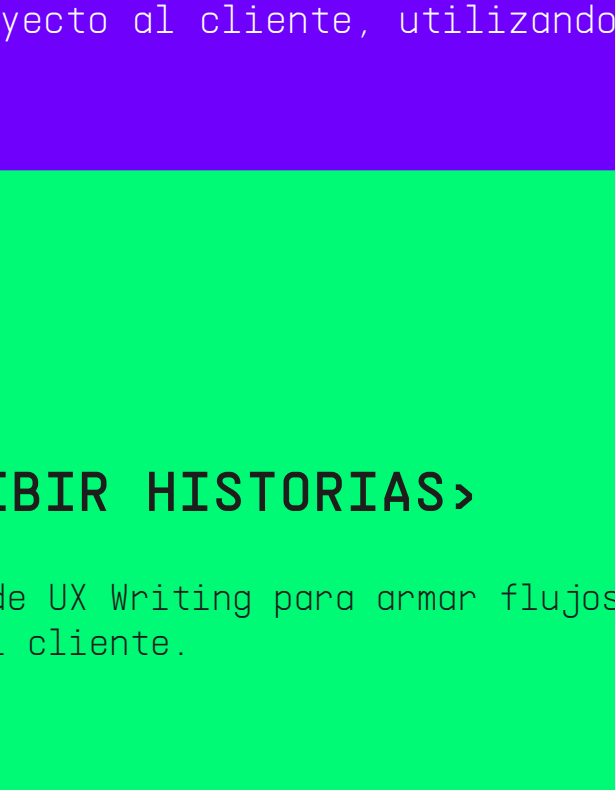
El estudiante analiza los principales hallazgos documentados de su proyecto, identificando las debilidades y fortalezas.

**Lección 1** <RESULTADOS OBTENIDOS>

**Lección 2** <PRUEBAS DE USABILIDAD INCLUSIVAS>

**Hackathon 13**

El estudiante analizará los resultados obtenidos de la prueba de usabilidad, identificando debilidades y fortalezas para un proceso de iteración.

**<ESCALANDO MI MVP>**

Argumenta la viabilidad del proyecto al cliente, utilizando el recurso del Storytelling.

**Semana\_14****<UX WRITING, EL ESCRIBIR HISTORIAS>**

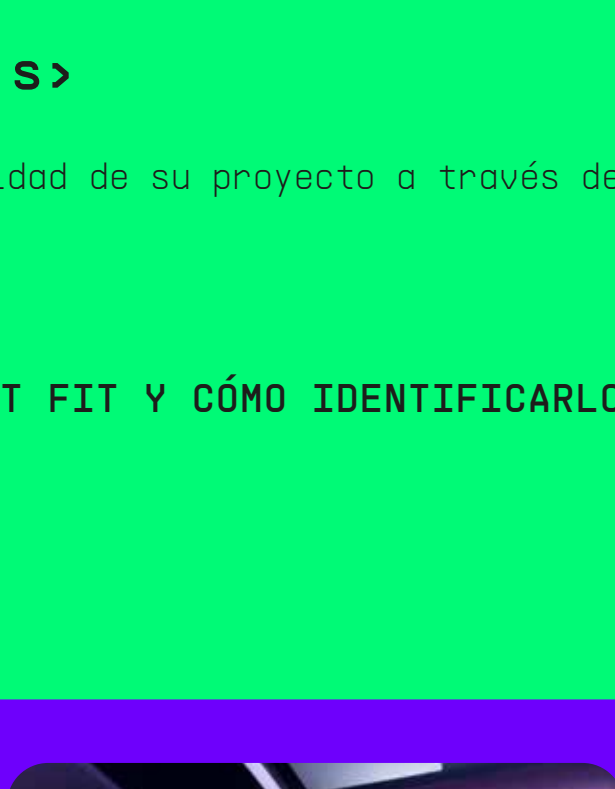
El estudiante utiliza el recurso de UX Writing para armar flujos coherentes con las necesidades del cliente.

**Lección 1** <EL PODER DE LA ESCRITURA>

**Lección 2** <UX WRITING: CASO REAL>

**Hackathon 14**

El estudiante simulará un UX writing identificando las principales dificultades para identificar los retos que puede enfrentar al utilizar esta herramienta.

**Semana\_15****<STORYTELLING>**

El estudiante utiliza el recurso de Storytelling para hacer vendible su idea ganadora.

**Lección 1** <EL PODER DE UNA HISTORIA>

**Lección 2** <STORYTELLING: CASO REAL>

**Hackathon 15**

El estudiante utilizará el recurso de Storytelling para vender su idea al cliente/holder para que este invierta en el producto mediante un role playing.

**Semana\_16****<DIMENSIONES DEL KPI's>**

El estudiante comprueba la viabilidad de su proyecto a través del uso de métricas de KPI's.

**Lección 1** <PRODUCT MARKERT FIT Y CÓMO IDENTIFICARLO>

**Lección 2** <KPI's>

**Hackathon 16**

El estudiante establecerá las métricas de KPI's a usar para la evaluación de la viabilidad de su proyecto.

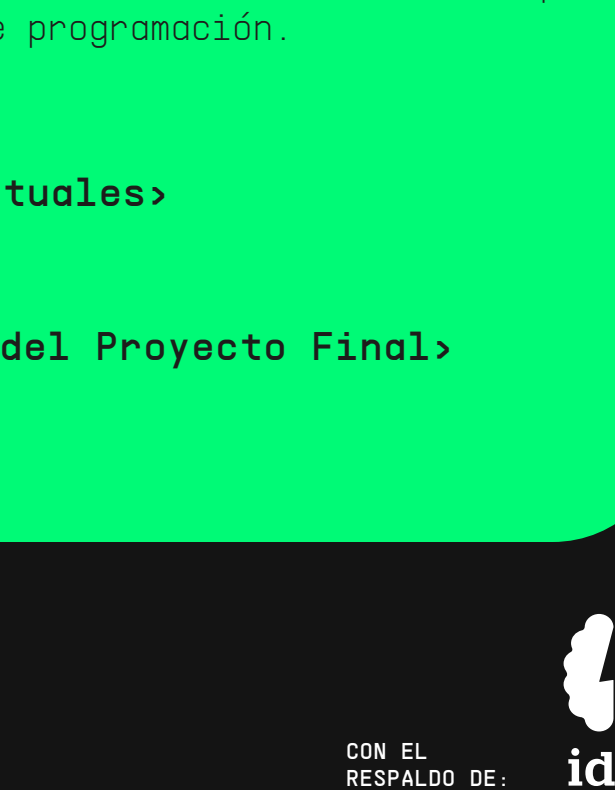
**Semana\_17****<ETAPAS DE VIDA DE UN PRODUCTO DIGITAL>**

El estudiante evalúa los pasos para escalar un producto digital.

**Lección 1** <ETAPAS DE VIDA DE UN PRODUCTO DIGITAL>

**Hackathon 17**

El estudiante identificará los etapas de vida de un producto digital para evaluar la escalabilidad a un producto alfa, beta o live.

**<FEEDBACK, ASESORÍA Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL>****Semana\_18****<EVALUACIÓN Y PRESENTACIÓN FINAL>**

El estudiante presenta su proyecto final el cual está listo para ser escalado y pasar al proceso de programación.

**Lección 1** <Asesorías virtuales>

**Lección 2** <Presentación del Proyecto Final>