



U | I | U | X



FUNDAMENTOS DE UX, DESIGN THINKING Y USER RESEARCH

Escuela	Ingeniería de software
Código del curso	UXUI-01
Horas totales del curso	40 horas
Semanas totales del curso	Virtual en vivo



DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso inicia con los fundamentos centrales de UX (user experience) y hace énfasis en los 7 factores que influyen una experiencia satisfactoria. La creación de experiencias que realmente generan valor parten de una comprensión profunda del usuario y sus necesidades. Por lo tanto, después de una introducción a Design Thinking, el curso se enfoca en las herramientas que se utilizan en industria para la investigación de usuario. Este proceso de user research se enmarca en un proyecto que utiliza Design Thinking y cuyo objetivo es el desarrollo de una experiencia que incluye una aplicación móvil. De esta manera, el estudiante inicia el proceso de conceptualización y maquetación sencilla de UX design, siguiendo el lineamiento prevalente en la industria: Mobile First. Para el proyecto los participantes utilizarán Marvel, una herramienta de prototipado simple para aplicaciones móviles.

REQUISITOS PREVIOS

Los requisitos de ingreso para el posgrado serían suficientes en este caso. Ninguno de estos temas requiere conocimientos académicos previos, pero algo de experiencia en algún área de diseño permitiría un mejor aprovechamiento del curso. Poder leer material profesional en inglés es esencial.



OBJETIVO GENERAL

- Una vez finalizado el curso, el participante conocerá las bases de UX Design y Design Thinking y estará en capacidad de hacer un análisis detallado de los usuarios, documentar sus resultados y traducirlos al diseño de una nueva experiencia que genere valor, aplicado en particular a una solución que satisfaga el criterio Mobile First.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Adquirir el vocabulario utilizado en industria en los proyectos de UX Design y en particular de la metodología de Design Thinking.

- Formular un problema de manera que se pueda seleccionar la población de usuarios que se estudiará durante el proceso.
- Aplicar las herramientas necesarias para entender, analizar y codificar los resultados de una investigación de usuario (user research) y traducirlas a un diseño de solución sólido.
- Identificar patrones (definir el problema) a partir de la información recopilada y generar herramientas para el diseño tales como Personas, diagramas conceptuales, diagramas de afinidad y diagramas de experiencia.
- Generar posibles soluciones para el problema analizado con base en la investigación de usuario.
- Seleccionar las soluciones más adecuadas definiendo criterios de selección basados en las necesidades del usuario y en el impacto esperado.
- Desarrollar prototipos sencillos para hacer pruebas iniciales de usabilidad.
- Presentar los resultados del proceso que sean útiles para otras áreas de la organización tales como directivos, desarrolladores y mercadeo.

CONTENIDO

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • ¿Fundamentos generales de UX Design • Introducción a Design Thinking • Métodos de investigación de usuario • Preparación de guías para entrevistas • Análisis y documentación de usuarios | <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de Mobile UX: Mobile First • Generación de soluciones • Principios básicos de maquetado, prototipado y usabilidad. • Documentación final |
|---|---|

EVALUACIÓN

CONCEPTO	PONDERACIÓN
Proyecto – 6 avances	60%
Proyecto – Entrega Final	25%
Proyecto - Exposición	15%
Total	100%

La Universidad Cenfotec está autorizada como universidad privada por el Consejo Nacional de Enseñanza Superior Privada (CONESUP) de Costa Rica. Además, el Centro de Formación en Tecnologías de Información (Cenfotec) co-existe como Institución de Educación Superior Parauniversitaria autorizada por el Consejo Superior de Educación (CSE).

La Universidad Cenfotec es también miembro asociado del Sistema Nacional de Acreditación para la Educación Superior de Costa Rica (SINAES)

www.ucenfotec.ac.cr

info@ucenfotec.ac.cr

Teléfono: 4000 3950

 6000 8050



@UCenfotec

Cualquier forma no autorizada de distribución, copia, duplicación, reproducción, o venta (total o parcial) del contenido de este documento, tanto para uso personal como comercial, constituirá una infracción de los derechos de copyright.