

PROGRAMA MÓDULO:

Diseño de Experiencia de Usuario - UX.

1.- Identificación:

Curso: Diseño de experiencia de usuario – UX
Duración: 20 horas pedagógicas (5 sesiones)
Profesora: Claudia Gutiérrez
E-mail: cgutierh@gmail.com

2.- Objetivos / Competencias:

Al finalizar el curso, los y las alumnas habrán cumplido los siguientes objetivos y/o adquirido las siguientes competencias:

- Reconocer los principios teóricos – práctico de la usabilidad y disciplina de diseño de experiencia de usuarios. Abordar los principios teóricos y prácticos concernientes a la metodología de diseño centrado en las personas – usuarios, para el desarrollo de proyectos de comunicación digital.
- Conocer las principales técnicas cualitativas y cuantitativas de investigación de usuarios y evaluación de experiencia de uso.
- Aprender a realizar testeos remotos y pruebas en vivo.

3.- Contenidos:

- Usabilidad y UX (user experience)
- Diseño centrado en el usuario (DCI)
- Metodologías de evaluación
- Herramientas de testeo
- Pruebas A/B

4.- Metodología:

La metodología de presentación de los contenidos del curso será de carácter teórico- práctico, entregando contenidos mediante exposición en clases, la realización de análisis de casos y temáticas de la actualidad y contexto.

Como herramientas de apoyo se cuentan las presentaciones expuestas durante cada sesión, recursos bibliográficos (lecturas), videos de charla, entrevistas o

reportajes temáticos, y materiales complementarios que están disponibles en plataformas online U-Cursos y Drive Google. Las sesiones son grabadas y se dejan a disposición hasta que finaliza el módulo correspondiente.

5.- Plan de Estudio:

Sesión	Temas
1	<p>Introducción a la UX</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Concepto de usabilidad y la experiencia de usuario (UX) en plataformas y medios digitales ○ Empatía y experiencia de usuarios ○ Experiencias y Usabilidad ○ Usabilidad desde la UX
2	<p>Experiencia y usabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Caracterización de usuarias y usuarios ○ Necesidades, expectativas y experiencias ● Técnicas diseño arquetipos y personas
3	<p>Metodologías de Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Metodologías secuenciales: Cascada y RUP ○ Metodologías iterativas: Agilidad ○ Entregables y herramientas: Wireframes ○ Entregables y herramientas: Prototipado y fidelidades ○ Entregables y herramientas: Tests de usuario
4	<p>Metodologías de Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Herramientas de mapeo de experiencias para proyectos de comunicación / contenidos ○ Metodología de Costumer/ User Journey
5	<p>Análisis de caso y trabajo práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Revisión y trabajo en el desarrollo de caso práctico de investigación solicitado en las sesiones

5.- Evaluación:

La evaluación final del curso consiste en diseñar una pre - propuesta de proyecto desde las necesidades y el contexto de las personas identificadas como potenciales usuarios/usuarios, proponiendo resultados concretos a través de las herramientas entregadas.

IMPORTANTE:

Las actividades establecidas en cada módulo del Plan de Estudio, serán calificadas en la escala de 1.0 a 7.0, siendo la nota mínima de aprobación 4,0.

Para aprobar el diploma, se deberá cumplir con la asistencia requerida por el programa (75%) y **obtener una calificación igual o superior a nota 4,0 (cuatro) en CADA módulo y en el promedio total del Plan de Estudio.**

6.- Bibliografía:

- NIELSEN, Jakob (1999): Usabilidad. Diseño de sitios web. Peachpit Press.
- GARRET, Jesse James (2002): Los Elementos de la Experiencia de Usuario
- KRUG, Steve (2014): No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web. New Riders Press.
- REISS, E. Usable Usability (2012). Springer
- ROBIER, J. (2016) UX Redefined. Wiley & Sons