

**Sumate al
Curso UX y
convertite en
especialista.**



Curso UX/UI

Nos encontramos
transformando



CURSO UX

Destinatarios

Estudiantes o profesionales de diseño con ninguna o poca experiencia profesional en UX.

Modalidad

Programa **práctico y teórico virtual**.

Módulos teóricos cuyos contenidos -en su mayoría- se aplican de modo concreto a un proyecto de diseño que se ejecuta a lo largo de todo el programa.



CURSO UX

Carga horaria de clases

El curso tendrá 2 etapas:

1era. etapa: Desde el 4 de octubre al 20 de diciembre 2023.

2da. etapa: Desde el 7 de febrero al 27 de marzo 2024.

- **Teoría:** 3 hs semanales durante 5 meses.
Total de hs teóricas: 60 hs.

- **Práctica:** 1.5 hs semanales (aproximadas) de práctica durante 5 meses. Total de hs prácticas durante el curso: 30 hs.

El total de hs destinadas por el alumno al curso: 90 hs.
(sin contar las hs de lectura necesarias de los materiales teóricos que complementan las clases).



CURSO UX

Proyecto de diseño

Los alumnos ejecutarán un proyecto de diseño en parejas: deberán resolver un desafío de diseño aplicando un proceso completo de trabajo hasta alcanzar un prototipo evaluado con usuarios.

A lo largo del desarrollo del proyecto tendrán encuentros de tutoría con profesionales Senior de diseño, que les brindarán feedback sobre las actividades realizadas y los resultados alcanzados.



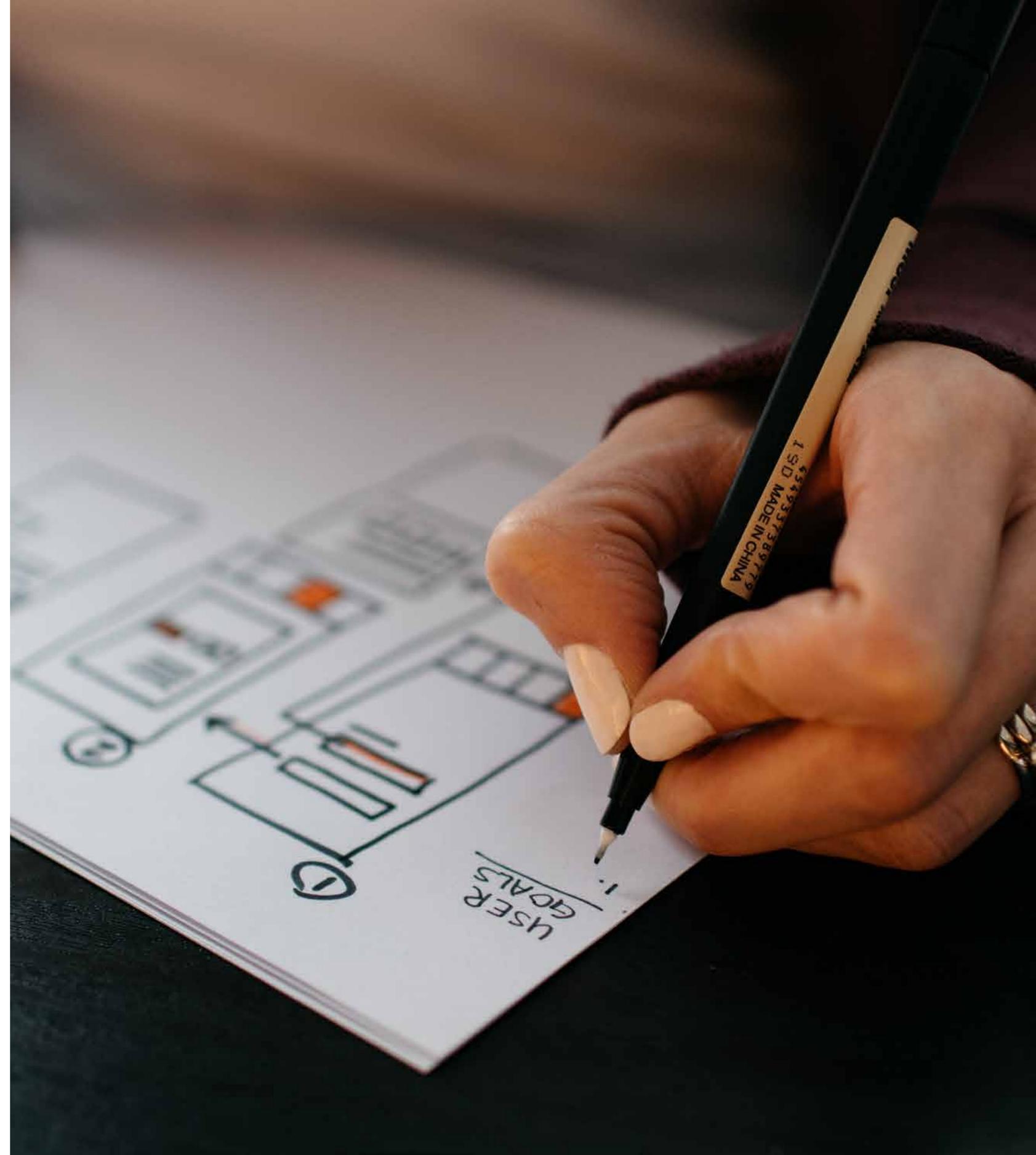
PROGRAMA

Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario (UX) 6 hs

¿Qué es UX? Fenómeno, campo de estudio y práctica profesional. ¿Se puede diseñar la experiencia? El diseño de experiencia como un proceso sistemático de diseño: roles, participantes, tiempos, actividades.

Introducción a Design Thinking, Diseño Centrado en la Persona y Diseño Centrado en el Usuario. UX y CX.

¿UX Designer es un rol? UX, DI y UI. La investigación, el diseño de interacción, la arquitectura de información y el diseño visual en el proceso de diseño de productos digitales.



PROGRAMA

Introducción a Design Thinking 6 hs

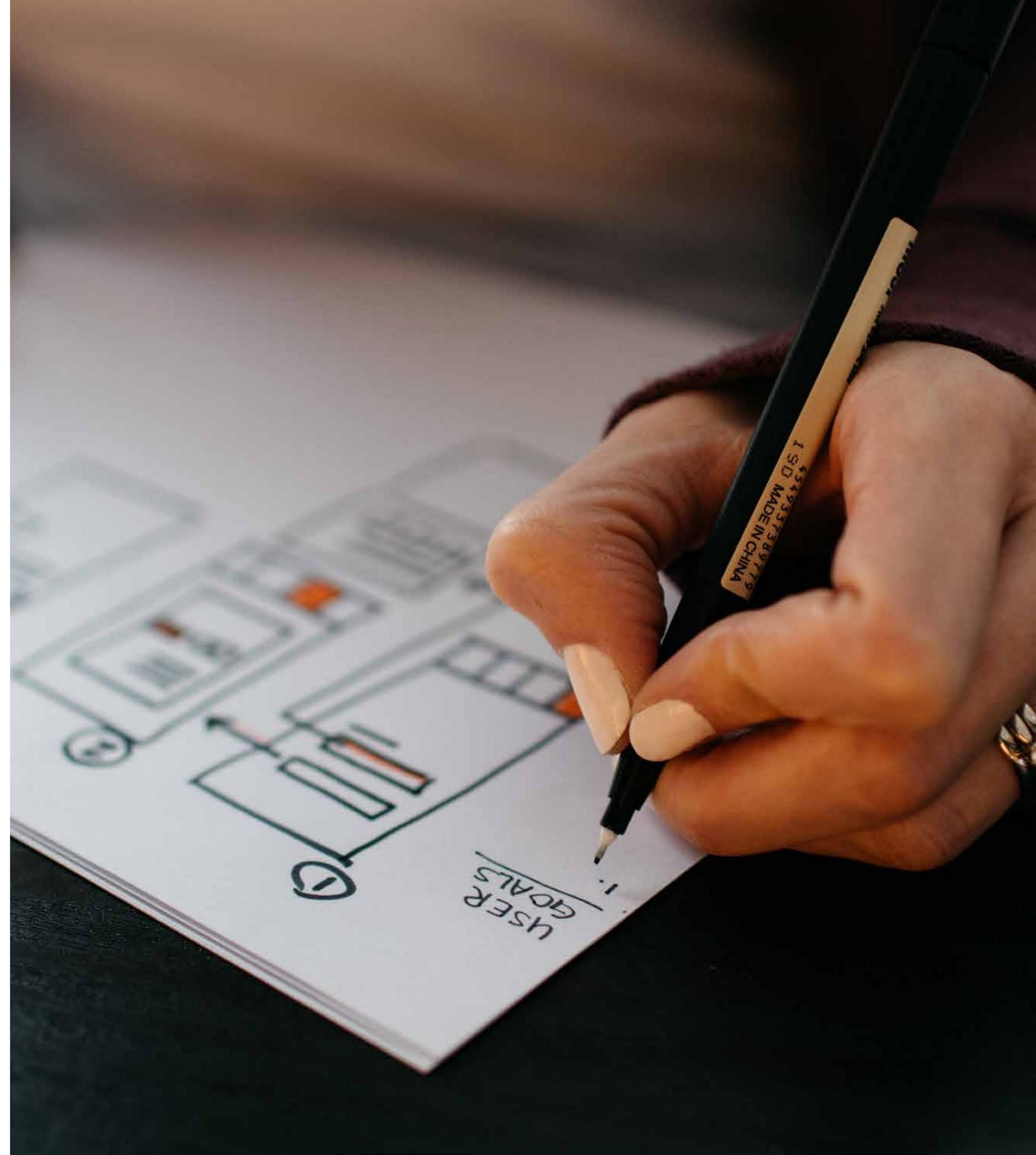
Introducción a la innovación centrada en la persona. Conceptos clave en la búsqueda de innovación mediante el abordaje de diseño: empatía, reformulación de los desafíos, divergencia y creatividad, convergencia y racionalidad, colaboración, iteración y experimentación, pensamiento visual. Cómo el diseño crea valor: el QUÉ, el CÓMO y el POR QUÉ en los proyectos de negocios.



PROGRAMA

Investigación etnográfica, investigación con usuarios 6 hs

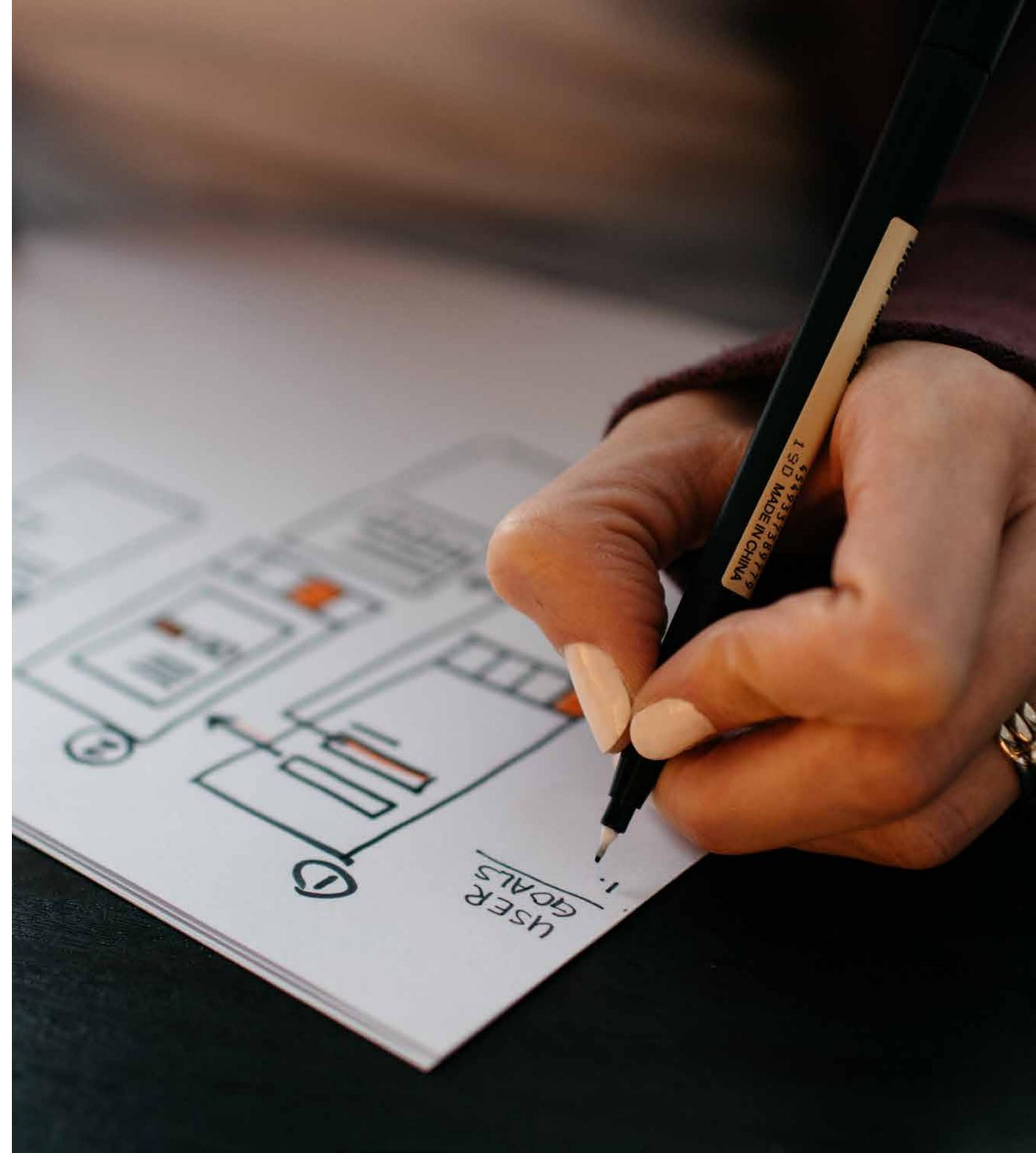
Investigación etnográfica. Estudio de contexto, comportamiento y modelos mentales. Métodos y técnicas: entrevistas en profundidad, observación participante, métodos mixtos. Complementariedad de técnicas cualitativas y cuantitativas. Relación y diferencias con otros métodos de investigación. Cómo organizar y ejecutar la investigación. Distinción de conceptos y herramientas, pertinencia de cada una: Personas, Proto Personas, Customer Journey.



PROGRAMA

Proceso de trabajo en UX 6 hs

Dinámicas de trabajo con el negocio y con IT: cómo colaborar y crear valor en conjunto. Método de diseño y agilidad. Roles en el proceso Agile. El proceso de diseño, etapas y tiempos. Concepto de valor. Métricas e indicadores. Mínimo Producto Viable.



PROGRAMA

Co-Creación 3 hs.

Comunicación y colaboración con stakeholders. Gestión política del diseño. Anticipación, transparencia, claridad. Kickoff de proyectos. Definición de métricas. Cómo articular voluntades y lograr que cada uno aporte el mayor valor posible. Facilitación de actividades. Técnicas de ideación. Técnicas de pensamiento visual. Criterios de evaluación de calidad del diseño.



PROGRAMA

Diseño de Productos y Diseño de Servicios 3 hs.

Introducción a los procesos y herramientas del Diseño de Servicios. El banco ofrece servicios, no productos. Service Design Blueprint: integración de la perspectiva del cliente y de la empresa, desde la interacción hasta los procesos de soporte.



PROGRAMA

Introducción al Diseño de interacción, Diseño de interfaces y prototipado 6 hs.

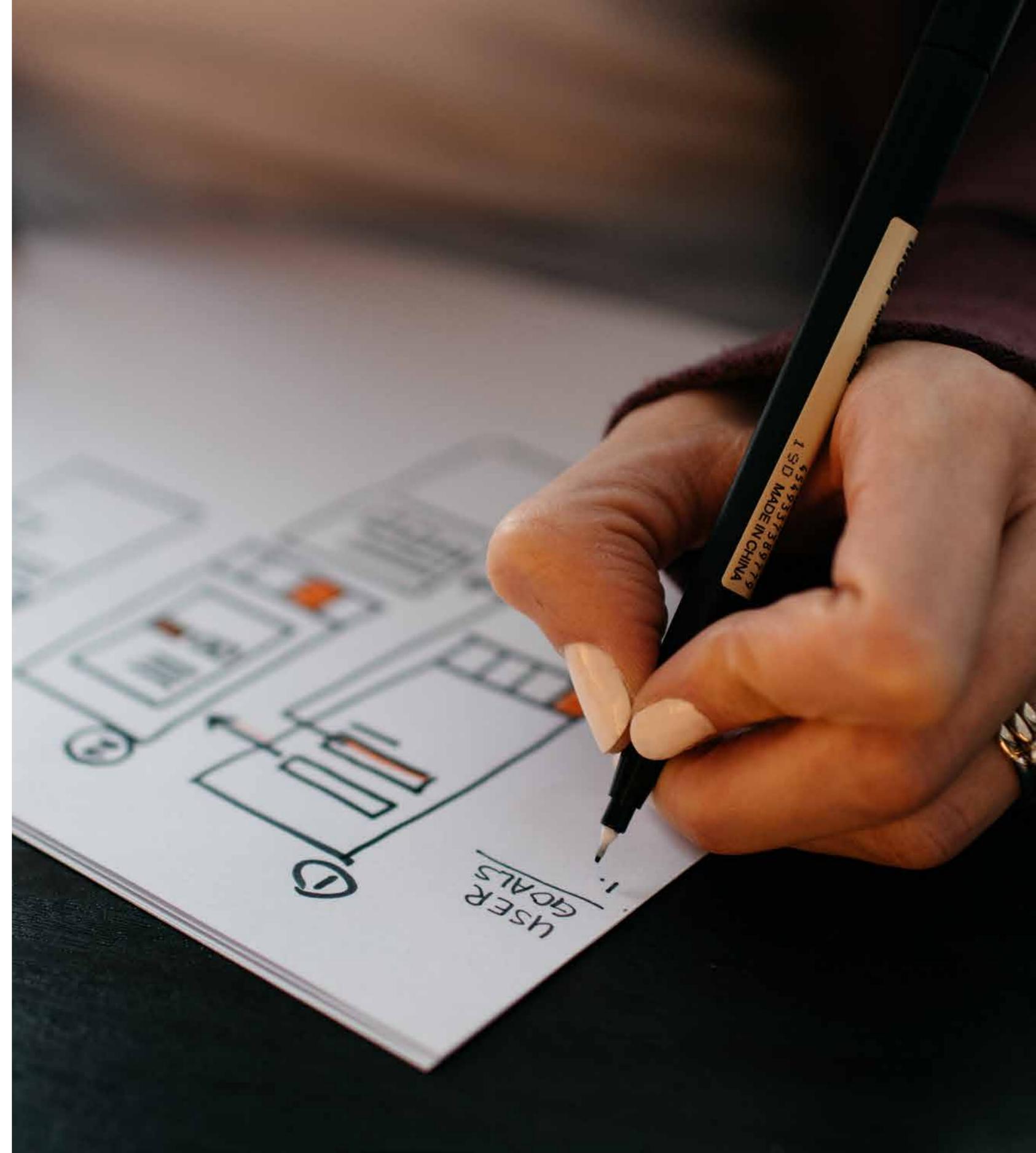
¿Qué es el diseño de interacción? Relación entre diseño de interacción y diseño visual. Prototipado en equipo. Prototipado en papel. Prototipado interactivo (con software). Grillas y composición de interfaces.



PROGRAMA

El prototipado 3 hs.

Diseño de flujos e interacción. Comunicación y documentación del diseño. Software de prototipado: pros y contras. Buenas prácticas de prototipado. Preparar prototipos para pruebas con usuarios. ¿Cómo evaluar prototipos? ¿Qué es una buena experiencia?



PROGRAMA

Principios de diseño y Heurísticas 6 hs.

Heurísticas: Jakob Nielsen, Bruce Tognazzini, Don Norman. Relación entre usabilidad y heurísticas. Evaluación heurística. Principios de diseño aplicados a productos digitales. Buenas prácticas y errores frecuentes. Patrones de IOS y Android.



PROGRAMA

Usabilidad y Accesibilidad 3 hs.

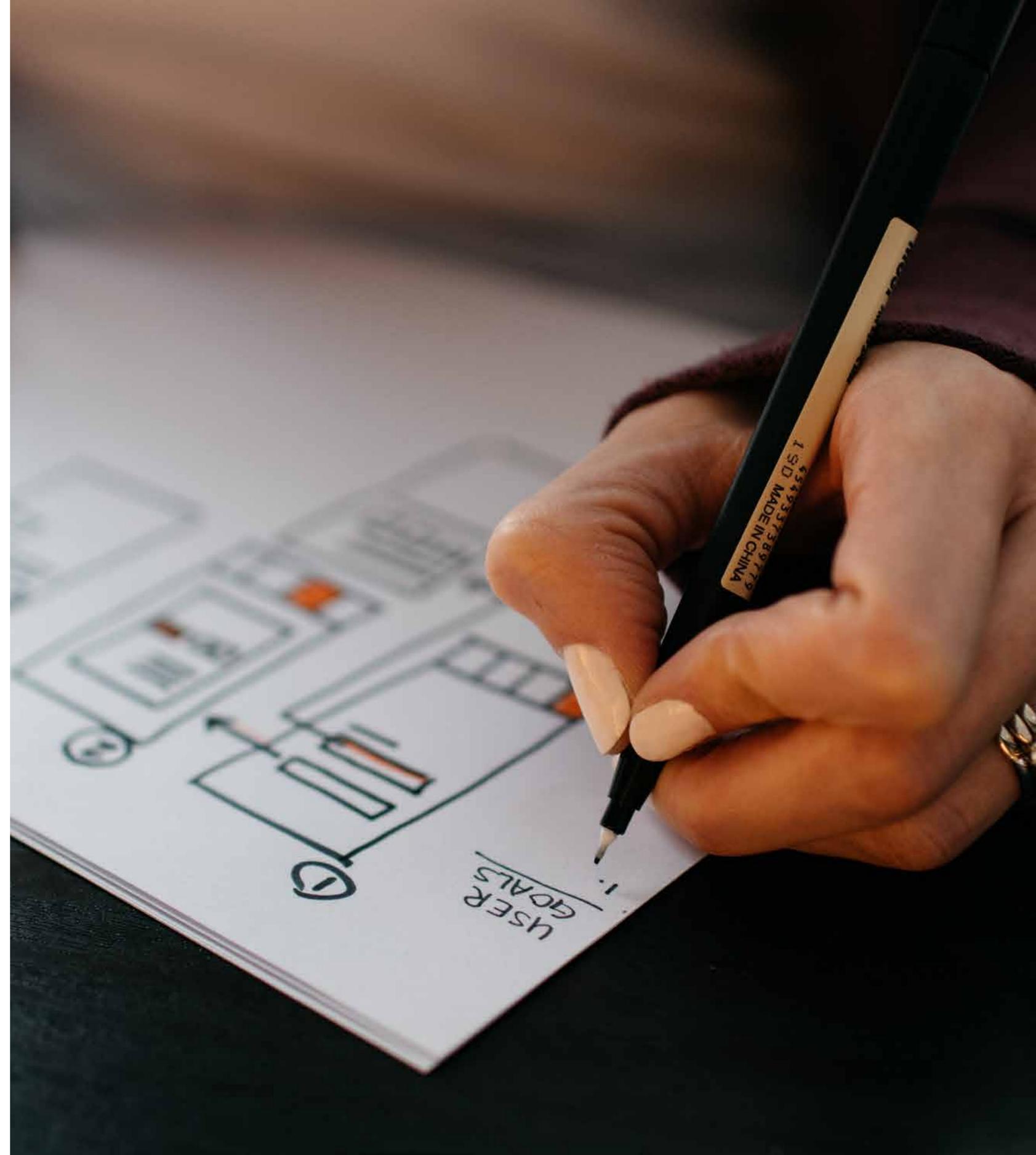
¿Qué es y qué no es la usabilidad? Usabilidad y calidad. El impacto de la usabilidad en la experiencia de usuario. Dimensiones de la usabilidad. Impacto: pequeños y grandes problemas. La diferencia entre conocer "el qué" y "el por qué" de los problemas. Tests A/B y Pruebas de usabilidad. Accesibilidad.



PROGRAMA

Arquitectura de información 3 hs.

¿Qué es la Arquitectura de información? Diseño de Arquitectura de información. Los desafíos de la nominación, la clasificación y las estructuras de navegación en productos digitales. Noción de encontrabilidad. Modelos mentales, su relación con la usabilidad. Card sorting.



PROGRAMA

Content First 3 hs.

Introducción a la metodología de Content First desarrollada por Jeff Zeldman. ¿Por qué es necesario? Proceso y etapas de la metodología y cómo implementarla. Conceptos de claves de Content Writing.



PROGRAMA

Evaluación, pruebas de usabilidad 3 hs.

Métodos de evaluación: pruebas con usuarios, evaluación heurística, accesibilidad. ¿Cuándo probar y cuándo no probar con usuarios? ¿Qué probar? ¿Para qué? Cómo organizar las pruebas: reclutamiento de usuarios, guión de filtrado, elaboración de guiones de pruebas, tiempos, gratificación, moderación, observación, aspectos legales, análisis de resultados. Método think-aloud. Infraestructura necesaria. Buenas prácticas y errores frecuentes.



DIRECCIÓN ACADÉMICA

Actividad académica

Es docente de Design Thinking, Gestión de Innovación y Diseño de Experiencia en grado y posgrado en la Universidad Católica Argentina, la Universidad de Buenos Aires (UBA), el Instituto Tecnológico Buenos Aires (ITBA), y el programa MIND de la Universidad de San Andrés.

Actividad como capacitador

Impulsó algunos de los primeros programas y eventos de UX de Argentina desde el año 2001.

Dicta regularmente capacitaciones y talleres en empresas. Ha entrenado a profesionales y equipos técnicos y de alta dirección de compañías de muy diversas industrias, como ICBC, BBVA, Banco Santander Río, Banco Galicia, Despegar, Mercado Libre, Google, Disney, La Nación, Grupo Clarín, Canal 13, Coca Cola, Ledesma, Los Grobo, Petrobras, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Ministerio de Cultura de la Nación, Telefónica, Telecom Personal, Movistar, DirecTV, Cablevisión y Tenaris, entre otras.

Actividad profesional

Es Partner de EY y Dirige el EY Design Studio Latinoamérica Sur. Fue fundador y director de Inter-Cultura (2005-2020), consultora pionera especializada en Innovación & Diseño de Experiencia; que acompañó a empresas, organismos de gobierno y otras organizaciones en los procesos de innovación y diseño de estrategias, servicios y productos centrados en la persona para la mejora de experiencia de cliente (CX) y experiencia de usuario (UX).



ICBC  Fundación