



ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS CON UX

Nunca es tarde para aprender un poco más

LA MEJOR MANERA DE PREDECIR EL FUTURO ES INVENTARLO

• | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

• | Objetivo

Este curso de enfoque práctico y vivencial te ayudará a responder al reto de realizar un proyecto de forma profesional, óptima y exitosa. En este curso aprenderás a realizar un plan estructurado con el que podrás presentar el proyecto de forma concreta y certera con el objetivo de juntar fondos o de recibir la autorización del mismo.

• | Información General

La administración de proyectos es un arte. Para hacerlo bien es necesario saber planear, liderar y negociar. En este curso te enseñaremos a realizar un plan estructurado que te permita precisar las acciones que deberán llevarse a cabo, como prevenir riesgos y la mejor forma de garantizar calidad.

• | ¿Es para ti?

Perfil del alumno

Este curso está dirigido a personas encargadas de llevar a cabo proyectos de forma profesional con subordinados o sin ellos. Se recomienda tener experiencia previa administrando proyectos de trabajo o artísticos.

• | Superpoderes que tendrás

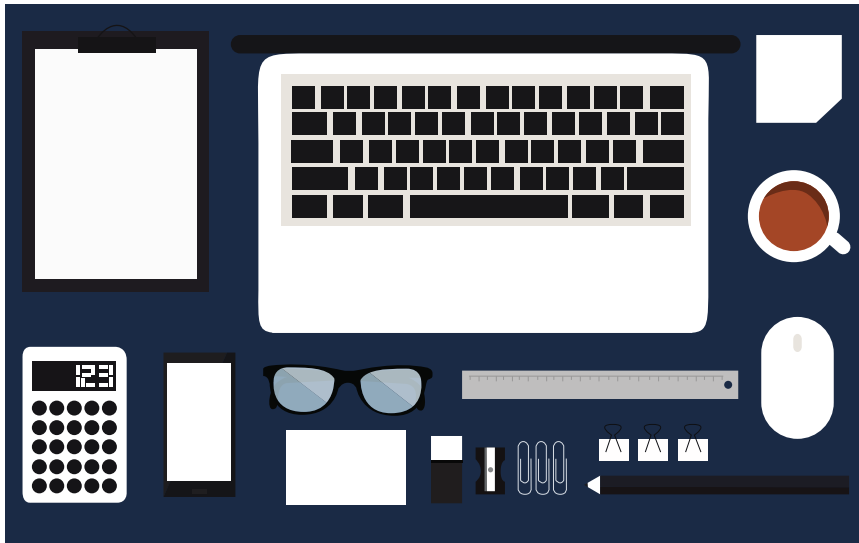
Aprendizajes esperados

- ° Determinar si la metodología ágil es aplicable a un proyecto en particular
- ° Aplicar la metodología SCRUM
- ° Determinar roles y fungir como SCRUM Master o como Dueño del proyecto
- ° Administrar a los Stakeholders
- ° Hacer una planeación profesional
- ° Gestionar el proyecto, los controles de cambios y la calidad
- ° Realizar una adecuada gestión de riesgos
- ° Cerrar proyectos de forma adecuada



- | Requisitos para la entrega del diploma

Es necesario pasar satisfactoriamente la evaluación final para poder obtener el certificado del curso. El alumno que haya participado el 90% de las clases, tendrá derecho a una constancia de asistencia.



- | Duración
10 sesiones de 3hrs.
30 hrs. en total
2 clases por semana

- | Inversión
\$7,250
Este precio ya contiene
el IVA del 16%

- | Horario
Lunes y Miércoles de 6pm - 9pm

NOTA: Para apartar tu lugar es necesario que realices tu pago una semana antes de comenzar el curso.

TEMARIO

- | Introducción
 - ¿Qué son las metodologías ágiles?
 - Optimizando la gestión de proyectos
 - ¿Qué es el diseño centrado en el usuario?

- | Formando equipos
 - Los roles para proyectos ágiles
 - La metodología de SCRUM
 - El UXer
 - Dueño del producto
 - Metodologías de auto organización
 - El papel de administrador del proyecto

- | Antes de comenzar
 - Big Picture
 - Identificación de Stakeholders
 - Administración de Stakeholders
 - Estrategias de compromiso de los Stakeholders
 - Definición de alcances
 - Riesgo

- | Planeación
 - Toma de requerimientos
 - Diseño de reuniones
 - Plan de comunicación
 - Plan de control de calidad
 - Controlando los cambios

- | Metodología de trabajo
 - Buenas prácticas
 - Planeación y escenario
 - Manejo del personal
 - Trabajo y entregas
 - Sencibilización del cliente

- | ¿Y cuando algo sale mal?

- Control de cambio y negociación con el cliente
- Confusión de roles
- Problemas con los requerimientos
- Renombrar sobre reequipar

- | Cierre de proyecto

- Reunión de cierre de proyecto
- Base de conocimiento
- Conexión con alta dirección para futuros proyectos
- Plan de seguimiento de la experiencia de usuario
- Tips ágiles y buenas prácticas generales

La diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario es ese pequeño extra