

## CURSO - USER EXPERIENCE

Nunca es tarde para aprender un poco más

*NO HAGAS WEB, NO HAGAS APPS, CREA EXPERIENCIAS*

### • | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

### • | Objetivo

En este curso se expondrán las funciones que deben cubrir los profesionistas UX en todo el ciclo de vida de un proyecto, así como los diferentes metodologías de investigación que existen para mejorar el diseño en función de la experiencia de usuario.

### • | Información General

La experiencia al usar un producto define nuestra satisfacción. El considerar al usuario como centro de nuestros proyectos nos permite crear productos que van más allá de lo útil cobrando vida y personalidad. Ven con nosotros a crear historias y experiencias en tus proyectos.

### • | ¿Es para ti?

#### Perfil del alumno

Este curso está dirigido a diseñadores gráficos, ingenieros en computación, informáticos, ingenieros en sistemas, personas involucradas en el diseño o desarrollo de un sitio, plataforma web o aplicación móvil, y a personas interesada en llevar a cabo el análisis de experiencia de usuario dentro de su actividad profesional.

### • | Superpoderes que tendrás

#### Aprendizajes esperados

° Podrás diseñar de interfaces centradas en el usuario.

° Realizarás análisis de User Experience en varias etapas de cualquier proyecto de desarrollo web o aplicación móvil.

° Podrás evaluar la pertinencia de los diferentes elementos que conforman un producto.



- | 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  
25 hrs. en total  
2 clases de 3hrs. por semana

- | Inversión  
\$5,800  
Este precio ya contiene  
el IVA del 16%

- | Inicios y Horarios  
Lunes y Miércoles: 6pm a 9pm  
Iniciamos 3 de agosto de 2015

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

## TEMARIO

- | Introducción

Fundación de la experiencia del usuario  
Métricas de usabilidad  
Experiencia del usuario (UX)  
Usabilidad  
Diseño centrado en el usuario (HCI)  
Factores humanos  
Interacción persona computadora (HCI)  
La interfaz de usuario (UI) y  
sus gráficos (GUI)  
La interfaz de usuario natural (NUI)

- | Información

Eyetracking trama mirada y mapas  
de calor  
Diseño emocional  
Arquitectura de la información (IA)  
Diseño Visual / gráfico  
Diseño de interacción (IXD)  
Estrategia de contenidos  
Principios de psicología social para  
conocer al usuario

- | Accesibilidad

Diseño inclusivo. Las personas con  
discapacidad  
Diferencias de edad y género  
Aspectos cognitivos del  
comportamiento de los usuarios

- | Interacción con el usuario

Metodología contemplando al usuario  
De usuario y de control del sistema  
Las interfaces gráficas de usuario y  
manipulación directa  
Pantalla táctil, gestual y las interfaces  
especiales

- | Integración con los proyectos

La integración de usabilidad con el ciclo de vida del proyecto  
Los procesos tradicionales de desarrollo  
Personas y escenarios

- | Bibliografía de referencia

1. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Edition) (Voices That Matter) Steve Krug, Pearson, Jan 3, 2014.
2. The Definition of User Experience  
<http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> - última revisión el 24 de marzo de 2014.
3. What is User Experience Design? Overview, Tools and Resources  
<http://www.smashingmagazine.com/2010/10/05/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/> última revisión el 24 de marzo de 2014.

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