

## **SÍLABO DEL CURSO**

### ***Investigación, diseño y desarrollo***

#### ***Información General***

#### ***Descripción del Curso***

<b>Semana</b>	<b>Unidad de Formación</b>
1	Metodología Centrada en el Usuario. Pilares y Etapas Diferencia entre UX y UI
2	Fundamentos de investigación y técnicas UX: Herramientas cuantitativas y cualitativas Identificación de necesidades y oportunidades
3	Desarrollo de ideas: técnicas para la creatividad Prototipada: tipos, pruebas e investigaciones avanzadas Proceso de co-creación e iteración.
4	Frameworks: desarrollo de proyectos en equipo. Crear un informe de investigación y un documento de especificaciones.

## **SÍLABO DEL CURSO**

### ***Los principios de UX / UI***

#### ***Información General***

#### ***Descripción del Curso***

<b>Semana</b>	<b>Unidad de Formación</b>
5	Identificar problemas y necesidades Planificar, ejecutar y sintetizar entrevistas de usuarios Refinando y confirmando supuestos Dibujar a mano Creación rápida de prototipos  Fundamentos de las pruebas de usabilidad.
6	Una introducción a las presentaciones Investigación contextual y comparativa Análisis competitivo  Arquitectura informacional  Navegación y mapas del sitio  Diseños web y wireframes  Principios de diseño de interacción Diseño visual: tipografía, teoría del color,y composición Diseño de respuesta  Accesibilidad Construyendo componentes de UI

## **SÍLABO DEL CURSO**

### ***Desarrollo de producto***

#### ***Información General***

#### ***Descripción del Curso***

<b>Semana</b>	<b>Unidad de Formación</b>
7	Lanzamiento de productos Gestión de productos Planificación de Sprint
8	Metodología de desarrollo ágil Limitaciones tecnológicas HTML y CSS Objetivos y resultados clave (OKR) e indicadores clave de desempeño (KPI)
9	Prototipos avanzados Storytelling y presentaciones de Stakeholder Trabajando con desarrolladores

## **SÍLABO DEL CURSO**

### ***UX en la cancha***

#### ***Información General***

#### ***Descripción del Curso***

<b>Semana</b>	<b>Unidad de Formación</b>
10	Gestión de clientes Gestión de proyectos
11	Gestión de productos Equilibrar los objetivos comerciales y de usuario Gestión de clientes y partes interesadas.

## **SÍLABO DEL CURSO**

### ***Tipos de UX***

#### ***Información General***

#### ***Descripción del Curso***

<b>Semana</b>	<b>Unidad de Formación</b>
12	Diseño de servicio
13	Operaciones de diseño Diseño de liderazgo
14	Liderando a través de la influencia Planificación de la carrera
15	Construyendo su marca personal Entrevistas simuladas  Desafíos de pizarra