



# DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO

Malla Curricular

**PACHAQTEC** es la nueva forma de aprender conocimientos alineados al mercado actual con las últimas tendencias digitales con el propósito de liderar la comunidad que impulse el progreso tecnológico del país. A través de la formación digital puedes ser independiente, conseguir el trabajo que quieras o tu propio emprendimiento puede hacerse realidad.



**PACHA·Q·TEC**  
ESCUELA DE CODING

# DESARROLLO DE APLICATIVOS MÓVILES CON REACT NATIVE



18  
semanas



5  
módulos



Formato  
Virtual

## DESCRIPCIÓN:

En este programa de especialización, los alumnos aprenderán a aplicar insumos y buenas prácticas de definición UX y diseño de interacción para crear soluciones en forma de productos digitales accesibles y centrados en las necesidades de los usuarios.

## INFRAESTRUCTURA:

Para el desarrollo de este programa de especialización es necesario contar con una computadora apta para programas de diseño y con conexión a internet.

## SOFTWARE:

Se requiere contar con Adobe XD, además de los siguientes softwares:



Marvel App  
(Prototipado)



Google Drive  
(Documentos)



OPTIMAL  
WORKSHOP

Optimal Workshop  
(Testing)



Hotjar  
(Medir data: Mapa de calor, NPS, video de navegación de usuarios)



Zeplin  
(Pasar de diseño a desarrollo)



PACHA·Q·TEC  
ESCUELA DE CODING

### **LOGRO DEL PROGRAMA:**

En el programa de Diseño de Experiencia de Usuario aprenderás las buenas prácticas en la definición del UX y diseño de interacción para crear soluciones en forma de productos digitales accesibles y centrados en las necesidades de los usuarios. Utilizarás metodologías de investigación y herramientas de prototipado y diseño, con la finalidad de desarrollar un producto digital destinado a satisfacer las necesidades del usuario final.

### **METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE:**

El programa de especialización en Desarrollo de Aplicativos Móviles seguirá la metodología de aprendizaje Agile Learning, la cual está orientada a que los participantes realicen actividades autónomas y colaborativas basadas en el análisis de casos y resolución de retos de forma semanal. Todo esto en formatos de aprendizaje presenciales y digitales, donde los participantes pueden seleccionar entre los formatos de aprendizaje que mejor se adapten a sus necesidades.

Asimismo, los participantes contarán con el apoyo de asesorías especializadas y material complementario para extender su aprendizaje más allá de lo visto en clase.

**MÓDULO 1:**

# PRINCIPIOS DEL UX



Semanas 1, 2, 3 y 4

## SEMANA 1: INTRODUCCIÓN AL USER EXPERIENCE

### LECCIÓN 1: ¿Qué es UX?

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica de qué se trata la experiencia de usuario.

**Temario:**

- Definición de UX

### LECCIÓN 2: UX vs. UI

**Logro de aprendizaje:** El alumno diferencia “Experiencia de Usuario” de “Interfaz de Usuario”.

**Temario:**

- Diferencias de UX, UI y branding
- El diseño de interfaz dentro de la experiencia de usuario

### LECCIÓN 3: Ecosistema del proyecto

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica objetivos comunes de diseño por sitios.

**Temario:**

- Identificando el tipo de sitio
- Aplicaciones basadas en tareas



### HACKATHON:

**Descripción:** Según los ejemplos brindados, clasificar el tipo de problema, explicar cómo se resolvería e identificar los objetivos de la solución propuesta.

**Logro:** El alumno reconoce los objetivos de un proyecto y la diferencia entre los tipos de solución.

## SEMANA 2: UX EN ENTORNOS DE TRABAJO

### LECCIÓN 1: El iceberg UX

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce cómo está construido un producto digital con base en necesidades.

**Temario:**

- Estrategia
- Alcance
- Mapa de contenido
- Flujo de interacción
- Esqueleto del producto (wireframes y prototipo)
- Interfaz (UI)

### LECCIÓN 2: Marcos de trabajo (frameworks)

**Logro de aprendizaje:** El alumno describe los diferentes tipos de marcos de trabajo y su enfoque.

**Temario:**

- Cascada
- Lean
- Agile
- Scrum
- ¿Cómo me afecta el marco de trabajo?

### LECCIÓN 3: Design Sprint

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce cómo se usa la herramienta Design Sprint.

**Temario:**

- Generando una solución en poco tiempo: mapear, sketchar, decidir, prototipar y testear



### HACKATHON:

**Logro:** Buscar un caso aplicado en UX y presentar una solución diferente a la propuesta.

**Logro:** El alumno reconoce los elementos relacionados al UX con la finalidad de que proponga soluciones centradas en el usuario.



## SEMANA 3: EMPATIZANDO CON EL USUARIO

### LECCIÓN 1: Design thinking como herramienta de research

**Logro de aprendizaje:** El alumno describe los pasos para la aplicación del Design thinking.

**Temario:**

- ¿Qué es Design Thinking?
- Objetivos
- Pasos

### LECCIÓN 2: Definiendo a nuestro usuario

**Logro de aprendizaje:** El alumno crea el perfil de un usuario objetivo.

**Temario:**

- Definir perfil de usuario
- Mapa de Empatía
- User Persona

### LECCIÓN 3: Definiendo a nuestro usuario II

**Logro de aprendizaje:** El alumno determina el flujo del usuario objetivo a través de sus interacciones.

**Temario:**

- Journey Map
- Pain points

### HACKATHON:

**Descripción:** Aplicando la metodología de Design Thinking, responder un caso para el cual se deberá crear un perfil de usuario y journey para así diseñar una solución digital.

**Logro:** El alumno aplica herramientas de research para encontrar insights y conocer a su usuario.





## SEMANA 4:

### DELIMITANDO OBJETIVOS Y ALCANCE DEL PROYECTO

#### LECCIÓN 1: Visión integral de un proyecto

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica a los interesados en el proyecto.

**Temario:**

- ¿Qué es un stakeholder?
- Acta de constitución
- Estrategia

#### LECCIÓN 2: Recolectar requerimientos

**Logro de aprendizaje:** El alumno documenta las necesidades para convertirlas en requisitos.

**Temario:**

- ¿Qué es un requerimiento?
- Matriz de trazabilidad

#### LECCIÓN 3: Alcance

**Logro de aprendizaje:** El alumno define el alcance de un proyecto en UX.

**Temario:**

- Objetivo Smart
- Secuencia de actividades
- Duración de actividades

#### HACKATHON:

**Descripción:** Según el caso entregado, definir el alcance de un proyecto y elaborar una secuencia de actividades según su matriz de trazabilidad.

**Logro:** El alumno aplica guías que permitan desarrollar óptimamente un proyecto de UX.



## **MÓDULO 2:**

# **DISEÑANDO NUESTRO PRODUCTO**



Semanas 5, 6, 7, 8 y 9

## SEMANA 5: CONSTRUYENDO NUESTRO PRODUCTO

### LECCIÓN 1: Estrategia de Contenido y Arquitectura de Información

**Logro de aprendizaje:** El alumno aplica técnicas de Arquitectura de Información para definir el contenido y la jerarquía del proyecto.

**Temario:**

- Estructura
- Diagrama de flujo
- Bajada de contenido
- Storytelling

### LECCIÓN 2: Wireframes y Userflow

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce la importancia de usar wireframes y sus buenas prácticas.

**Temario:**

- ¿Qué son y cómo crearlos?
- Ventajas de usar wireframes
- Herramientas para crear wireframes

### LECCIÓN 3: Evaluación Heurística

**Logro de aprendizaje:** El alumno aplica las 10 heurísticas de Nielsen.

**Temario:**

- Usabilidad
- ¿Qué es una Heurística?
- Las 10 Heurísticas de Nielsen



### HACKATHON:

**Descripción:** De una página web propuesta, revisar la arquitectura de información y realizar una evaluación Heurística para determinar los errores y finalizar con un wireframe de alguna vista como nueva propuesta.

**Logro:** El alumno realiza una propuesta de mejora a una página de acuerdo con la evaluación Heurística realizada.

## SEMANA 6: CREANDO PROTOTIPOS

### LECCIÓN 1: Antes de prototipar

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica las implicancias de diseñar para desktop o mobile.

**Temario:**

- ¿Qué es un prototipo?
- Consideraciones previas
- Tipos

### LECCIÓN 2: Prototipo de baja fidelidad

**Logro de aprendizaje:** El alumno realiza un prototipo nivel sketch.

**Temario:**

- Plantillas
- Dibujo a mano alzada

### LECCIÓN 3: Prototipo de baja fidelidad II

**Logro de aprendizaje:** El alumno realiza prototipos a mano alzada de baja fidelidad.

**Temario:**

- Herramientas de prototipado (Axure, Figma, Sketch, Adobe xd)
- Diseñando Wireframes
- Prototipado detallado



### HACKATHON:

**Descripción:** Según los criterios brindados, plantear una solución a través de un producto digital y realizar un prototipo a mano alzada.

**Logro:** El alumno prototipa a mano alzada un producto digital.

## SEMANA 7: PROTOTIPOS DE MEDIANA FIDELIDAD

### LECCIÓN 1: Introducción a Adobe XD

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica la interfaz de Adobe XD y sus herramientas básicas.

**Temario:**

- Herramientas de diseño (Figma, Sketch, Adobe XD)
- ¿Qué es Adobe XD?
- Herramientas básicas de Adobe XD

### LECCIÓN 2: La importancia del contenido

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce la importancia del contenido en los diseños.

**Temario:**

- Importancia de testear prototipos con contenido real
- UX Writing

### LECCIÓN 3: Digitalizando nuestros sketch

**Logro de aprendizaje:** El alumno digitaliza los prototipos hechos a mano alzada usando Adobe XD.

**Temario:**

- Utilizando Adobe XD para trabajar
- Páginas de recursos para diseñar (Flaticon, Unsplash)



### HACKATHON:

**Descripción:** Crear una app con pasarela de pago.

**Logro:** El alumno utiliza correctamente Adobe XD para crear el diseño de prototipos de mediana fidelidad.

## SEMANA 8: DISEÑO DE INTERACCIÓN

### LECCIÓN 1: Dando vida a nuestros prototipos y wireframes

**Logro de aprendizaje:** El alumno anima prototipos usando un software.

**Temario:**

- ¿Qué es una interacción?
- Softwares para animar prototipos (InVision y Marvel App)

### LECCIÓN 2: La importancia del UX en el diseño de interfaces

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce la influencia de una interacción en la experiencia del usuario.

**Temario:**

- El papel de UX en el diseño de interfaces
- Casos prácticos y ejemplos

### LECCIÓN 3: Buenas prácticas para el diseño de interacción

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce las buenas prácticas y tendencias para un buen uso de interacciones.

**Temario:**

- Buenas prácticas y tendencias de diseño de interacción
- Concordancias de las interacciones en productos digitales
- Limitaciones de las interacciones en productos digitales



#### HACKATHON:

**Descripción:** Animar en Marvel App los wireframes, creando una línea de interacción.

**Logro:** El alumno anima sus wireframes utilizando el software Marvel App.

## SEMANA 9: WIREFRAMES DE ALTA FIDELIDAD

### LECCIÓN 1: Dando vida a nuestros prototipos y wireframes

**Logro de aprendizaje:** El alumno diferencia entre un prototipo de mediana fidelidad y uno de alta fidelidad.

**Temario:**

- Ejemplos de Diseños finales
- Evolución de los wireframes

### LECCIÓN 2: Guía de estilo

**Logro de aprendizaje:** El alumno aplica una guía de estilo.

**Temario:**

- La guía de estilo como documento vivo
- Consistencia visual
- Colaboración

### LECCIÓN 3: Entregable para desarrollar

**Logro de aprendizaje:** El alumno registra las mejores prácticas para entregar a los desarrolladores.

**Temario:**

- Unión entre diseño y desarrollo
- Zeplin como herramienta
- 



### HACKATHON:

**Descripción:** Elegir 3 pantallas de sus prototipos de mediana fidelidad y convertirlas en diseños de alta fidelidad.

**Logro:** El alumno aplica las técnicas de diseño aprendidas para darle mayor valor a sus productos.



## **MÓDULO 3:**

# **TESTEO DE PROTOTIPO Y DESCUBRIMIENTO DE INSIGHTS**



Semanas 10, 11, 12 y 13

## SEMANA 10: PRUEBAS DE USABILIDAD I

### LECCIÓN 1: ¿Qué queremos decir con "utilizable"?

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce la importancia de diseñar productos que puedan ser usables.

**Temario:**

- Cinco razones por las que los productos son difíciles de usar
- ¿Qué hace que los productos sean más utilizables?

### LECCIÓN 2: Usabilidad y su importancia

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce el propósito de una prueba de usabilidad.

**Temario:**

- ¿Qué es usabilidad?
- ¿Por qué testear?
- Importancia de la usabilidad
- Elementos básicos y limitaciones

### LECCIÓN 3: ¿Cuándo testear?

**Logro de aprendizaje:** El alumno determina en qué momento conviene testear.

**Temario:**

- Asociar una prueba con una fase particular en el ciclo de vida del proceso.
- Tipos de evaluación (Exploratoria, Sumativa, Validación, Comparativa e Iterativa) para determinar cuándo testear y sus objetivos

### HACKATHON:

**Descripción:** Según los casos dados, determinar qué tipo de evaluación conviene aplicar en cada contexto.

**Logro:** El alumno analiza el contexto con la finalidad de determinar cuándo testear.



## SEMANA 11: PRUEBAS DE USABILIDAD II

### LECCIÓN 1: Técnicas de usabilidad

**Logro de aprendizaje:** El alumno reconoce los tipos de prueba de usabilidad y cuándo aplicarlos.

**Temario:**

- Métodos de evaluación de usabilidad (etnográfica, diseño participativo, focus group, encuestas, cardsorting abiertas y cerradas, Prototipos de papel, evaluaciones de expertos)

### LECCIÓN 2: Técnicas de usabilidad II

**Logro de aprendizaje:** El alumno aplica herramientas según las pruebas de usabilidad comúnmente aplicadas.

**Temario:**

- Herramientas de apoyo en pruebas de usabilidad (surveymonkey, optimal workshop, hotjar, etc.)
- Desarrollo de las pruebas comúnmente aplicadas.

### LECCIÓN 3: Pruebas de usabilidad para grupos con discapacidad

**Logro de aprendizaje:** El alumno incluye múltiples usuarios en los productos digitales, en especial grupos con discapacidad, escalando el producto desde el inicio.

**Temario:**

- Diseño inclusivo
- Variaciones del método básico
- Herramientas

### HACKATHON:

**Descripción:** Con los insumos dados (estructura/prototipo), desarrollar una prueba de usabilidad que pueda satisfacer al menos un caso de discapacidad.

**Logro:** El alumno desarrolla una prueba de usabilidad para un perfil con discapacidad.



## SEMANA 12: CONDUCIENDO UNA EVALUACIÓN

### LECCIÓN 1: Desarrollando el plan de usabilidad

**Logro de aprendizaje:** El alumno crea un plan de usabilidad.

**Temario:**

- Partes de un plan de usabilidad
- Descripción de la metodología

### LECCIÓN 2: Habilidades del moderador

**Logro de aprendizaje:** El alumno modera una prueba de usabilidad.

**Temario:**

- ¿Quién debe moderar?
- Características de un buen moderador
- Creación de lineamientos

### LECCIÓN 3: Seleccionando a los participantes

**Logro de aprendizaje:** El alumno perfila y contacta de manera óptima a los participantes de las pruebas de usabilidad.

**Temario:**

- Descripción perfiles y de tareas
- Contactando a los participantes

### HACKATHON:

**Descripción:** Con los insumos de la semana anterior, aplicar la prueba de usabilidad.

**Logro:** El alumno aplica una prueba de usabilidad para testear un producto digital.



## SEMANA 13: RESULTADOS OBTENIDOS

### LECCIÓN 1: Hallazgos e insights

**Logro de aprendizaje:** El alumno analiza los resultados de la prueba y los convierte en requerimientos a aplicar.

**Temario:**

- Reportando hallazgos
- Proponiendo recomendaciones según los hallazgos

### LECCIÓN 2: ¿Cómo presentar los resultados?

**Logro de aprendizaje:** El alumno ejecuta una buena presentación de resultados de usabilidad.

**Temario:**

- Recomendaciones para una buena presentación
- Consiguiendo el feedback del cliente

### LECCIÓN 3: ¿Cómo presentar los resultados? II

**Logro de aprendizaje:** El alumno aplica los resultados de una prueba de usabilidad.

**Temario:**

- Iteración
- Aplicando los resultados de la prueba de usabilidad
- Caso práctico

### HACKATHON:

**Descripción:** Con los insumos de la semana anterior, presentar los resultados obtenidos de la prueba de usabilidad.

**Logro:** El alumno comunica bien los resultados de una prueba de usabilidad a través de una presentación y brinda recomendaciones acertadas al cliente.



## **MÓDULO 4:**

# **ESCALANDO UN PRODUCTO DIGITAL**



Semanas 14, 15, y 16

## SEMANA 14: STORYTELLING EL ARTE DE CONTAR UNA HISTORIA

### LECCIÓN 1: ¿Qué es un storytelling?

**Logro de aprendizaje:** El alumno utiliza el storytelling como herramienta para presentar su producto a los sponsors.

**Temario:**

- ¿Qué es un storytelling?
- Vendiendo una idea (herramientas de storytelling)
- Pasos para contar una historia (inicio, desarrollo y desenlace)

### LECCIÓN 2: Elevator Pitch

**Logro de aprendizaje:** El alumno explica su idea de manera clara con la técnica del Elevator Pitch.

**Temario:**

- ¿Qué es un Elevator Pitch?
- Asertividad en las presentaciones

### LECCIÓN 3: Vendiendo nuestra idea

**Logro de aprendizaje:** El alumno empatiza con su público para saber a quién se dirige.

**Temario:**

- Conociendo a nuestro público (empatizar)
- Recomendaciones

### HACKATHON:

**Descripción:** Presentar tu producto digital de manera articulada como si se contara una historia.

**Logro:** El alumno vende la idea de su producto digital al público.





## SEMANA 15: PRODUCT MARKET FIT Y CÓMO IDENTIFICARLO

### LECCIÓN 1: ¿Cómo sé si mi producto tiene acogida?

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica si el producto cumple con solucionar la necesidad del usuario.

**Temario:**

- MVP (Producto mínimo viable)
- Product Market Fit
- Net Promoter Score (NPS)

### LECCIÓN 2: Elevator Pitch

**Logro de aprendizaje:** El alumno mide el NPS en su producto digital.

**Temario:**

- Importancia del NPS
- Utilizando la herramienta Hotjar para medir NPS

### LECCIÓN 3: Aprende de tu producto

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica la data ideal para iterar su producto.

**Temario:**

- ¿Qué es un KPI?
- Midiendo KPI's
- Decisiones según la data
- 

### HACKATHON:

**Descripción:** Proponer KPI's del productos digital y entregar la data.

**Logro:** El alumno identifica cómo el usuario usa el producto.



## SEMANA 16:

### ETAPAS DE VIDA DE UN PRODUCTO DIGITAL

#### LECCIÓN 1: Cuáles son las etapas de vida de un producto digital?

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica las etapas de vida de un producto digital.

**Temario:**

- Etapas de vida de un producto digital (Alfa, Beta y Live)
- Identificando etapas de vida en productos digitales

#### LECCIÓN 2: Beta

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica si su producto se encuentra en la etapa Beta.

**Temario:**

- Beta y sus requerimientos
- Ganando usuarios
- Agregando features
- Temas de seguridad

#### LECCIÓN 3: Live

**Logro de aprendizaje:** El alumno identifica si su producto se encuentra en la etapa Live.

**Temario:**

- El producto como una base de ecosistema
- Producto vivo y en constante cambio
- Monetizando el producto

#### HACKATHON:

**Descripción:** Presentar ejemplos de productos Beta y Live.

**Logro:** El alumno reconoce cuándo un producto se encuentra en estado Beta y Live.



## **MÓDULO 5:**

# **PROYECTO FINAL**



Semanas 17 y 18

**Logro de aprendizaje:** Utilizar los conocimientos adquiridos durante todo el curso para desarrollar un proyecto digital que dé solución a un problema planteado, a través de la experiencia de usuario (UX).

## SEMANA 17:

### ASESORÍAS VIRTUALES:

- Herramientas para la gestión de proyectos
- Recomendaciones
- Feedback sobre proyecto final

## SEMANA 18:

### PRESENTACIÓN DE PROYECTO FINAL:

- Presentaciones
- Evaluación y feedback
- Entrega de certificado Idat