



¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A personas que necesitan aprender metodologías de trabajo para diseñar productos digitales.

REQUISITOS

Ser mayor de edad y tener conocimientos de Sketch.

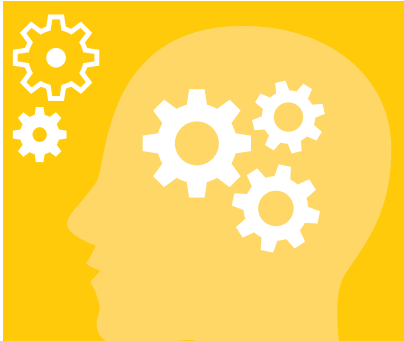
UX. Usabilidad y metodologías

¿Te gustaría dedicarte a una de las profesiones de moda en el sector digital? ¿Quieres aprender metodologías de trabajo punteras? ¿Necesitas dar un salto en tu carrera profesional? El **diseño UX** es un sector con grandes oportunidades de trabajo y el diseñador de experiencia de usuario es un profesional cada vez más solicitado.

¿Por qué hay productos más usables que generan mejores experiencias de usuario? Con el Curso UX aprenderás a diseñar **pensando en el usuario**, detectar los valiosos insights y tomar decisiones apoyadas en argumentos sólidos. Mediante metodologías ágiles como **Customer Journey, User Journey, Card sorting** o **SCRUMM** descubrirás cómo se trabaja en las agencias y empresas más exitosas.

Antes de encarar el diseño, el diseñador ux debe llevar a cabo una profunda fase de **research**. Para ello, hay que identificar los perfiles de usuario, segmentar a la audiencia, optimizar los procesos, estudiar a la competencia (**benchmark**) y medir el éxito de los prototipos mediante **test A/B**, experimentos multivariable y encuestas de usuario.

En definitiva, con este completo programa darás un salto en tu curriculum profesional. Serás capaz de **realizar un análisis UX**, detectar los **puntos de mejora de un producto digital**, idear prototipos usables desde cero y testar las propuestas para seguir optimizando los productos.



Experiencia de usuario y usabilidad

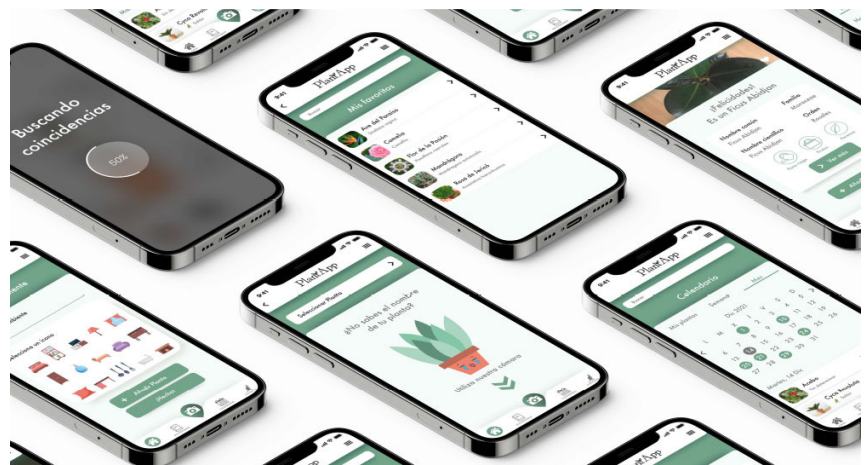
Diseño pensado en el usuario.
Percepción y visualización de la información
Gestalt y principios de forma
Organización perceptual y modelos mentales
Arquitectura de la información y patrones de búsqueda
Accesibilidad (WCAG) y buenas prácticas (W3C)
Diagramas y flujos
Ejercicio flujo - LOGIN

Metodologías

Customer Journey
User journey
User story
Ejercicios
Card sorting
Análisis e iteración
Eye tracking
Entornos agile
Met. SCRUMM

Research

Perfilado de usuario
Ejercicio grupal perfilado
Estudio de necesidades y nuevo branding
Segmentación y estudio de mercado
Identificación y optimización de procesos
Benchmark
Test A/B
Ejercicio Test A/B
Experimentos multivariable
Encuestas de usuario



Ángela Moreno Sánchez