

Temas

I **Introducción Diseño centrado en el usuario**

1 Presentación del Diplomado, profesor y alumnos

Introducción

Prepara tu Scalator Pitch

Presentación Scalator Pitch de tu proyecto

2 Introducción al diseño centrado en el usuario

2.1 Introducción

2.2 Startups Vs Grandes Empresas.

2.3 Diseño de P/S.

2.4 Las 6 D's de la exponenciación.

2.5 Tendencias en la interacción de los usuarios.

2.6 Tendencias del UX.

2.7 El consumidor virtual.

2.8 Caso vida real.

Consumidor Virtual

3 **Diseño centrado en el usuario**

3.1 ¿Que es? ¿Para que sirve?

3.2 Beneficios y Objetivos.

3.3 Metodología Desarrollo SW.

3.4 Proceso Desarrollo UCD.

3.5 Estrategias UX.

3.6 Ecosistema UX.

3.7 Requerimientos Proyectos (Brief).

3.8 Planeación Proyectos UX.

3.9 Equipos UCD.

Hacer un brief de Tu Proyecto

4 **Metodologías de Diseño UCD**

4.1 Metodología

4.1.1 Introducción al pensamiento del diseño

4.1.2 Que es?

4.1.3 Escuelas: Spring, Standford,

4.2 Design Thinking

5 **Entendiendo al Usuario: UX Research**

5.1 Introducción

5.1.1 Que es un insight?

5.1.2 ¿Porque hacer User Research?

5.1.3 Hacer buenas preguntas

5.1.4 Diferencia entre UX Research y MKT Research

5.1.5 Objeciones más comunes

5.1.6 Claves para un hacer un buen Research

5.1.7 Plan de Investigación

Preparar preguntas para entrevista Stakeholder

- 5.2 Herramientas de Investigación
 - 5.2.1 Herramientas Cualitativas
 - 5.2.2 Herramientas Cuantitativas
 - 5.2.2.1 Jobs to be Done
 - 5.2.2.2 User Personas
 - 5.2.3 Elección de Herramienta
 - 5.2.4 Que hacer y no hacer según herramienta
 - 5.3 Estrategia de Research
 - 5.4 Mapa de ejes actitudinal / Comportamiento observable
 - 5.4.1 Herramientas de análisis
 - 5.4.2 Seguimiento del proceso
- Preparar preguntas para entrevista Stakeholder

2 Diseño centrado en el usuario

1 Análisis de insights: UX Design

- 1.1 Introducción
- 1.2 Estrategia UX
 - 1.2.1 Que es y para que sirve?
 - 1.2.2 Beneficios
 - 1.2.3 Que no es una estrategia UX
 - 1.2.4 4 principios de una estrategia UX
- 1.3 Herramientas UX **Incluir UX writing
- 1.4 Task Model
- 1.5 Mapas de Experiencia
- 1.6 Mapas de Empatía
 - Crear un mapa de empatía
- 1.7 Customer Journey Maps
 - Crear un CJM

2 Ideación Soluciones

- 2.1 Pre-Ideación (definición del problema)
- 2.2 Proceso de Ideación
 - 2.2.1 Divergencia
 - 2.2.2 Convergencia
- 2.3 Taller de Ideación
- 2.4 Matriz: Impacto - Factibilidad
- 2.5 Roadmap
 - Taller de Ideación

3 Prototipos / Pruebas / Medición

- 3.1 Sketching y Wireframes
- 3.2 ¿Porque son importantes los prototipos?
- 3.3 Tipos de prototipos
- 3.4 Construcción prototipos
 - Creación de los sketches, para crear prototipo

- 3.5 Preparación de entorno de pruebas
 - 3.6 Introducción
 - 3.7 Pasos
 - 3.8 Desarrollo de pruebas
 - 3.9 **Probar el prototipo en un entorno de pruebas con usuarios reales**
Métricas + comunes
- ** Incluir UX writting**

3 Experiencia del Cliente (Cx)

1 Diseño de P/S: Propuesta de valor

- 1.1 Introducción
- 1.2 Service Blueprints
Taller creación de un Service Blueprint
- 1.3 Diseño Arq. de la Información

2 Experiencia del Cliente (Cx)

- 2.1 Experiencia del Cliente (Cx)
- 2.2 Introducción a Customer Experience
 - 2.2.1 ¿Que es?
 - 2.2.2 Beneficios
 - 2.2.3 Diferencia entre experiencia y servicio al cliente
- 2.3 Cultura Personas e Innovación
- 2.4 Transformación Cultural y Organizacional centrada en el cliente
- 2.5 Cx como estrategia empresarial
- 2.6 Dimensiones del Customer Experience
- 2.7 **Modelo Cx y Framework**
- 2.8 Voz del Cliente
- 2.9 Voz del Empleado
- 2.10 Pasos implementación
- 2.11 Métricas
- 2.12 Evolución hacia el digital customer experience
- 2.13 Tecnología y Automatización Cx
Implementación de Medallia

**** Incluir UX writting**

4 Diseño de interfaces de usuario (sesión teórica)

1 Introducción al diseño digital

- 1.1 ¿Qué es el diseño digital?
- 1.2 Diseño digital como una nueva profesión
- 1.3 Características
- 1.4 Competencias
- 1.5 Proceso de Diseño
- 1.6 Diseño Conceptual en mundo digital
- 1.7 Prototipos Digitales

**** Incluir UX writting (copy, microcopy, etc.)**

2 Simplicidad

- 2.1 Introducción
- 2.2 10 leyes de la simplicidad
- 2.3 Complejidad de la tecnología

3 Composición

- 3.1 Introducción
- 3.2 El desorden en el que vivimos
- 3.3 Arte y Diseño
- 3.4 Función Vs. Estética
- 3.5 Diseño y Racionalidad
- 3.6 5 principios de composición
- 3.7 Errores comunes
- 3.8 Técnica

5 Diseño de interacción, Accesibilidad, Design Systems

1 Accesibilidad

- 1.1 Que es la accesibilidad
 - 1.2 Necesidades más comunes
 - 1.3 Tipos de accesibilidad
 - 1.3.1 Principios de accesibilidad; perceptible / operable / comprensible / robusto
 - 1.3.2 Discapacitados
 - 1.3.3 Adultos mayores e inexpertos digitales
 - 1.3.4 Acceso a internet restringido
 - 1.4 Herramientas para evaluar la accesibilidad
- Como adecuarías a tu proyecto la accesibilidad?**

2 Diseño de interacción

- 2.1 Que es el diseño de interacción
- 2.2 ¿Cuáles son las aplicaciones del Diseño de Interacción?
- 2.3 Relación entre diseño de interacción y diseño de experiencia
- 2.4 Beneficios
- 2.5 5 dimensiones del diseño de interacción
- 2.6 Guías de interacción
- 2.7 Estados de componentes

3 Diseño modular y diseño responsivo

- 3.1 Diseño modular
- 3.2 Beneficios diseño modular
- 3.3 Diseño responsivo
- 3.4 Beneficios

4 Sistemas de construcción de componentes y retículas

- 4.1 Sistemas de Construcción
- 4.2 Componentes
- 4.3 Retículas

6 Diseño Atómico y Sistemas de Diseño

1 Sistemas de diseño: google, material design, etc.

- 1.1 Introducción
- 1.2 Antecedentes
- 1.3 Que es un sistema de diseño
- 1.4 Tipos de sistemas de diseño
- 1.5 Material Design
- 1.6 Estrategia
- 1.7 Proceso
- 1.8 Modularización
- 1.9 Sistematización Diseño UI

2 Enfoque de diseño: Diseño atómico

- 2.1 Introducción
- 2.2 Atomos
- 2.3 Moléculas
- 2.4 Organismos
- 2.5 Plantillas
- 2.6 Páginas
- 2.7 Trabajo en Equipo
- 2.8 Modularización
- 2.9 Sistematización Diseño UI / UI KIT

3 Documentación y activos para proyecto digital

- 3.1 Documentación proyectos digitales
- 3.2 Entregables proyectos digitales

7 Diseño de interfaces de usuario (sesión práctica)

1 Repaso de Figma

- 1.1 Diseño de interacción
- 1.2 Estados de componentes
- 1.3 Diseño modular y diseño responsivo
- 1.4 Sistemas de construcción de componentes y retículas

2 Introducción

- 2.1 Revisión objetivos (proyecto, flujo, pantalla, etc.)
- 2.2 Revisión de Insights
- 2.3 Ux writing

3 Ideación/co-creación

- 3.1 Inspiración
- 3.2 Mood board
 - Desarrolla tu Mood Board**
- 3.3 Que es? Para que sirve?
- 3.4 Como se forma?
- 3.5 Ejercicio en clase: crear Mood Board + Tarea: crear Mood Board

3.6 Taller de co-creación

Presentación de Wireframes y mood board para retroalimentación.

8 Diseño de interfaces de usuario (sesión práctica)

1 Prototipado

1.1 Repaso uso de Figma

1.2 Generación de Wireframes Lo-Fi

Revisión de proyectos personales

1.3 Definición de estilo (color, forma, sombra, grafismo, fondos, ismos)

1.4 Definición de contenidos, imágenes, iconografía, etc.

1.5 Generación de Wireframes Hi-Fi

1.6 Generación de prototipo

Revisión de proyectos personales

2 Pruebas con usuario

2.1 Preparativos

2.2 Diseño de Prueba

2.3 Ejecución de Prueba en clase virtual ejecutar pruebas en grupos de 2.

2.4 Recopilación de hallazgos

2.5 Planeación de siguientes pasos

Pruebas con usuario online

3 Presentación Proyecto UCD

9 Aplicaciones

1 Aplicaciones Digitales

1.1 Aplicaciones Web (desktop, mobile, ipad),

1.2 Aplicaciones Nativas

1.3 CRM

1.4 Emails

1.5 Redes Sociales

1.6 Landing Pages

1.7 ChatBot

1.8 Chat GP

2 Aplicaciones No Digitales

2.1 IVR

2.2 Contenidos (Ux writing)

2.3 Brick & Mortar (tiendas físicas)

2.4 Comercialización de productos

2.5 Impresos