Transformamos equipos de TI

Edición UX y usabilidad de interfaces digitales



El UX design es la llave para hacer que el mundo digital funcione para los humanos.

Según **LinkedIn** el UX design es una de las 5 habilidades que más buscan las empresas para este 2019. 1

¿Por qué es importante tomar en cuenta la experiencia de usuario antes de desarrollar una solución tecnológica?

Hoy en día las empresas y usuarios son cada vez más exigentes con la efectividad de los sistemas o aplicaciones que utilizan. Es por eso que estos deben ser intuitivos y placenteros de utilizar, pero diseñar y desarrollar una solución digital efectiva requiere de técnicas y metodologías que permitan extraer información relevante del usuario. Estos hallazgos se traducen posteriormente en un diseño óptimo y exitoso.

En este workshop los expertos en desarrollo de tecnologías aprenderán principios y pilares de usabilidad, acompañado de dinámicas teóricas y prácticas de metodologías de **UX** (experiencia de usuario) las cuales serán implementadas con casos reales del día a día.

De esta manera, los participantes pondrán a prueba sus nuevos conocimientos con un caso que se adapta a su contexto diario de trabajo.



Ing. Gretchen Hütt F.Directora de Experiencias de Usuario de Codisa.

Acerca del expositor

Nuestra expositora es Ingeniera en Diseño Industrial, graduada con énfasis en Comunicación Visual del Instituto Tecnológico de Costa Rica. En su formación académica, acude a cursos en Alemania al instituto HFG SwäbishGmund, en el 2013, dónde se especializa en interacción digital.

Laboralmente, inicia en Costa Rica como **UX Designer** en la agencia digital, Possible CR, donde posteriormente -ese mismo año- es transferida a la oficina de Possible Singapur. Su experiencia internacional se refleja trabajando con las marcas: Disney, Sixt, National Gallery of Singapore, Resorts World Sentosa, Redhat y Dow Corning.

Vuelve a Costa Rica en el año 2016 donde se desempeña como consultora de UX. Además, a nivel internacional también colabora con la agencia Hanzo (España) en proyectos de banca con el cliente internacional SCB, Standard Chartered Bank de Singapur.

Acerca del expositor

En el 2017, Gretchen y su socia conforman una firma de UX, llamada HowellHutt en la cual brindan servicios a clientes como: Municipalidad de Heredia, el startup Huli, Soporte Crítico, la agencia de publicidad Anagram, la plataforma ORBE MÉDICA y la aseguradora Perfect Circle.

En el 2019, Gretchen inicia como directora de experiencias de usuario del departamento **DIS (Digital Innovation Studio de CODISA).** En este departamento se encarga de conformar el departamento de UX, diseñar las nuevas plataformas del Grupo Codisa y brindar consultorías y talleres externos en temas de UX.

¿Qué aprenderán en esta edición?

- 1. Conceptos claves y alcances del UX. ¿Por dónde empezar?
- 2. El UX y la usabilidad. ¿Cómo puedo integrar estos conceptos al desarrollo de tecnologías?
- 3. Pilares fundamentales de diseño de una interfaz y sus consideraciones.
- 4. Metodologías para diseños centrados en el usuario. ¿Cómo me pongo en los zapatos del cliente?
- 5. Realizar pruebas y evaluaciones de una interfaz ¿Cómo identificar frustraciones, patrones y comportamientos?
- 6. De la teoría a la práctica. ¿Cómo aplicar la usabilidad en su trabajo diario de programación y diseño?

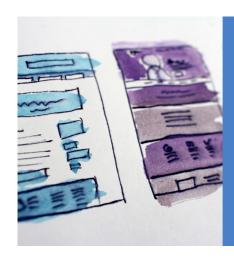
¿A quién está dirigido?

Este es un curso ideal para equipos de tecnología que busquen ampliar sus conocimientos en el diseño y desarrollo de soluciones digitales para hacer más eficientes y competitivos sus procesos de investigación y desarrollo:

- Administradores de proyectos: que buscan un proceso integral que involucre a todos los interesados de un producto digital con el fin de crear soluciones centradas en los usuarios finales.
- **Diseñadores y Programadores de aplicaciones:** interesados en aumentar sus alcances de desarrollo con bases sólidas de usabilidad en todo tipo de plataformas como: sistemas, sitios webs, apps, entre otros.
- Diseñadores de Experiencia de Usuario (UX), Diseñadores visuales (UI) y Diseñadores Web: interesados en profundizar y reforzar su experiencia laboral con conocimientos teóricos y casos de estudio.
- Otros perfiles: personas que colaboran con los equipos de desarrollo, interesados en conocer de UX y de interfaces digitales.

Modalidad del Workshop

El **Workshop** consta de **3 módulos de 7 horas** cada uno y el horario se define en conjunto con el cliente. Los módulos se dividen en **2 partes: mañanas de teoría y tardes participativas,** las cuales incluyen revisiones de casos de estudio y tareas a implementar por los participantes. De esta forma, se **"aprende haciendo"**. Las dinámicas serán guiadas y supervisadas por la expositora experta en el tema.



Día 1

Teoría y conceptos de UX

Casos de éxito y presentación de Caso de estudio



Día 2

Teoría de Usabilidad (parte 1)

Prácticas e implementación



Día 3

Teoría de Usabilidad (parte 2)

Prácticas e implementación.

Presentación de aprendizajes y Conclusiones del workshop

Paquete in House

Los paquetes Inhouse están diseñados para todas estas organizaciones que cuenten con un espacio óptimo para llevar a cabo el workshop y quieran un formato de entrenamiento a domicilio.

5 participantes1,200 USD por participante.

10 participantes1,000 USD por participante.

20 participantes850 USD por participante.

El workshop in house incluye:

- Materiales de trabajo.
- Certificado de participación.
- Guía práctica de seguimiento e implementación.

Paquete full

Esta modalidad es ideal para empresas y organizaciones que prefieran un entrenamiento intensivo, llave en mano y en un espacio privado en un hotel.

Esta opción tiene un costo adicional de 150 USD por participante.

El workshop full incluye:

- Materiales de trabajo.
- Certificado de participación.
- Guía práctica de seguimiento e implementación.
- Salón privado en hotel.
- Parqueo gratuito para los participantes.
- Almuerzo y coffee break.

Requisitos

- Los participantes deben corresponder a los perfiles mencionados.
- Para obtener el certificado de participación se debe asistir al menos al 80% del workshop.

