



CURSO DE USABILIDAD UX

CÓDIGO DEL CURSO:
SPEGC 13/2014

DIRECCIÓN DEL CURSO:

D. Alexis Roqué.
Undefined S.L.

Emprendedor de vocación, ingeniero de formación y diseñador de adopción." Alexis Roqué es co-fundador de la agencia interactiva <Undefined> y de la plataforma de creación de MVPs Testabit.

A lo largo de los últimos 8 años como responsable de producto de <Undefined>, ha diseñado y conceptualizado proyectos para todo tipo de empresa y sectores. Desde grandes multinacionales como Adobe, Nestlé, Vueling,... hasta todo tipo de startups. Con un especial foco en el área de UX, y especialmente en las fases iniciales del ciclo de vida de un producto de software, desde su conceptualización y toma de requisitos, hasta su definición final.

En los últimos años ha compaginado sus labores empresariales con la docencia, impartiendo talleres, cursos y charlas sobre User Experience, el método Lean Startup, y la gestión de proyectos a través de metodologías ágiles de desarrollo para incubadoras y escuelas de negocio como La Salle, Instituto de Empresa, ...

FECHA:

24 de abril de 2014

HORARIO:

24 de abril de 2014 (1 sesión 16:00 a 20:30).

DURACIÓN:

5 horas

LUGAR:

Edificio INCUBE
SPEGC -SALA GLOBAL
Recinto Ferial de Canarias (INFECAR)
Avda. de la Feria, 1.
35012 Las Palmas de Gran Canaria

DIRIGIDO:

Emprendedores y empresas con interés en conocer los conceptos de usabilidad. El alumno deberá acudir con su propio ordenador Mac o PC portátil.

OBJETIVOS:

El objetivo del curso es entender algunas de las claves para diseñar y construir una buena experiencia de usuario (UX). Existen algunos principios generales que debería cumplir cualquier interfaz;

explicaremos cuáles son y cómo aplicarlos a nuestro producto. Pero también es importante conocer a nuestros usuarios y los problemas con los que se encuentran al utilizar nuestro producto. Para ello, veremos diferentes técnicas de investigación con usuarios, en qué casos son útiles y cómo podemos llevarlas a cabo.

PROGRAMA:

1. Introducción

- Definición.
- Los 6 pasos para diseñar experiencias de usuario memorables:
- 2. Técnicas de descubrimiento: diseñando el producto adecuado.
Benchmarking.
User personas.
Entrevistas.
Site Maps.
Card Sorting.

3. Técnicas de definición: diseñando el producto de la forma adecuada.

- Sketching.
- Storyboarding.
- Wireframing.
- Rapid prototyping.

INSCRIPCIÓN

PRECIO DEL CURSO 45 euros, IMPUESTOS INCLUIDOS

INSCRIPCIÓN E INFORMACIÓN: www.compite.spegc.org | + INFO: compite@spegc.org · Telf. 928 42 46 00

promueve: