

CURSO DE USABILIDAD UX: PRODUCTO Y TRACCIÓN



CÓDIGO DEL CURSO:
SPEGC 16/2015

DOCENTE:

«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 emprendedores y startups. 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:

12 y 13 de marzo de 2015

HORARIO:

16 a 20 h.

DURACIÓN:

8 horas

LUGAR:

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

OBJETIVO:

Aprender a ser creativo es similar a aprender a jugar al ajedrez o al fútbol. Es cuestión de práctica. Conocer los conceptos no es suficiente. Así que a mayor esfuerzo y dedicación, mejores resultados. Ya lo decía Picasso, "La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando." A lo largo del curso se explorará las diferentes herramientas y enfoques que nos ayudan a superar dos de los retos más importantes a los que se enfrenta un diseñador:

- Diseñar el producto adecuado. Fase de descubrimiento.
 - Diseñar el producto de la forma adecuada. Fase de definición.
- Realizaremos un recorrido contextualizado por la filosofía "Lean Startup" y adaptaremos el rol

del diseñador a las demandas de un mercado cada vez más rápido y cambiante.

DESTINATARIO:

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

PROGRAMA:

Paso 1. Descubrimiento: diseñando el producto adecuado "No hay viento favorable para el que no sabe donde va." Séneca Ésta es una fase que muchos diseñadores suelen pasar por alto para centrarse de lleno en la fase de "Definición". Sin embargo de nada sirve tener el mejor diseño del mundo si no se orienta al objetivo establecido y a las características de sus usuarios.

Paso 2. Definición: diseñando el producto de la forma adecuada En ésta fase es donde debemos sacar nuestras armas de diseñador para construir nuestro producto de la forma más adecuada. El objetivo será transformar todo el conocimiento generado a través de las herramientas de creatividad del paso anterior, en un boceto

+INFO: Telf. 928 424 600
formación@spegc.org

INSCRIPCIÓN

PRECIO: 10 euros (impuestos incluidos)

Este curso es gratuito para los participantes en el III Programa de Aceleración de Empresas TIC de la SPEGC.

En caso de ocupar un espacio dentro de las instalaciones destinadas a emprendedores gestionadas por la SPEGC, tiene un descuento del 50% en la cuota de ingreso

promueve:

