



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BAC. Y LIC. EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA
**PROGRAMA CURSO: INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE
USUARIO**
Semestre I-2024



Datos Generales

- **Sigla:** TM-8300
- **Nombre del curso:** Introducción a la experiencia de usuario
- **Tipo de curso:** Teórico/práctico
- **Número de créditos:** 4
- **Número de horas contacto semanales:** 4
- **Número de horas semanales de trabajo independiente del estudiante:** 8
- **Requisitos:** TM-8100
- **Correquisitos:** No aplica
- **Ubicación en el plan de estudio:** I Bloque.
- **Horario del curso:** Martes 5pm a 8:50pm
- **Suficiencia:**
- **Tutoría:**
- **Modalidad:** 100% Virtual

Datos del Profesor

Nombre: Daleska Granados Mora
Correo Electrónico: daleskagm@gmail.com
Horario de Consulta: Viernes de 1pm a 5pm

1. Descripción del curso

Este curso está estructurado para conocer todos los conceptos de UX que permitan hacer y mejorar productos digitales. Está enfocado en el aporte que diseñadores, desarrolladores y gestores de proyecto, realizan durante su participación en proyectos.

El curso aborda entender mejor lo que hace el usuario cuando entra a una aplicación, y cómo mejorar la experiencia para lograr objetivos perseguidos. Se hará énfasis en el trabajo de forma más eficiente y orientada a resultados, y a tomar decisiones con datos, en lugar de suposiciones.

Cada persona tiene su forma de informarse, decidir, y realizar una tarea, por lo que el estudio de la conducta del usuario nos da valiosa información acerca de cómo optimizar para mejorar los resultados.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BAC. Y LIC. EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA
**PROGRAMA CURSO: INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE
USUARIO**
Semestre I-2024



No menos importante, este curso procura hacer uso de un recurso muy valioso: la empatía, para ponernos en la posición del usuario y aprender a comunicarnos mejor con otras personas.

2. Objetivo General

- 🕒 Comprender la importancia de la experiencia de usuario (UX) y su impacto en el ámbito del desarrollo de productos digitales.

3. Objetivos específicos

- 🕒 - Mostrar los conceptos claves y las técnicas utilizadas para realizar el proceso de arquitectura de información y conceptualización en un producto o servicio digital.
- 🕒 - Entender el significado del diseño de interacción y diseño centrado en el usuario
- 🕒 Identificar los métodos de evaluación de usabilidad que pueden realizarse en las fases de un proyecto digital.

4. Contenidos

Módulo 1: Fundamentos

- Introducción a la experiencia de usuario (UX)
 - ¿Qué es UX?
 - ¿Para qué sirve el UX?
 - Empatía
 - Disciplinas relacionadas y sus diferencias
 - Historia del UX, orígenes de la disciplina
 - Transformación digital y UX
- Principios UX
 - Cómo aplicar UX
 - Entregables en UX
 - Accesibilidad
 - Usabilidad
 - Diseño centrado en el usuario, Diseño centrado en actividades, Diseño centrado en el ser humano
 - Metodologías



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BAC. Y LIC. EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA
**PROGRAMA CURSO: INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE
USUARIO**
Semestre I-2024



- vii. Principios heurísticos
- viii. Principios de diseño
- ix. Leyes UX
- x. Efectos, reglas y principios UX

Módulo 2: Investigación

- c. Definición de objetivos
 - i. Requerimientos del cliente
 - ii. Identificación de usuarios
 - iii. Definición del problema
- d. Investigación de usuarios
 - i. Investigación cualitativa y cuantitativa
 - ii. Métodos para empatizar con los usuarios
- e. Generación de ideas y soluciones UX
 - i. Métodos relacionados a la ideación
 - ii. Sintetizar información y toma de decisiones
 - iii. Wireframes y prototipado
 - iv. Organización de contenido
 - v. Diagramas de flujo y arquitectura de información
 - vi. Herramientas enfocadas a UX

Módulo 3: Crear soluciones

- f. Obtener retroalimentación de los usuarios
 - i. Métodos de testeo
 - ii. Sintetizar información y toma de decisiones
- g. Trabajar como diseñador UX
 - i. Documentación y entregables
 - ii. Trabajar con diferentes disciplinas
 - iii. Procesos iterativos
 - iv. Casos de estudio

5. Metodología

Los contenidos del curso se irán cubriendo por medio de clases magistrales por parte del profesor, complementadas con ejemplos de forma que se refuerce la teoría. Se realizará un proyecto de manera que



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BAC. Y LIC. EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA
**PROGRAMA CURSO: INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA DE
USUARIO**
Semestre I-2024



el o la estudiante mediante la investigación y el análisis, aumente su conocimiento al respecto de las tecnologías, infraestructura, problemas y necesidades de las empresas. Se utilizará como herramienta principal figma para compartir materiales de apoyo y a la vez generar un entorno virtual que permita al estudiante generar un espacio dinámico y colaborativo, en el caso de mediación virtual se utilizará de manera que será un espacio en donde compartir contenido de interés relacionado a la experiencia de usuario y a la vez para realizar entregables importantes durante el semestre. El curso será impartido en modalidad 100% virtual.

6. Evaluación

<i>Descripción</i>	<i>Porcentaje</i>
Primer proyecto	30%
Trabajo en clase (asistencia, entregables clases guiadas)	10%
Tareas	10%
Investigación	10%
Proyecto Final	40%

Total: 100%

Consideraciones sobre la evaluación

- Los entregables no se aceptarán después de la fecha solicitada
- La comprobación de que alguna tarea individual, proyecto o examen es una copia hará que se apliquen las sanciones que contemple el reglamento de Régimen Académico Estudiantil.

7. Bibliografía

- 🕒 Levy, Jaime (2015). UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want: O'Reilly Media.
- 🕒 K. Sullivan, Brian. (2015). The Design Studio Method: Creative Problem Solving with UX Sketching: Routledge.
- 🕒 Kalbach, James (2016). Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value through Journeys, Blueprints, and Diagrams: O'Reilly Media