CURSO · HERRAMIENTAS DIGITALES

Diseño UX Básico

MODALIDAD	DURACIÓN	DISTRIBUCIÓN REFERENCIAL
E-learning + tutor en vivo	**16 horas cronológicas**	**75 % teoría · 25 % práctica**

DESCRIPCIÓN

Curso práctico de UX para investigar usuarios, crear mapas, prototipos y mejorar productos, servicios y plataformas digitales.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de investigar necesidades de usuarios, organizar información y diseñar prototipos iniciales para mejorar la experiencia de productos, servicios o plataformas digitales.

DIRIGIDO A

Personas que desean iniciarse en UX, emprendedores, docentes, diseñadores, community managers, profesionales de marketing, desarrolladores, administrativos, equipos comerciales y empresas que buscan mejorar la experiencia de sus usuarios o clientes. No requiere experiencia previa en diseño.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Diferenciar UX, UI, CX, diseño gráfico y usabilidad
- Investigar usuarios mediante entrevistas, encuestas y observación para detectar necesidades
- Construir perfiles de usuario y mapas de recorrido del cliente
- Organizar contenidos y navegación mediante arquitectura de información
- Crear wireframes y prototipos de baja fidelidad y validarlos con pruebas de usabilidad

CONTENIDOS

Módulo 1: Fundamentos de UX y experiencia de usuario

- Qué es UX y por qué es importante
- Diferencia entre UX, UI, CX, diseño gráfico y usabilidad
- Ejemplos cotidianos de buenas y malas experiencias

Módulo 2: Investigación de usuarios y detección de necesidades

- Entrevistas, encuestas y observación
- Análisis de comentarios, reclamos y preguntas frecuentes
- Identificación de dolores, necesidades, frustraciones, expectativas y motivaciones
- Mapa de empatía y ficha de usuario

Módulo 3: Perfil de usuario, persona y recorrido del cliente

- Construcción de perfiles de usuario o buyer persona
- Customer journey map: etapas antes, durante y después
- Puntos de contacto, momentos críticos y emociones del usuario
- Obstáculos y oportunidades de mejora

Módulo 4: Arquitectura de información y organización de contenidos

- Menú, categorías, etiquetas y navegación
- Jerarquía visual y estructura de páginas
- Botones y llamados a la acción
- Simplificación de procesos y reducción de pasos innecesarios

Módulo 5: Wireframes, prototipos y diseño inicial de soluciones

- Wireframes o esquemas básicos de pantalla
- Prototipos de baja fidelidad y bocetos
- Distribución de contenidos, botones, textos y rutas de navegación
- Validación de ideas antes del desarrollo

Módulo 6: Pruebas de usabilidad y mejora continua

- Técnicas simples de testeo con usuarios reales o simulados
- Registro de hallazgos y priorización de mejoras
- Actividad práctica: análisis de una experiencia existente y propuesta de mejoras

METODOLOGÍA

Combina conceptos teóricos con ejercicios prácticos y herramientas de UX, analizando casos y experiencias adaptados a la industria y los usuarios de cada cliente.

EVALUACIÓN

Evaluación de los aprendizajes mediante actividades prácticas y/o prueba final. Quienes aprueban reciben un certificado de participación emitido por Saberes OTEC SpA, verificable en saberesotec.cl.

> **Contenido propuesto y adaptable.** Este programa es una propuesta referencial: los contenidos, la duración y la modalidad están sujetos a cambios según los requerimientos del cliente y se adaptan al giro y tipo de negocio de cada empresa. El curso puede dictarse en forma presencial, online en vivo o e-learning.