

## Usabilidad y Experiencia de Usuario con Sistemas Interactivos

### Entendiendo, Diseñando, Evaluando y Fundamentado la Experiencia Interactiva con Productos Digitales

#### EXPOSITOR

Dr. Víctor M. González y González  
victor.gonzalez @ itam.mx

Víctor M. González (Ph.D., MSc, Cert. Eng) es consultor y experto internacional en interacción humano-computadora y en el diseño de experiencias de usuario óptimas para productos interactivos digitales. Es profesor del Departamento de Ciencias de la Computación en el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) y enseña innovación, pensamiento de diseño, diseño de productos y gestión estratégica de tecnología. Es fundador y director de Sperientia [studio + lab], una agencia consultora que ayuda a empresas de México y América Latina a diseñar y crear mejores productos y servicios digitales. Cuenta con Certificaciones en el área de Métodos Ágiles como ScrumMaster y Scrum Product Owner (Scrum Alliance) y ha participado en los programas Innovation Master Series y Strategic Innovation de la d-School de Stanford University (origen del Design Thinking). Recibió grados de Doctor (PhD) en Information and Computer Science y Maestro en Ciencias (MSc) en Information and Computer Science por la University of California at Irvine (EEUU), Maestro en Ciencias (MSc) en Telecommunications and Information Systems por la University of Essex (Reino Unido). Es Ingeniero en Electrónica y Comunicaciones por el Tecnológico de Monterrey (México).

#### OBJETIVO

El diseño centrado en la **experiencia del usuario (UX)** para la creación de productos digitales que sean funcionales, usables, accesibles y atractivos es fundamental para compañías en todos los sectores de mercado, organizaciones de servicios públicos o privados o empresas de reciente creación (startups). Este curso tiene el propósito de dotar a los participantes de los **conocimiento prácticos más actuales sobre fundamentos, lineamientos y métodos de diseño centrados en el usuario** para el creación y evaluación de experiencias de usuario con sistemas interactivos implementados en productos digitales (móviles, web, tabletas, wearables, etc). Bajo el marco **EDEF (Entender-Diseñar-Evaluar-Fundamentar)** participantes de todos los perfiles relacionados con la creación de productos digitales podrán **crear mejores y óptimas experiencias interactivas** para las personas que usan sus productos.

## DIRIGIDO A

Profesionistas en el área de desarrollo de aplicaciones de software, arquitectos de información, diseñadores gráficos, directores de proyectos, gerentes de mercadotecnia, y otros roles de trabajo interesados en el tema.

## TEMARIO

El curso se estructura bajo un modelo de cuatro componentes (enfoques/objetivos):

**Entender:** a través de un enfoque centrado en la investigación de la intención y el propósito de los usuarios se tiene el objetivo de entender quiénes son las personas, sus contextos y qué tareas ellos quieren alcanzar a través de un producto digital.

**Diseñar:** a través de un enfoque centrado en la creación de la experiencia interactiva se tiene el objetivo de idear y probar un concepto de diseño para un producto digital que se enfoque en las personas y en sus tareas.

**Evaluar:** a través de un enfoque centrado en la medición empírica y directa de la experiencia interactiva con un producto digital se tiene el objetivo de identificar y crear una lista de mejoras en usabilidad, accesibilidad, arquitectura, e interacción.

**Fundamental:** a través de un enfoque centrado la aplicación de principios de diseño de interacción y la psicología cognitiva se tiene el objetivo de justificar y definir la estructura y elementos de la experiencia interactiva del producto digital.

NOTA: Se requiere llevar equipo de cómputo (laptop) a todas las sesiones.