



## UXDI Presentación general 2022

---

### UXDI Presentación general 2022

#### 1 Formación UXDI

#### 2 Contexto y motivación

#### 3 Alcance de la propuesta

##### 3.1 Perfil de la/el estudiante

##### 3.2 Metodología de enseñanza / aprendizaje

Aula invertida

Proyectos reales

Trabajo en equipo

Experiencia sincrónica y asincrónica

Avance en tiempo real

Personalizada

Interacción asincrónica constante

#### 4 Programa

##### 4.1 Introducción (1 clase)

##### 4.2 Formación de base (~2 meses)

Cognición y percepción humana

Campo de estudio

Gestión de proyectos, equipos y agilidad

Sistemas complejos y sustentabilidad

##### 4.3 Formación aplicada a los proyectos (~6 meses)

Definir el proyecto

Entender (investigación)

Idear



# FORMACIÓN UXDI

experiencia de usuario y diseño inclusivo

[Prototipar](#)

[Probar y ajustar](#)

## [4.4 Temas transversales](#)

[Diversidad](#)

[Comunicación](#)

## **[5 Docentes](#)**

[5.1 Codirectores](#)

[5.2 Profesores de planta](#)

[5.3 Tutores](#)

[5.4 Profesores Invitados](#)

## **[6 Requerimientos](#)**

## **[7 UXDI en números](#)**

## **[8 Información y contacto](#)**



## 1 Formación UXDI

UX y Diseño Inclusivo (UXDI) es una propuesta anual de formación profesional en el proceso integral de investigación, diseño, y desarrollo de sistemas centrados en las necesidades de las personas fundada en el año 2010. Desde entonces hemos trabajado junto con varias Universidades, espacios de innovación y comunidades de práctica profesional.

En UXDI trabajamos el aprendizaje basado en proyectos reales de impacto social y ambiental vinculados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), y ponemos énfasis en los valores de la inclusión y la apreciación de las diversidades para la sustentabilidad.

Brindamos herramientas tanto para coordinar un proyecto como para especializarse en la multidisciplinariedad que requiere el mundo del software, sea en las etapas de investigación, diseño y/o desarrollo.

## 2 Contexto y motivación

El valor del pensamiento de diseño es reconocido como estratégico en todo el mundo, y especialmente en las industrias modernas donde se entiende que es un generador de innovación. En nuestra vida mediada por interfaces es necesario e ineludible formar diseñadores de interacción que entiendan holística e integralmente la (con)formación de productos y servicios que integran ámbitos analógicos, digitales e híbridos.

Si bien el campo existe desde los años 90, a partir del 2010 en adelante las empresas y las instituciones que requieren y desarrollan tecnología comenzaron a reportar severas dificultades para formar equipos transdisciplinarios debido a la falta de personas formadas y la baja madurez organizativa. A su vez, las personas individuales que quieren emprender proyectos requieren conocer el ciclo de investigación diseño y desarrollo tanto para poder organizarse como para entender el retorno de la inversión.

Esta propuesta de formación en UX y Diseño Interacción viene evolucionando desde el 2010, adaptándose tanto a las necesidades específicas de la industria como a la exigencia académica y profunda de la realidad actual de manera crítica y proactiva.

## 3 Alcance de la propuesta

### 3.1 Perfil de la/el estudiante

La Formación está destinada a quienes estén interesados en el desarrollo de productos digitales e interactivos: Líderes de proyectos (PM), Ingenieros de Sistemas, Desarrolladores, Programadores, Diseñadores Gráficos, Diseñadores Web, Diseñadores Industriales, Investigadores TICs, Sociólogos, Antropólogos, Educadores, Agentes de Marketing Digital y Agentes Gubernamentales que trabajen en Gobierno Abierto.



Quien curse UXDI habrá aprendido y practicado los temas fundamentales de la disciplina del Diseño Centrado en el usuario y el pensamiento de diseño. Comprender los procesos, con estándares y pautas, normas internacionales, con foco en los métodos y herramientas de la Experiencia de Usuario y también del trabajo en equipo. Estará perfectamente preparada para integrar cualquier equipo de proyecto de diseño e innovación usando herramientas y técnicas funcionales y validadas, comunicándose con claridad y generando entregables de valor real para sus proyectos, sus equipos y su comunidad. Sabrán captar, entender y trabajar sobre los requerimientos de los negocios, sus clientes y de las personas, idear modelos superadores y crear nuevas características y modelos de negocios.

Quien curse UXDI podrá insertarse en empresas de software, en el área de UX y en áreas de I+D, en roles como diseñadores de interfaz de interacción, interfaces de usuario, investigadores de experiencia de usuario, y entender el proceso de desarrollo de creadores de contenidos digitales, gestores de proyecto, dueños de producto, experiencia del Cliente, analistas y desarrolladores de front end.

## 3.2 Metodología de enseñanza / aprendizaje

Esta propuesta se basa en los siguientes pilares:

### **Aula invertida**

Se comienza con una experiencia práctica buscando generar un cambio, una apertura, una flexibilización del estado previo a esta propuesta, que permita cambiar y enriquecer las miradas; luego habrá una reflexión que integra la teoría; finalmente, deberán aplicar todo en el proyecto de cada equipo.

### **Proyectos reales**

El aprendizaje real se da en la interacción entre lo ideal y lo real y por eso -luego de los 2 meses iniciales de base- los/as estudiantes elegirán y aplicarán los temas trabajados en proyectos reales de impacto socio-ambiental.

### **Trabajo en equipo**

El aprendizaje real se da en el trabajo en equipo, apreciando la diversidad y colaborando junto con otras personas con un objetivo común, por eso los proyectos se hacen en equipos lo más variados posibles.

### **Experiencia sincrónica y asincrónica**

Las clases son en línea, y por semana tenemos 3 horas sincrónicas y un tiempo estimado asincrónico (que implica trabajo individual y/o en equipo) de 5 horas.



## Avance en tiempo real

El desarrollo de los proyectos en equipo se va haciendo a medida que trabajamos cada tema en las sesiones de clases y talleres. La entrega final es sólo la integración y el cierre formal del trabajo que se viene llevando a cabo durante los 6 meses anteriores.

## Personalizada

Hay trabajos prácticos (TPs) personales de lectura/reflexión y otros en equipo con los proyectos reales. Se aprueba cada etapa con ambos ámbitos aprobados, tanto el individual como el grupal.

## Interacción asincrónica constante

Además de la clase semanal sincrónica de los días jueves de 18 a 21 hs (para facilitar que las/los estudiantes sigan con sus trabajos habituales), se provee una plataforma de mensajería instantánea para brindar soporte e información a las/los estudiantes y equipos lo más rápidamente posible. Este tipo de comunicación está muy integrada en la cultura actual y ha demostrado ser de gran valor para las/los estudiantes.

## 4 Programa

### 4.1 Introducción (1 clase)

- Acuerdos de trabajo
- Objetivos
- Aprobación y calendario

### 4.2 Formación de base (~2 meses)

#### Cognición y percepción humana

- La interacción en su contexto
- El desafío de la interfaz: diseñar interfaces que explican
- Atención: el modelo de Broadbent
- El alcance de nuestra atención
- Consecuencias de nuestra forma de atender y recordar
- Percepción



# FORMACIÓN UXDI

experiencia de usuario y diseño inclusivo

- Jeff Hawkins: El modelo predictivo
- Daniel Kahneman: sistemas 1 y 2
- Teoría de la Gestalt y sus principios
- Ley de Prägnanz
- Cómo incorporar los conceptos del curso en nuestro trabajo de todos los días.

## Campo de estudio

- Marco Teórico/Línea CTS/Red socio-técnica/Análisis Sistemático e Historia, principios y conceptos de las disciplinas relacionadas
  - Human Computer Interaction (HCI),
  - Diseño de Interacción, Factores Humanos y
  - Diseño Centrado en el Usuario.
- Metodología Cualitativa y Cuantitativa,: Bases de la etnografía aplicada al campo UX
- Campo de Aplicabilidad UX: Mobile, nuevas tendencias, interfaces conversacionales

## Gestión de proyectos, equipos y agilidad

- Cliente, Usuarios, Actores y partes interesadas (stakeholders)
  - De Usuarios a Actores
  - De Cliente-Proveedor a Colaboradores
- Roles en un equipo
- Metodologías: lean, agile y cascada
- Design thinking
- Design sprint
- Cuantificación y métricas
- Como se define una métrica
- Indicadores claves de performances (KPIs)
- Indicadores de Objetivos y Resultados (OKRs).
- Presentación del trabajo a un cliente



## Sistemas complejos y sustentabilidad

- Sistemas complejos
- Marco Cynefin y toma de decisiones
- Cambio global, un mundo VICA y lo glocal
- Modelo de Nonaka y Takeuchi
- La ética y rol social de los diseñadores

## 4.3 Formación aplicada a los proyectos (~6 meses)

### Definir el proyecto

- Historia y contexto
- Alcances
- Criterios de éxito
- Usuarios y actores
- Equipos (nuclear/operativo y ampliado) y otros roles
- Propósito y práctica (estructura liberadora)

### Entender (investigación)

- La importancia de entender a las personas y el sistema integralmente
- La escala de inferencia y las 3Q
- Hipótesis
- Muestra
- Métodos cuanti/cualitativos
- Técnicas varias
  - El arte de las preguntas poderosas: catalizando visiones, innovación y acción
  - Análisis heurístico
  - Delphi UX y análisis temático - semántico
  - Protopersonas, Mini personas y Personas (de Allan Cooper)



# FORMACIÓN UXDI

experiencia de usuario y diseño inclusivo

- Taller de mapeo
- Test de usabilidad
- Entrevistas de varios tipos
- Observación etnográfica
- Cuestionarios
- Mapas de empatía
- Diarios de Usuario
- Diseño de instrumentos de medición

## Idear

- El lugar del diseño de interacción en el proceso de IDD
- Modelos mentales, conceptuales, metáforas y analogías
- Tareas y flujos del sistema
- Arquitectura de la información
- Lenguaje de Modelado de Sistemas (SysML)
  - Diagramas de casos de uso
  - Diagramas de actividades
  - Límites del modelo
- Partituras de Diseño de Interacción (PiX)
- Integración SysML/PiX
- Patrones de diseño de interacción
- Heurística
- La pirámide de la historia
- Diseño participativo

## Prototipar

- Esbozos y prototipos





# FORMACIÓN UXDI

experiencia de usuario y diseño inclusivo

- Exploración antes que detalles
- Prototipado ágil
- Prototipado en baja, media y alta fidelidad
- Prototipado iterativo
- El mago de Oz
- Design sprint
- El arte del discurso imperfecto
- Narrativas
- Front end (para poder colaborar bien con el desarrollo)
- Accesibilidad (diseño, tecnología, enfoques y marcos de trabajo)

## Probar y ajustar

- El test como experimento científico
- Test de usabilidad, de apreciación y de negocio
- Diferentes tipos de test, alterando contextos y usuarios (co-locado/remoto, sumativo/formativo, prototipo/sistema, etc.)
- El doble lugar de los tests, medición de lo existente y validación de lo posible
- Criterios de éxitos (de nuevo)
- Componentes, estructura, protocolo y guión de un test
- Observación consciente
- Roles y consejos
- Análisis de resultados
- Informe, estructura y función de las partes
- Casos reales de estudio



## 4.4 Temas transversales

### Diversidad

- Diversidad funcional como paso específico (discapacidades)
- Otras diversidades (edad, color, cultura, tamaño, estudios, idioma, etc.)
- La diversidad como valor social, ecológico y de resiliencia

### Comunicación

- Narrativa, temas y redacción un UX
- Lenguaje inclusivo y accesibilidad
- Visualización
- Síntesis
- Gestión documental, de la información y el conocimiento
- Estructuras liberadoras
- El arte de anfitrión y cosechar conversaciones significativas
- Escucha generativa

## 5 Docentes

### 5.1 Codirectores

- Lorena Paz
- Eduardo Mercovich

### 5.2 Profesores de planta

Además de los codirectores, son profesores estables:

- Daniel Mordecki (Uruguay)
- Enrique Stanziola (Argentina)
- Herbert Spencer y Katherine Exss (Chile)
- Ivana Harari y Cecilia Policastro (Argentina)



- Mariana Salgado (Finlandia)
- Andres Rodriguez (Argentina)
- Paula Dabos (Argentina)

## 5.3 Tutores

Dada la importancia del seguimiento constante de los proyectos, tenemos 1 tutor/a con experiencia cada 15 estudiantes para ambas cohortes.

- 4 tutores para la cohorte general (50 estudiantes)
- 6 tutores para la cohorte regional (75 estudiantes)

## 5.4 Profesores Invitados

- Alejandra Bello | Escucha activa y comunicación no violenta.
- Betina García Nogués | Design Sprint
- Brenda Pignol Ramos | Inclusión y Diversidad
- Emiliano Cosenza | Interfaces Conversacionales
- Esteban Mulki | Metodologías Ágiles
- Julián Fernández | Desarrollo Frontend
- Manuel Razzari | Accesibilidad
- Nahuel González | Accesibilidad en Hardware
- Nicolás Jaureguiberry | Design Operations
- Sebastián Betti | UX y Playability
- Verónica Traynor | Investigación Internacional

## 6 Requerimientos

- Para el dictado en línea: equipo informático (computadora) y conexión a internet. No recomendamos cursar con un dispositivo móvil.
- Tiempo de dedicación estimado: 8 horas semanales (3 sincrónicas y 5 asincrónicas)
- Asistencia mínima: 75% de cada etapa; 90% personas con becas



# FORMACIÓN UXDI

experiencia de usuario y diseño inclusivo

- Compromiso con el aprendizaje: se espera participación en las clases sincrónicas y entregas a tiempo de los TPs.
- Comunicación: franqueza y claridad para con sí misma/o, el cuerpo docente y sus integrantes; todos podemos tener problemas e imprevistos, y se pueden tratar si mantenemos la comunicación.

## 7 UXDI en números

- Estudiantes:
  - 50 (cohorte general)
  - 75 (cohorte regional)
- Fechas
  - Cursada: de abril a diciembre
  - Presentación de proyecto integrador: 15 de Diciembre
  - Semanas de cursada en el año: 34 semanas
- Duración:
  - Total 8,5 meses
  - Clases sincrónicas, 3 horas/semana
    - jueves 18 a 21 hs (general) y
    - martes de 18 a 21 (regional)
  - Enseñanza asincrónica: entre 5 horas/semana
  - Horas totales de la formación, 240 horas
- Tutores: 1 cada 15 alumnos

## 8 Información y contacto

Las formas de contacto se encuentran en nuestro sitio web [www.uxdi.org](http://www.uxdi.org)

Allí además tenemos los contenidos referidos al programa de formación UXDI y un explicativo visual de nuestra metodología, y además