UTEC
UNIVERSIDAD DE INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

EDUCACIÓN EJECUTIVA

LEAN UX

CURSO Live Online

NUESTRO
CURSO

En un mundo que nos obliga a la inmediatez, los productos y servicios que creamos están en constante evolución, por lo que deben ser flexibles y adaptables; pero, sobre todo, deben solucionar necesidades y generar experiencias de valor para quienes los usan.

Este curso permite pasar de manera práctica por la experiencia de creación de productos y servicios desde el conocimiento profundo de sus potenciales usuarios. El proceso de investigación, prototipado e iteración constante busca reducir riesgos en la creación de productos complejos e innecesarios y permite optar por soluciones simples que generen gran impacto y prueben su valor antes de escalarlos.

La experiencia del curso permitirá al participante acercarse al pensamiento Lean de forma empírica y compartirlo luego en diferentes espacios de la vida profesional y personal.

En este curso, el participante aprenderá principalmente a:

- Diseñar y crear productos y servicios desde el entendimiento integral de sus usuarios.
- Testear e iterar soluciones para aumentar de manera rápida y eficiente su propuesta de valor.

INFORMACIÓN GENERAL

Inicio:
29 de mayo

Fin
04 de julio

Modalidad:
Live Online

Duración:
6 semanas
(30 horas lectivas)

Inversión:
S/ 2,400.00

Horarios*:
Martes y Jueves
de 19:00 a 22:00 hrs

*Revisa el **cronograma.**

PERFIL DEL INTERESADO

- Profesionales que estén en búsqueda de actualizar sus conocimientos y deseen seguir desarrollando sus habilidades con metodologías de actualidad que les permitan mejorar sus comunicaciones, procesos, interacciones con equipos y entendimiento del negocio.

- Responsables del desarrollo de nuevos productos y servicios, digitales o análogos.

- Líderes de áreas de producto, experiencia de cliente, marketing, diseño, gestión del talento y comunicaciones interesados en liderar proyectos desde una perspectiva centrada en el usuario.

PERFIL DEL EGRESADO

Al culminar el curso, lograrás:

- Manejar conceptos generales de UX y Service Design.
- Aplicar técnicas básicas de investigación (observación, entrevistas) y analizar la información obtenida, para convertirla en un insumo de diseño.
- Mapear el viaje del usuario (Customer Journey Map) al interactuar con un servicio e identificar los puntos de dolor críticos para la experiencia.
- Identificar los procesos detrás de la ejecución de los servicios (Service Blueprint) y replantearlos en favor de la experiencia del usuario.
- Elaborar y testear prototipos de baja fidelidad de la solución.
- Iterar la solución para optimizar la propuesta de valor para el usuario.

CRONOGRAMA[1]

Sesión	Tema	Descripción
0 Lunes, 29 de may. 19:00 a 22:00	Introducción a las herramientas y requisitos necesarios para que el participante pueda llevar el curso adecuadamente. Profundizar algunas funcionalidades de las herramientas y explicar la forma de evaluación.	• Presentación a la comunidad UTEC • Requisitos mínimos de dispositivos y conectividad • Herramientas: Zoom, Slack y Miro.
1 Martes, 30 may. 19:00 a 22:00	Conceptos Básicos De Diseño Centrado en el Usuario y agilidad. (armado de grupos y definición de desafíos)	• Entender los Conceptos Básicos de Diseño Centrado en el Usuario y la agilidad (Lean). • Armado de grupos y asignación de desafíos.
2 Jueves, 01 de jun. 19:00 a 22:00	User Research	• ¿Por qué y cómo hacer investigación de usuario? • Desarrollo de Proto Personas • Creación de plan de investigación (planning + guía de entrevista + formato de sistematización de información) • Role play de entrevistas. • Asignación de roles.
3 Martes, 06 de jun. 19:00 a 22:00	Iteración de research, user persona y role play	
4 Jueves, 08 de jun. 19:00 a 22:00	Hallazgos e Insights (tarea: observación/ experimentación del servicio)	• Análisis de la información encontrada y clusterización. • Formatos estándar para insights. • Presentación de hallazgos
5 Martes, 13 de jun. 19:00 a 22:00	Customer Journey Map	• Entender la necesidad del mapeo de la experiencia como guía del servicio. • Creación del Customer Journey Map • Detección de puntos de dolor y momentos de gratificación
6 Jueves, 15 de jun. 19:00 a 22:00	Customer Journey Map ideal y presentación parcial.	

Sesión	Tema	Descripción
7 Martes, 20 de jun. 19:00 a 22:00	How Might We (HMW) Ideación Testeo de conceptos de solución Elección de prototipo a crear	• Creación de HMWs como bases de un proceso de ideación. • Entender y poner en práctica la generación de ideas creativas teniendo como base la exploración. • Aterrizar las ideas en formatos que se puedan socializar y testear. • Testeo de conceptos de solución.
8 Jueves, 22 de jun. 19:00 a 22:00	Elaboración y testeo de Prototipos (Digitales, Físicos, Role Playing, Storyboards)	• Creación de prototipos rápidos. • Desarrollo de la pauta de testeo de prototipos. • Testeo de prototipos de solución.
9 Martes, 27 de jun. 19:00 a 22:00	Creación del Service Blueprint e iteración de prototipos (tarea: iterar los prototipos)	• Crear el Service Blueprint incorporando la solución. • Entender y poner en práctica el feedback que han recibido a nivel prototipos. • Iterar los prototipos.
10 Martes, 04 de jul. 19:00 a 22:00	Mínimo Producto Viable (MVP) Presentación final Principales aprendizajes	• Entender el concepto de MVP y la evolución de la solución. • Presentaciones finales. • Cierre del curso.

[2] La Universidad de Ingeniería y Tecnología, se reserva el derecho de postergar, reprogramar o cancelar el curso en caso no se cuente con la cantidad mínima necesaria de participantes, así como modificar la programación de alguna sesión agendada en caso de fuerza mayor y de manera excepcional fuera del horario establecido.

EXPERTA[2]

MIRELLA MIGLIORE

Lead Experience Designer en Farmacias Peruanas. Profesional con 10 años de experiencia en empresas de retail, tecnología, inmobiliarias, seguros y salud. Tiene formación en Product & Service Design, Visual Design, Marketing y Publicidad, lo que le ayuda a ver soluciones desde otra perspectiva. En su trabajo se ha enfocado en mejorar la experiencia de los usuarios colaborando en el diseño estratégico de productos y servicios. Además, ha liderado varios proyectos e iniciativas con un alto impacto en el negocio, compartiendo conocimiento con equipos multidisciplinarios. Actualmente, trabaja como Lead Experience Designer en Farmacias Peruanas articulando el diseño de productos y servicios digitales Además, trabajó como Design Associate Manager en Pacífico Seguros y Lead Designer en Samsung.

[2] La Universidad de Ingeniería y Tecnología, se reserva el derecho de postergar, reprogramar o cancelar el curso en caso no se cuente con la cantidad mínima necesaria de participantes, así como modificar la programación de alguna sesión agendada en caso de fuerza mayor y de manera excepcional fuera del horario establecido. De igual manera, se reserva el derecho de reemplazar al expositor que por algún motivo de fuerza mayor no pueda asistir a las sesiones programadas, por un expositor de similar calidad en caso se requiera.

SOBRE LAS CLASES

METODOLOGÍA

- Sesiones colaborativas live: dinámicas, casos, ejercicios y discusiones grupales.
- Entrega de avances: desarrollo de entregables del proyecto final.
- Proyecto final: Se trabajará un caso que permitirá afianzar el contenido brindado.
- Exposición final: Presentación del proyecto final en la última sesión del curso.

EVALUACIÓN

La evaluación es vigesimal siendo la nota mínima aprobatoria 13.00.

El curso tiene un enfoque de 20% teórico y 80% práctico por lo que se requiere del compromiso del participante en las diferentes actividades preparadas a lo largo de las clases y su participación activa en todas las sesiones.

Este curso pretende mostrar un proceso de creación de productos y servicios en fases, por lo que es vital asistir a todas las sesiones para mantener el hilo y no retrasar a su equipo. De presentar algún inconveniente, puede reportarlo con el Asistente Virtual. De igual manera, será responsabilidad del participante revisar la grabación de la sesión que será subida a la plataforma tecnológica. Si en caso el participante no puede asistir a alguna de las sesiones programadas, entonces deberá ponerse en contacto con su grupo para las coordinaciones respectivas.

Inasistencia: Se considera como inasistencia las faltas justificadas e injustificadas.

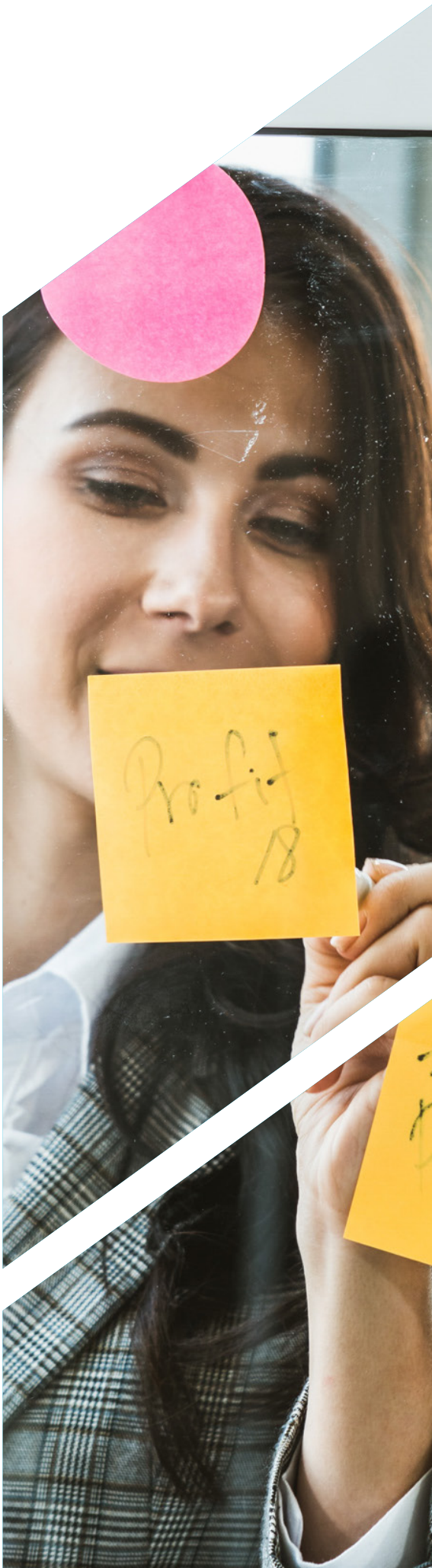
El participante debe revisar la grabación, realizar las tareas y poner en práctica lo aprendido antes de la siguiente clase síncrona.

Evaluación

- Cumplimiento con los trabajos en grupo y avances - Participación en clases (Aporte*)	**50.00%**
- Presentación final	**30.00%**
- Evaluación grupal**	**20.00%**
Total	**100.00%**

* Se considera como aporte, aquello que busca contribuir o complementar los conocimientos que se van adquiriendo a lo largo de las sesiones de clases.

** Nota puesta por los mismos integrantes del equipo.



DEDICACIÓN ACADÉMICA

Las horas de dedicación fuera de las sesiones de clase son de mínimo 4 horas a la semana. Esto comprende revisión del material del curso sin horario establecido y tiempo aproximado para reuniones grupales, en caso sea necesario.

ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL

El participante del curso contará con el apoyo de un Asistente Académico Virtual a lo largo de las sesiones ante cualquier consulta relacionada al curso.

Para otras preguntas fuera del horario de clases:

De lunes a viernes de 10:00 a 13:00 y de 17:00 a 20:00 hrs., con un nivel de respuesta aproximado de 48 horas hábiles.

MATERIAL DEL CURSO

El participante accederá al material relacionado al contenido del curso; para esto se habilitará el acceso online dentro de nuestra plataforma de aprendizaje. Todo el material estará disponible en formato digital. Puede entregarse en inglés dado que es el idioma que muestra los últimos estudios realizados de manera internacional. El material recomendado o adicional podría tener un costo.

Las clases síncronas serán grabadas (salvo restricciones indicadas en la normativa de Protección de Datos Personales) y se alojará el video a través de nuestras plataformas de aprendizaje que permitan la revisión posterior del participante. Dicha grabación se puede visualizar únicamente en línea, bajo ningún motivo se permite su descarga total o parcial a ningún dispositivo.

El vídeo se facilita únicamente para el participante del curso. El uso del material y videos son exclusivos para la enseñanza del curso en el cual el participante está inscrito. Asimismo, por protección de la propiedad intelectual, la descarga, copia, reproducción y/o compartida del material del curso, de manera parcial o total, está prohibido. La Universidad es titular de todos los derechos de propiedad intelectual referentes al contenido y se reserva las acciones legales que puedan tomarse en caso el participante infrinja esta disposición.

HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE*

Harás uso de las siguientes plataformas tecnológicas que permitirán el logro de tu aprendizaje:

Zoom

Sistema de videoconferencia multiplataforma que permite la interacción entre participantes y profesores en tiempo real.

Slack

Herramienta de comunicación que permite el networking entre los participantes.

Google Drive

Permite centralizar de manera ordenada y secuencial los diferentes recursos digitales que son el soporte para lograr los aprendizajes esperados.

Miro

Plataforma que permite un trabajo colaborativo de manera virtual.

*Sujeto a modificaciones por Educación Ejecutiva UTEC sin previo aviso.

CERTIFICACIÓN*

UTEC otorgará un Certificado digital a los participantes que aprueben el “Curso en Lean UX” en un plazo máximo de 15 días hábiles posterior a la fecha de cierre**. El documento es firmado por la Dirección de Educación Ejecutiva.

Texto del documento: Por haber aprobado el Curso en Lean UX desarrollado en 30 horas lectivas de clase, del (día y mes de inicio) al (día y mes de fin) del (año).

* El certificado se envía de manera digital al correo registrado durante el proceso de venta, a través de la cuenta: comunicacioneseducacionejecutiva@utec.edu.pe

** Fecha de cierre del curso: se entiende cuando se ha entregado y evaluado el trabajo final, según sea el caso.

¿POR QUÉ ESTUDIAR EL CURSO EN LEAN UX?

La experiencia del curso permitirá al participante acercarse al pensamiento Lean de forma empírica y compartirlo luego en diferentes espacios de la vida profesional y personal.

Reglamento de Educación Ejecutiva

Puedes revisar el reglamento AQUÍ

INFORMES

Gissela Zúñiga

gzuniga@utec.edu.pe

+51 966 252 715

Acerca de UTEC

La Universidad de Ingeniería y Tecnología (UTEC) viene desarrollando la ingeniería que se requiere en el mercado actual y para las empresas y sociedad del futuro. Una ingeniería que va de la mano con la investigación y la creación de soluciones tecnológicas de vanguardia, comprometida con las necesidades sociales y la sostenibilidad. UTEC es una propuesta de educación superior dedicada a formar profesionales capaces de llevar su ingenio a la práctica. Además, UTEC es la única opción universitaria en el mercado que cuenta con una propuesta curricular de aprendizaje activo y basado en proyectos, tal como lo hacen los planes de estudios de las mejores escuelas de ingeniería del mundo.

© 2022 UTEC
All Rights Reserved.