



UX Research

Aprende cómo potenciar el diseño de productos y servicios con métodos de investigación cualitativa

NUEVA MODALIDAD

El programa es 100% online, esencialmente asincrónico y con encuentros sincrónicos semanales de puesta en práctica de los contenidos y dinámicas de trabajo en grupos. Los participantes cuentan con el acompañamiento continuo de tutores y profesores a lo largo del proceso.

DURACIÓN

40 horas distribuidas en 8 semanas
(5 horas semanales)

PROFESORES

Tomás Domínguez Vidal
Nicolás Gicovate

TUTORA

Carolina Steeb

SOBRE EL PROGRAMA

La rápida evolución de la industria digital, potenciada aún más por la pandemia, está llevando a las organizaciones a entender la interacción con sus usuarios como una experiencia que necesita ser diseñada.

Esto representa una enorme oportunidad para profesionales del mundo de la investigación, ya que el UX Research es el punto de partida para ofrecer una experiencia de usuario memorable y una propuesta de valor superadora.

Conocer en profundidad a los usuarios es empatizar con las personas y sus contextos, necesidades, propósitos y frustraciones es el mejor disparador para el diseño de soluciones innovadoras o de experiencias que generen la lealtad de los clientes y, por ende, la sustentabilidad del negocio.

El objetivo primario es que quienes cursen este programa puedan identificar necesidades y oportunidades en los negocios a partir de la investigación cualitativa. Se espera al mismo tiempo que partiendo de esta base, desarrollen las capacidades para diseñar experiencias y mejorarlas con métodos evaluativos.

Los participantes del programa aplicarán estas habilidades en contextos de uso reales. El enfoque es tomar como punto de partida lo teórico-metodológico, analizar casos reales y trabajar en un proyecto de diseño de experiencia end-to-end.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

- Cómo investigar con métodos cualitativos para la generación de insights, user personas y user journey maps.
- Cómo recurrir a técnicas de investigación evaluativa para hacer pruebas de usabilidad.
- Cómo presentar hallazgos y potenciar el UX Research como driver de cambio en la organización.

PUNTO DE PARTIDA

Presentación de profesores y participantes.
Descripción del programa y sus etapas.

¿CÓMO SERÁ EL RECORRIDO?

1

El ciclo de diseño

- Fundamentos de design thinking.
- El doble diamante: espacio de problema y espacio de solución.
- Casos de estudio de la industria.

2

Research Generativo

- Juego como estado de disponibilidad para mirar y escuchar.
- Empatía cognitiva.
- Antropología y el método etnográfico.
- Herramientas para diseñar un plan de research y ejecutarlo.
- La entrevista: Muestra, abordaje secuencial e iterativo, pregunta abierta y saturación teórica.
- Trabajo de campo: prácticas en el territorio.

3

Convergencia

- Síntesis y clusterización temática.
- El insight como anclaje y driver de solución.
- Desafíos de diseño (Cómo podríamos o “How Might We”).
- Herramientas para hacer accionables los hallazgos:
User persona y journey maps.

4

Research Evaluativo

- Fundamentos. Heurísticas.
- MVPs y prototipos para testear rápido y barato.
- Casos prácticos de usabilidad.

5

Research en las organizaciones

- Los stakeholders del research.
- Research como deporte de equipo.
- Impacto del research: ¿Cómo contar la historia?
- Research estratégico y research táctico.
- Buenas prácticas para insertarse en el mercado laboral del UX Research.

PUNTO DE LLEGADA

Presentación de los trabajos finales
Reflexiones finales

PROPUESTA DE VALOR

**Profesores
expertos**



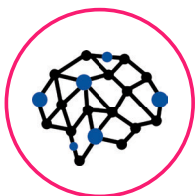
Docentes destacados en sus disciplinas y practitioners con amplias y reconocidas trayectorias.

**Acompañamiento
continuo**



Apoyo de tutores sostenido a lo largo de todo el proceso para que alcances los objetivos de aprendizaje.

**Enfoque activo
y dinámico**



Propuestas de aprendizaje ágiles y flexibles basadas en un enfoque experiencial de aplicaciones prácticas a la vida real.

**Cursada
flexible**



Una modalidad flexible y con baja carga sincrónica para que puedas manejar tus tiempos de cursada.

**Espacio
de networking**



Oportunidades de intercambiar con otros y ampliar la red profesional y personal.

4 MODELOS DE ABORDAJE

Mediante el uso de diversos formatos y recursos pedagógicos, nuestros programas proponen una experiencia de aprendizaje basada en la integración de cuatro abordajes centrales:

EXPOSITIVO

Transmisión de saberes del docente a cargo del programa o de otro referente en el tema.

EXPERIENCIAL

Propuestas para aprender haciendo, resolviendo o investigando con un enfoque práctico y activo.

REFLEXIVO

Registro personal de la experiencia; instancias o provocaciones metacognitivas; autoevaluaciones; construcción de portfolios.

COMPARTIDO

Instancias colaborativas y de interacción entre participantes para promover el aprendizaje entre pares y brindar oportunidades de networking.

CERTIFICACIÓN

Al completar este programa obtendrás una certificación digital emitida por la Universidad de San Andrés y encriptada en blockchain que podrás compartir en redes, descargar o imprimir.



**TOMÁS
DOMÍNGUEZ
VIDAL**

Licenciado en Economía Empresarial (UTDT), con 10 años de experiencia en disciplinas relacionadas a Customer Experience, UX y Service Design, y más de 5 años liderando equipos de innovación. Es docente titular en materias de grado y posgrado en la Universidad Torcuato Di Tella.



**NICOLÁS
GICOVATE**

Licenciado en Ciencia Política (UdeSA) y Master of Science in Media and Communications por la London School of Economics (LSE). Investigador social hace más de 10 años, lideró equipos de UX Research en Mercado Libre y actualmente es Sr. UX Researcher en Eventbrite.



**CAROLINA
STEEB**

Licenciada en Comunicación, UdeSA. Actualmente trabaja como Sr. UX Researcher en Nonconformist.



UX 
Research