



disruptive
digital
education

ux research & strategy

workshop

Madrid

ux research & strategy

Diseñado por profesionales en UX & UI Design, que trabajan en la agencia Redbility.

SOBRE EL WORKSHOP

Aprende a conocer a tu cliente y a descubrir nuevas oportunidades de negocio a través de la investigación cualitativa.

Esta formación permite crear y estructurar planes de investigación, conducir sesiones de investigación (junto a tus usuarios) y extraer aprendizajes para realizar user testing fiables y de calidad que determinen una estrategia eficaz. Además, te permite comprender el contexto en el que el cliente utiliza tu producto o servicio y desarrollarlo para crear nuevas oportunidades de negocio.

Este curso se basa en una metodología innovadora y apegada a la realidad laboral actual, obteniendo así la soltura y las capacidades para aplicarlo de forma autónoma en todos tus proyectos. Además de focalizar la formación en los métodos de entrevista y observación, también se presentarán diversas herramientas que permitirán explorar otras dimensiones de la investigación.

Las sesiones son teórico-prácticas, en el formato de taller "hands-on", ofreciendo una aplicación práctica y experimental de los conocimientos adquiridos. Vamos a trabajar en equipo para empatizar y tener una visión más amplia de la realidad para poder entender los diferentes puntos de vista en el diseño de productos y servicios. Nos vamos a salir de la investigación tradicional para experimentar también con la investigación de guerrilla o menos ortodoxa.

Descubriremos herramientas para trabajar de forma ágil como Maze, Hotjar, Loopback y además, utilizaremos el laboratorio de investigación de Redbility donde podremos utilizar los eyetrackers mobile y de sobremesa (Tobii) así como los biosensores y sus salas de visionado.

Nunca antes, un curso ofrecía la posibilidad de utilizar un laboratorio real, apúntate! ¿a qué estás esperando?

DURACIÓN TOTAL

16h - Clases Teóricas / Prácticas

NOTA

Plazas limitadas

REQUISITOS

- Conocimientos generales de diseño de interfaces.
- Conocimientos a nivel intermedio de navegación web.
- Conocimientos a nivel intermedio de softwares: Photoshop, Illustrator (no obligatorio)

PERFIL

Este curso va dirigido a diseñadores UX y UI, consultores, project managers, investigadores junior, directores de proyectos, perfiles de marketing, estrategas, consultores de negocio que quieran actualizar y reforzar conocimientos o iniciarse en este campo.

No nos olvidamos de los sociólogos, psicólogos, antropólogos o especialistas en RRHH, cualquier especialización que conlleve el estudio del comportamiento está relacionado en mayor o menor medida con este curso y estaremos encantados de ayudarte a darle un nuevo rumbo a tu profesión.

OBJETIVOS

-Conocer las técnicas y principios básicos de investigación más empleados y eficaces y su aplicación a la experiencia de usuario.

-Identificar las necesidades de nuestro clientes y cómo encontrar soluciones a través de la investigación de sus usuarios.

-Asistir y conocer de primera mano las dinámicas, procesos y utilidades del User testing y su posible aplicación a la implementación de mejoras en el User Journey.

-Conocer los diferentes perfiles de usuario y sus posibles interacciones con tu producto en cada una de la fases del proyecto.

-Aprender a implementar un pensamiento UX en el desarrollo de productos o servicios, fomentando el

trabajo en equipo.

-Entender las necesidades de negocio, sus limitaciones, su importancia y la repercusión que tienen en cualquier producto o servicio y cómo se han de reflejar en el proceso de investigación.

-Dominar las prácticas más comunes para reducir el margen de error y optimizar el proceso de desarrollo de productos y servicios mediante la experiencia de usuario.

-Interiorizar la investigación ágil como marco de trabajo para obtener insights de valor

-Comunicar tus ideas, articular el discurso esperado para defender tus ideas y trabajar en la recepción de un feedback

APRENDER HACIENDO

El workshop tiene un enfoque práctico basado en la premisa de que la mejor forma de aprender es haciendo, para conseguirlo, se trabajará en el planteamiento de soluciones para un proyecto real del que los alumnos recibirán un briefing,

materiales de trabajo y serán guiados en la búsqueda de estas soluciones por profesionales en activo del sector de la UX que participarán en el desarrollo del workshop.

PROGRAMA

1. Dimensiones de la investigación

- › Procesos de investigación
- › Investigación cualitativa
- › Investigación cuantitativa
- › Investigación de guerrilla
- › Neuromarketing
- › Técnicas y herramientas

2. Investigación en la experiencia de usuario

- › El reto
- › Análisis de mercado: benchmarking
- › Empatizad malditos!

3. Testing

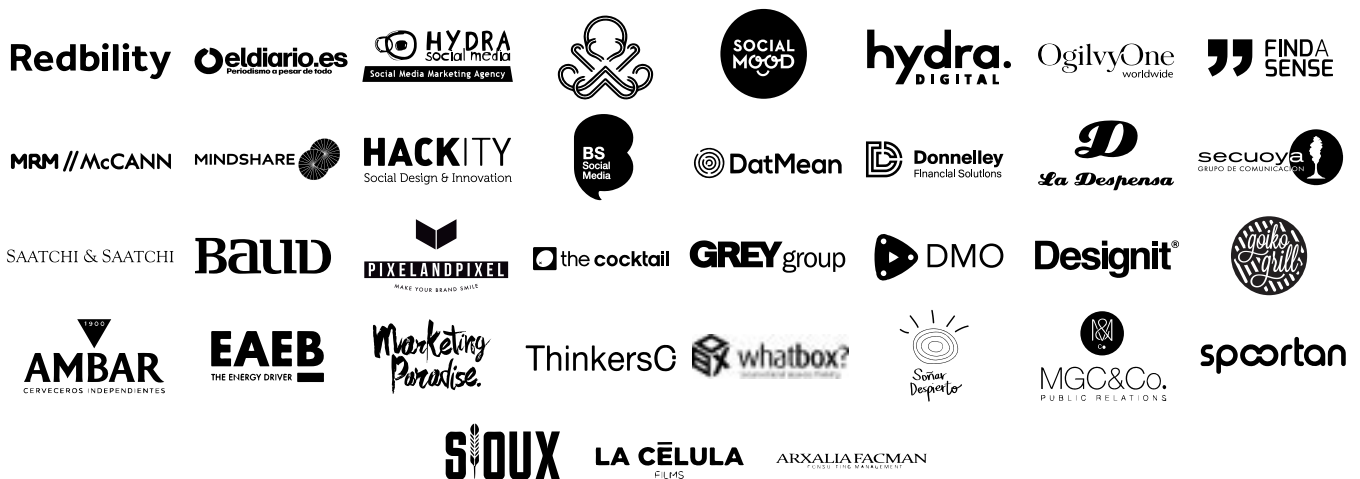
- › Tipología de test con usuarios ¿Y ahora por dónde empiezo?
- › Diseños de la investigación
- › Muestreo
- › Test en laboratorio
- › Test con herramientas online

4. Análisis y presentación de resultados

- › Análisis de datos ¿Qué represento?
- › ¿Cómo dar valor a los resultados?
- › Elaboración y presentación de Insights obtenidos
- › Recepción de feedback

🔍 BÚSQUEDA DE TALENTO

Los alumnos se benefician de una [bolsa de empleo](#) con Tronik - Digital Recruitment Agency, donde se adecúa el perfil del alumno egresado al mercado laboral y se le da la oportunidad de aplicar a las empresas partners de EDIT. España.



 TUTOR**MARÍA RENILLA**

PMO MANAGER

Redbility

 MATERIAL

- Un portátil MacBook Air por alumno.
- Proyector HD.
- Material de apoyo en formato digital.

€ INVERSIÓN: 350€. Contáctanos para optar por una beca de hasta el 100%

1. Pago al contado.
2. Ex-alumnos EDIT.: 10% de descuento.
3. Fundación Tripartita.
4. Descuentos a empresas partners.

 NOTAS

En caso de que el workshop sea cancelado por parte de EDIT., será reembolsado al alumno el pago del mismo.

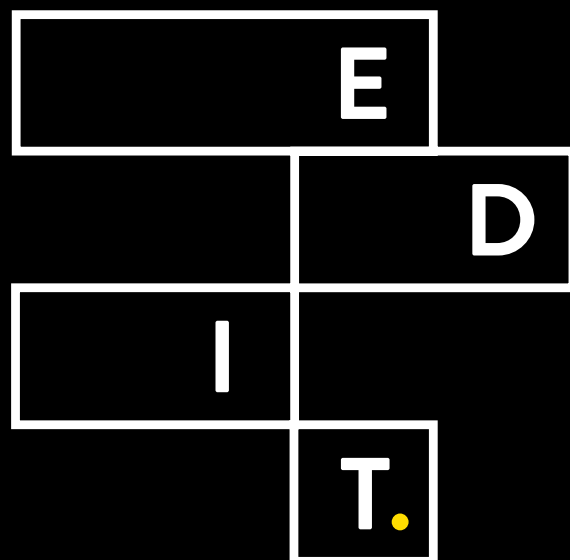
En caso de que el alumno cancele por voluntad propia su asistencia al workshop, pagará una penalización (cláusula penal) de 10% del valor del pago y no se devolverá el valor de la inscripción del mismo después de realizar el workshop.

EDIT. podrá usar la imagen y voz del alumno con el fin de promocionar el workshop y las actividades relacionadas en sus canales de comunicación.

EDIT. se reserva el derecho de cambiar la fecha, el horario y el lugar, o incluso cancelar el workshop de acuerdo al número mínimo de interesados. En ese caso, todos los inscritos serán avisados hasta 24 horas antes del inicio del workshop.

Queda a criterio de EDIT. la cancelación de los workshops por otros motivos que no son informados aquí.

Todos los gastos adicionales por el alumno no serán reembolsables (alojamiento, hotel, pasaje de cualquier tipo, etc.).



www.edit.com.es



EDIT. C/ de la Colegiata 9,
Madrid utopics_Us.
28012 Madrid
(+ 34) 910 563 227
info@edit.com.es

EDIT. Alameda D. Afonso
Lisboa Henriques, 7A
1900-178 Lisboa
(+ 351) 210 182 455
geral@edit.com.pt

EDIT. Rua Gonçalo Cristovão
Oporto nº 347, 3º piso, sala 309/302
4000-270 Oporto
(+ 351) 224 960 345
geral@edit.com.pt