

MÓDULO: ¿Cómo apporto valor? (M3)

MATERIA: Digital Customer Experience (M3.1)

Coordinador/a de la materia

- Dr. Mikel Mesonero (Mondragon Unibertsitatea)

PONENTES

- Miguel Zorraquino (Zorraquino)
- Iñaki Lecue (Zorraquino)

COMPETENCIAS

Esta materia permitirá al alumno obtener las siguientes competencias:

- **M31.C1** Entender las claves principales en la generación de experiencias óptimas en entornos digitales y en empresas con un enfoque “blended”.
- **M31.C2** Conocer y aplicar las herramientas y modelos para el diseño de experiencias de clientes memorables en entornos digitales.

El alumno, por tanto, será capaz de:

- Introducir a los participantes en las disciplinas de la arquitectura de la información, la interfaz de usuario y la experiencia de usuario. Dándoles herramientas para que adopten estos enfoques en su trabajo diario.
- Potenciar sus capacidades de diseño, usabilidad, comunicación y creación de soluciones.
- Transmitir la importancia de comprender el comportamiento del usuario para orientar sus objetivos empresariales.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

En esta materia consta de las siguientes unidades didácticas:

- M31.UD1. Arquitectura de la información
 - Conocer la historia de la Arquitectura de la Información, su perfil profesional y las principales tareas a llevar a cabo.
 - Gestionar y planificar correctamente la información relevante para la web, desde el punto de vista de la empresa, del usuario y del contenido.
 - Tomar decisiones sobre las actuales categorías de contenido en función de su posicionamiento y de su ciclo de vida.
 - Definir los tipos de páginas web más comunes, así como los elementos que las conforman y sus principales zonas de interacción.
 - Comprender y diseñar sistemas de organización, navegación y búsqueda eficaces.
- M31.UD2. Interfaz de usuario
 - Utilizar los principales elementos del diseño gráfico en medios digitales
 - Conocer la metodología del diseño web a través de sus componentes
 - Diseñar la experiencia estética en medios web
- M31.UD3. Experiencia de Usuario
 - Conocer los fundamentos de la usabilidad web y llevar a cabo su implementación a través de diversas metodologías y prácticas recomendadas.
 - Manejar herramientas digitales de generación, prototipado y optimización durante todo el desarrollo del proyecto de experiencia de usuario.
 - Integrar la experiencia de usuario en metodologías ágiles

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tabla descriptiva para la **calificación de las competencias de la materia**.

	M31.C1	M31.C2
M31.A1	50%	50%
	50%	50%

- **M31.A1** Diseño e implementación de un caso práctico de integración de la experiencia de usuario. (*Actividad grupal*)

BIBLIOGRAFÍA
