



MÓDULO: ¿Cómo apporto valor? (M3)

MATERIA: Digital Customer Experience (M3.1)

Coordinador/a de la materia

- Dr. Mikel Mesonero (Mondragon Unibertsitatea)

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:

- Introducción a la experiencia de usuario
- Arquitectura de la información
- Interfaz de usuario
- Prototipado

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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

	M31.C1	M31.C2	TOTAL
M31.A1	35%	35%	70%
M31.A2	15%	15%	30%
	50%	50%	100%

- **M31.A1** Diseño e implementación de un caso práctico de integración de la experiencia de usuario. (*Actividad grupal*)
- **M21.A2** Test sobre experiencia de usuario