

CONTENIDOS EDI 1 – SISTEMAS

UX en sistemas:

- Ciclo de vida del software
- Interacción Visual con el Software
- Usabilidad y accesibilidad del software
- QA de funcionalidad y características pedidas por el usuario
- Investigación, redacción, psicología y análisis de los requerimientos para el desarrollo
- Perfil de usuario, prioridades y expectativas
- Utilización de procesos basados en metodología Agile
- Medición de experiencia de usabilidad
- Uso de herramientas como los prototipos o wireframes
- La importancia de tener o prestar servicios end-to-end
- Asegurarse de que el producto cumpla con las necesidades del usuario en todos los niveles
- Esquemas de organización, etiquetado y navegación, dentro de un sistema de información
- Determinar (de contenidos y funcionalidades), Especificar (cómo será el acceso o ingreso de la información) y Proyectar (como será el crecimiento o ciclo de vida del software).
- Uso de herramientas o metodologías propias de UX que permitan cumplir con el paradigma principal de UX: explicar que el comportamiento emocional del usuario es resultado de tres factores diferentes: “las emociones evocadas por el producto durante la interacción, el estado de humor del usuario y los sentimientos pre-asociados por el usuario al producto”
- UX como integrador en el diseño de productos interactivos como ingeniería de la usabilidad, arquitectura de la información, diseño gráfico, diseño de interacción y diseño de información.