



Curso de Psicología Cognitiva y Experiencia de Usuario

Objetivo

El objetivo del curso es brindar un panorama de los aspectos de la Psicología Cognitiva relevantes para el diseño de experiencias de usuario, así como dotar a los participantes de un set de herramientas para su aplicación práctica en las tareas del día a día.

Metodología del curso

El curso se desarrolla de forma 100% virtual, se divide en cuatro módulos y la idea metodológica central es proporcionar a los participantes el material teórico en formato video, generar instancias en vivo de discusión y profundización, proponer tareas prácticas y complementar el desarrollo interactuando a través de un foro. A esto se suma una guía de lectura para cada módulo y una lista de bibliografía aplicable al tema.

Los videos fueron grabados especialmente para el curso, tienen una duración entre 15 y 25 minutos cada uno, y se habilita su acceso en el comienzo de cada módulo, que incluye 4 o 5 videos.


La idea central, que ha probado ser muy efectiva a lo largo de las distintas instancias de dictado del curso, es que la parte expositiva sea auto-administrada por el participante: dotarlo de todos los materiales necesarios para que pueda ver, escuchar y leer con los tiempos y énfasis que considere conveniente, con el apoyo asincrónico del foro. De esta forma el tiempo de las clases en vivo se hace más valioso porque apunta directamente a los requerimientos, dudas e intereses de los participantes.

Las tareas prácticas permiten aplicar los conceptos discutidos, ayudando tanto a entender cómo llevar la Psicología Cognitiva al trabajo de todos los días como a fijar los conocimientos de reciente adquisición.

El curso cuenta con 5 instancias en vivo. La primera es de inducción, por lo que se trata de una instancia corta que no debería exceder los 30 minutos de duración. Las 4 restantes se organizan de la siguiente forma:

- ✓ Las clase 2,3 y 5 tienen 2 horas de duración.
- ✓ Para la clase 4 se divide el grupo en grupos más pequeños, de hasta 5 personas, y cada grupo tiene una clase de 1 hora.

Las preguntas e inquietudes de los participantes para las clases en vivo se reciben por adelantado a través del foro, que es cerrado a los participantes y docentes, de modo de poder generar instancias fluidas y provechosas preparando la clase con anticipación.



El curso incluye 3 trabajos prácticos. Cada trabajo práctico tiene una devolución personalizada, a lo que se suma la devolución general de la clase en vivo dedicada a los trabajos.

Para entregar certificado de participación se exige la entrega de al menos 2 de los 3 trabajos prácticos, uno de ellos deberá ser el correspondiente al módulo 2: «Diseño de tabla». Se recomienda la realización de los 3 trabajos prácticos planteados.

Plan de curso

Módulo 1 (Semana 1): Por qué es necesaria la Psicología Cognitiva para el Diseño de la Interacción

- ✓ Contenido teórico: 5 videos sobre el tema (duración 1h10min)
 - Video 1: Interfaces que explican
 - Video 2: El modelo de atención de Broadbent
 - Video 3: ¿Cuántos estímulos somos capaces de atender a la vez?
 - Video 4: La atención y la memoria
 - Video 5: Atención, percepción y nuestra experiencia
- ✓ Clase en vivo:
 - Ejemplos de aplicación de Psicología Cognitiva al Diseño de Experiencias de Usuario.
 - Discusión abierta: preguntas y dudas sobre conceptos del módulo 1.
 - Propuesta ejercicio 1 «Micro- cambios»

Módulo 2 (Semana 2): Sistema 1 y Sistema 2

- ✓ Contenido teórico: 4 videos sobre el tema (duración 01h17min)
 - Video 1: Inteligencia: el modelo predictivo
 - Video 2: Intuición: el sistema 1 y el sistema 2
 - Video 3: Sistema 1: la obsesión por lo más fácil (parte 1)
 - Video 4: Sistema 1: la obsesión por lo más fácil (parte 2)
- ✓ Clase en vivo:
 - El concepto de lenguaje de interacción.
 - Discusión abierta: preguntas y dudas sobre conceptos del módulo 2.

- Propuesta ejercicio 2 «Diseño de tabla»

Módulo 3 (Semana 3): La Gestalt

- ✓ Contenido teórico: 4 videos sobre el tema (duración 01h02min)
 - Video 1: Introducción. Principio de Frente y Fondo
 - Video 2: Principio de Similitud y Principio de Proximidad
 - Video 3: Principio de Continuidad
 - Video 4: Ley de Prägnanz
- ✓ Clase en vivo:
 - Revisión ejercicio 2 «Diseño de tabla»
 - Discusión abierta: preguntas y dudas sobre conceptos de la Gestalt
 - Propuesta ejercicio 3 «La Gestalt aplicada en la web»

Módulo 4 (Semana 4): Psicología Cognitiva aplicada al diseño todos los días.

- ✓ Contenido teórico: 3 videos sobre el tema (duración 01h03min)
 - Video 1: El caso Microsoft Office
 - Video 2: Psicología cognitiva y experiencia de usuario día a día
 - Video 3: Cómo crecer como diseñadores de la interacción
- ✓ Clase en vivo:
 - Discusión abierta: preguntas sobre conceptos módulo 4.
 - Devolución y discusión abierta sobre ejercicios prácticos (en especial sobre ejercicio 3, pero se amplía generalmente a ejercicios prácticos reales que proponen los participantes) y cierre del curso.

Docente

El docente del curso es Daniel Mordecki, quien cuenta con una vasta experiencia en la docencia universitaria, así como en Psicología Cognitiva, Experiencia de usuario, Diseño de la Interacción y Usabilidad. Tendrá dos asistentes a lo largo de todo el curso.

Daniel Mordecki publicó dos libros:

- ✓ **Pensar primero.** Sepa por qué los programadores le contestan “no se puede” cada vez que usted pide algo razonable y sencillo.

- ✓ **Miro y Entiendo.** Guía práctica de Usabilidad web

Es además docente en Universidad ORT y director de Concreta.

Sitio Web

- ✓ Página del Curso: <https://concreta.com.uy/curso-psicologia-cognitiva-y-experiencia-de-usuario/>
- ✓ Inscripción: <https://concreta.com.uy/planes-de-inscripcion/>
- ✓ Contacto y consultas: <https://concreta.com.uy/curso-psicologia-cognitiva-y-experiencia-de-usuario/#Contacto>