



Guía Docente

Workshop UX Writing: mejorar la usabilidad

Datos del Workshop	TIPO	ECTS	SEMESTRE	PRESENCIAL	IDIOMA	CURSO
	OP	2	Consultar programación	100%	Catalán / Castellano	2024-25

Los *workshops* son actividades formativas que el estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor El perfil del *UX Writer* está en auge, cada vez son más los/as profesionales especializados/as en este ámbito. Existe una gran diferencia entre el copywriting y el *UX Writing*. Mientras el primero tiene como objetivo incrementar las ventas de forma creativa, el *UX Writing* ayuda al usuario, mediante palabras sencillas, a navegar e interactuar en las interfaces de las apps, webs y softwares. En este *workshop*, analizaremos qué hace exactamente un *UX Writer* (desde redactar flujos de navegación, botones, FAQ, notificaciones... hasta testear con usuarios), cómo está formado un equipo de diseño UX y qué herramientas y referencias utiliza.

Contenido

Tema 1: Introducción al Diseño de Contenido y técnicas de investigación.

- ✓ Objetivo de esta disciplina y su propuesta de valor.
- ✓ Técnicas de investigación que se utilizan para conocer al usuario y su comportamiento en un flujo de navegación.

Tema 2: Diseño de contenido y redacción de textos UX.

- ✓ ¿Por qué es tan importante contar con un sistema de diseño y un manual de identidad, tono y voz?
- ✓ ¿Qué son los *content frames*, para qué sirven y cómo utilizarlos?
- ✓ Pautas de síntesis y redacción de textos UX eficaces, claros e inclusivos.
- ✓ Elementos principales que forman un flujo UX: onboarding, CTA y botones, registro, recuperar una contraseña, mensajes de error, confirmación y éxito, notificaciones, FAQ...

Sistema de Evaluación

EVALUACIÓN

- La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.
- La puntuación mínima para superar cualquier *workshop* es un 5,00. Solamente los *workshops* superados son susceptibles de reconocimiento.
- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**

SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**



Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.

- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
 - **Vía Moodle.**
 - **Personalmente en el aula.**

EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no** se contemplan **ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Asistencia con participación pertinente y significativa como mínimo en el 80% de las sesiones. Para la calificación final, se realizará la media ponderada de los otros dos elementos EXCLUSIVAMENTE si se cumple este requisito.	Apto/ No apto
Actividad formativa individual (obligatoria)	Creación de un Proto Persona a partir de los parámetros indicados por la persona responsable del workshop. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes. (obligatoria)	Los equipos deberán escoger un de los Proto Persona creados (de los integrantes del grupo) y crear un producto digital para solucionar el problema del usuario (app de recetas, de ropa, contenido...). Deberán diseñar el contenido y los diferentes flujos (onboarding, registro, mail de bienvenida, recuperar contraseña, mensajes de error...) Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

EQUIPO IDA IDEAS DIGITALES APLICADAS. 2017. Diseño inclusivo: formularios con perspectiva de género. idaBLOG. <https://blog.ida.cl/desarrollo/disenio-inclusivo-formularios-genero/>.

Bibliografía

NNGROUP. 2019. Using content frames in the Design Process. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CHDJv6eR5j0>.



ESCOLA SUPERIOR DE
RELACIONS PÚBLIQUES

centre
adscriu



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PATRICK STAFFORD. 2020. Content 101: UX Writing. GatherContent.
[https://gathercontent.com/blog/content-101-ux-writing.](https://gathercontent.com/blog/content-101-ux-writing)