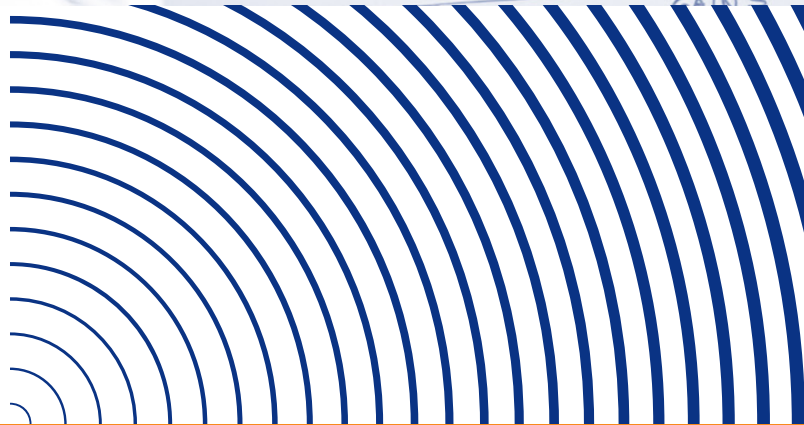


**Emprende  
UP**  
Universidad  
del Pacífico



**TALLER**

**LEAN UX**

# I. DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Lean UX es un marco de trabajo que nos permite hacer una construcción de productos para el usuario de una manera más óptima y ágil, siempre con el objetivo de ofrecer un diferencial y apoyar valor al usuario.

# II. OBJETIVO DEL TALLER

El taller permitirá a los participantes atender a las necesidades de los usuarios a través del diseño de experiencias que les generen valor. Para esto, identificarán las mejores soluciones dentro del proceso de creación de un producto o servicio.

# III. CONTENIDO

SESIONES	TEMAS	HORAS
1	<ul style="list-style-type: none"><li>Definición de Agile, Lean y UX</li><li>Scope Canvas</li><li>Declaración de propósito</li></ul>	2.5 hrs
2	<ul style="list-style-type: none"><li>Identificación de necesidades y motivadores del usuario: ¿cuáles son su dolores? ¿qué le gustaría?</li><li>Identificación y evaluación de las acciones de los usuarios: ¿qué es lo que necesita y/o debe hacer?</li></ul>	2.5 hrs
3	<ul style="list-style-type: none"><li>Definición de impacto y objetivos: ¿qué es lo que quiero lograr con mi proyecto? ¿cuál es mi horizonte?</li><li>Definición de métricas y KPIs: ¿cómo voy a calcular el impacto que genere mi proyecto?</li></ul>	2.5 hrs
4	<ul style="list-style-type: none"><li>Customer Journey</li><li>Aplicación del Scope Canvas: ¿qué sigue después?</li></ul>	2.5 hrs



## IV. METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA

En este taller, se utiliza el modelo “learning by doing”, se busca que los participantes puedan aplicar lo aprendido en la sesión uno al día siguiente en sus respectivos ámbitos laborales.

Para ello se va a trabajar con herramientas colaborativas online como Jamboard o Miro para el desarrollo de las actividades grupales.

Además, durante el desarrollo de las sesiones se invita a la reflexión y participación continua de los asistentes al curso para compartir experiencias en su viaje hacia el diseño centrado en el usuario.

## V. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS RECOMENDADAS

1. Alvarez, C. (2014). Lean Customer Development: Building Products Your Customers Will Buy. O'Reilly.
2. Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams. O'Reilly.
3. Klein, L. (2013). UX for Lean Startups: Faster, Smarter User Experience Research and Design. O'Reilly.



## VI. DATOS DE LOS FACILITADORES



### FERNANDO TORRES

Director de  
Innovación y  
Emprendimiento,  
Switch

Ingeniero Industrial. Director de Innovación y Emprendimiento de Switch Lab Perú. Magister en Emprendimiento e Innovación en Suecia y Dirección de Personas en Perú.

Especialista en Cultura de Innovación y Metodologías Ágiles como Lean Startup, Design Thinking, Scrum, Sprint, entre otras. Docente Universitario de Postgrado y Pregrado. Mentor de Startups. Scrum Master y Facilitador Oficial en Management 3.0.





Universidad del Pacífico - Pabellón H  
Jirón Sánchez Cerro 2121, Jesús María  
(+51 1) 219-0100 anexos 2119 o 2633  
[emprendeup.pe](http://emprendeup.pe)