



1^a UX ESCUELA DE VERANO PARA ESTUDIANTES (UX-EVE)

Introducción

¡Bienvenidas y bienvenidos a la Escuela de Verano de Experiencia de Usuario Sostenible en Movilidad! Durante los próximos cinco días, explorarán temas fundamentales como la sostenibilidad, el diseño centrado en el usuario, la accesibilidad, el uso de IA generativa en el desarrollo sostenible y las consideraciones éticas en UX. A través de conferencias, talleres y ejercicios prácticos, aprenderán a conceptualizar, prototipar y evaluar soluciones de movilidad que respeten el medio ambiente, se centren en las necesidades de los usuarios y cumplan con altos estándares éticos.

Al final del programa, presentarán la propuesta para un proyecto en equipo que demuestre su comprensión de estos temas.

Entregable final

Una presentación final del proyecto (10 minutos más 5 minutos de preguntas) con los siguientes elementos:

Resumen del Concepto y Definición del Problema

- Definir claramente el problema relacionado con la movilidad que desean abordar
- Presentar una breve descripción de la solución propuesta, destacando a los usuarios objetivo y su propuesta de valor única

Investigación de Usuarios y Argumentos de Diseño

- Resumir las necesidades, dificultades y contexto de los usuarios (por ejemplo, hallazgos de entrevistas, encuestas, investigaciones en la red)
- Describir cómo estos hallazgos dieron forma a sus decisiones de diseño y a las características de la solución

Prototipo y Flujo de Usuario

- Mostrar el viaje de usuarios, bocetos, maquetas o prototipos interactivos que evidencien las principales funcionalidades y recorridos de usuario
- Enfatizar las consideraciones de accesibilidad y cualquier componente específico diseñado para mejorar la inclusión

Ánalisis de Sostenibilidad e Impacto Ético

- Describir cómo su solución aborda los desafíos medioambientales (eficiencia energética, reducción del consumo de recursos, etc.)
- Explicar cómo se utiliza o mitiga el impacto de la IA generativa y cómo se evitan sesgos o riesgos de privacidad

Hoja de Ruta de Implementación y Próximos Pasos

- Proponer un plan por fases para la construcción y despliegue de la solución
- Incluir posibles colaboraciones, recursos necesarios y una evaluación de la escalabilidad de la propuesta

Criterios de evaluación

El proyecto será evaluado por un panel de jueces a través de los siguientes criterios:

1. Claridad y Estructura de la Presentación (Storytelling)

- Qué se evalúa: La coherencia y secuencia lógica del relato, la habilidad para transmitir la visión del proyecto de manera atractiva, y la integración eficaz de recursos narrativos o ejemplos que faciliten la comprensión
- Por qué importa: Un buen storytelling no solo capta la atención del público, sino que también contribuye a presentar los objetivos, la motivación y el valor del proyecto de forma clara y convincente

2. Relevancia y Alineación con la Sostenibilidad

- Qué se evalúa: El grado en que la solución aborda desafíos medioambientales o promueve prácticas sostenibles (por ejemplo, eficiencia energética, reducción de emisiones, uso responsable de recursos, entre otros)
- Por qué importa: La sostenibilidad es uno de los ejes centrales de la escuela de verano, por lo que es esencial que el proyecto logre un impacto ambiental positivo o minimice sus efectos negativos

3. Diseño Centrado en el Usuario y Accesibilidad

- Qué se evalúa: La comprensión de las necesidades de los usuarios, la facilidad de uso, la inclusión de personas con diversidad funcional, y la aplicación de principios de diseño centrados en el ser humano
- Por qué importa: Una solución verdaderamente efectiva considera la experiencia de una amplia gama de usuarios, asegurando que sea útil, intuitiva y accesible para todos

4. Uso Ético y Eficiente de Tecnologías (Especialmente IA Generativa)

- Qué se evalúa: La forma en que el proyecto integra tecnologías emergentes (por ejemplo, IA generativa) sin comprometer la privacidad, la transparencia o la equidad, así como la consideración de los aspectos éticos en la toma de decisiones
- Por qué importa: El uso responsable de la tecnología es clave para generar confianza en la solución y garantizar un impacto social positivo a largo plazo

5. Factibilidad e Impacto Potencial

- Qué se evalúa: La viabilidad técnica y financiera del proyecto, la claridad en las etapas de implementación y el potencial de escalabilidad o réplica. Se valorará también el impacto social y económico que podría tener a mediano y largo plazo
- Por qué importa: Un buen proyecto no solo presenta una idea innovadora, sino que demuestra la posibilidad de llevarla a cabo de manera sostenible y de generar beneficios tangibles para la sociedad y el medio ambiente

6. Interdisciplinariedad

- Qué se evalúa: La colaboración entre distintas áreas de conocimiento (diseño, ingeniería, ciencias sociales, negocios, etc.) y cómo cada perspectiva aporta a una solución más completa y robusta
- Por qué importa: Abordar los problemas de movilidad desde múltiples disciplinas enriquece la propuesta, reduce sesgos y aumenta la probabilidad de que la solución sea más integral y efectiva

7. Uso de la IA en Diferentes Partes de la Solución

- Qué se evalúa: La aplicación de la IA (o IA generativa) a lo largo del proyecto, desde la recolección de datos y la personalización de la experiencia de usuario, hasta la optimización de procesos o la generación de nuevas ideas, incluyendo la integración de esta tecnología en el concepto final y la solución propuesta
- Por qué importa: Integrar la IA de manera estratégica, tanto en el desarrollo inicial como en la versión final del proyecto, puede mejorar la eficiencia, la escalabilidad y la innovación, siempre que se haga de forma responsable y alineada con principios éticos

Agenda

Horario	Lunes 5	Martes 6	Miércoles 7	Jueves 8	Viernes 9
09.00am - 10.30am	<i>Inauguración</i> Patricia Appel "Factors Contributing to Public Acceptance of eVTOLs"	<i>Conferencia y Ejercicio Práctico</i> "Evaluación y Aspectos Éticos de UX" Mario A. Moreno Rocha	Libre para asistir a la inauguración de las jornadas	Libre para trabajar en los proyectos	Libre para trabajar en los proyectos
10.30am - 11.00am	Pausa				
11.00am - 01.00pm	<i>Introducción al Taller y Sostenibilidad</i> Christian Sturm			<i>Retroalimentación</i> para sus proyectos Christian Sturm	Presentación final
01.00pm - 03.00pm	Comida	Comida	Comida	Comida	Comida
03.00pm - 04.30pm	<i>Conferencia y Ejercicio Práctico</i> "Introducción al diseño centrado a los usuarios" Vanessa Agredo	<i>Conferencia y Ejercicio Práctico</i> "Desarrollo Sostenible con IA Generativa" Wilson J. Sarmiento	<i>Conferencia y Ejercicio Práctico</i> "Diseño Accesible para el Desarrollo Sostenible" Valeria Farinazzo	Libre para trabajar en los proyectos	Programa cultural
04.30pm - 06.00pm				<i>Retroalimentación y ensayo final</i> para la presentación de sus proyectos Christian Sturm	