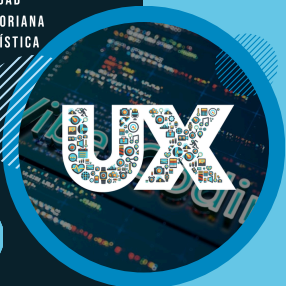




SOCIEDAD  
ECUATORIANA  
ESTADÍSTICA



UX

# Aplica UX con Vibecoding

Dirigido a Data Scientists y Developers

En el ciclo de vida del desarrollo de software y la ciencia de datos, existe una brecha crítica entre la lógica funcional y la experiencia del usuario. Los developers y data scientists dominan la parte técnica —APIs, modelos, pipelines— pero frecuentemente carecen de las herramientas conceptuales y prácticas del diseño UX para materializar sus ideas en interfaces que los usuarios realmente puedan usar. Este curso cierra esa brecha desde la perspectiva del diseño: no enseña a programar mejor, sino a pensar, construir y validar con criterio UX.

El Vibecoding actúa como un puente tecnológico: permite generar interfaces funcionales a partir de descripciones en lenguaje natural. Esto significa que un developer o data scientist puede aplicar principios de UX directamente en la generación de código, sin necesidad de dominar el diseño visual tradicional. Este curso de 20 horas los capacita para integrar estas herramientas con rigor metodológico, elevando su nivel de fluidez con IA (AI Fluency) y usando Lean UX como marco de trabajo integral.

## MARCO DE TRABAJO: AI FLUENCY Y LEAN UX

El curso se estructura sobre dos pilares fundamentales:

**AI Fluency:** Establecer una competencia profesional sólida para usar herramientas de IA generativa como Perplexity, V0 y Lovable de forma estratégica, pasando de ser consumidores pasivos a creadores con propósito.

**Lean UX:** Un ciclo iterativo adaptado a perfiles técnicos que se divide en tres fases prácticas:

- Pensar: investigación con Perplexity, definición del User Persona, establecimiento del POV (Point of View) y análisis competitivo.
- Hacer: prototipado en alta fidelidad aplicando las Leyes de UX en prompts estructurados.
- Validar: evaluación crítica del output de la IA utilizando las Heurísticas de Nielsen y los Principios de Tognazzini.



CAPACITADOR

**HANS  
DUQUE, MSC**

Product Designer en Evolve con amplia trayectoria en banca, logística, telecomunicaciones, edtech y retail.

Diseña experiencias conversacionales y agentes de IA que transforman la interacción entre personas y tecnología. Entre sus colaboraciones destacan Banco Pichincha, Banco del Pacífico, Servientrega, Xtrim, Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea (UTEL), Universidad de las Américas (UDLA) y Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG). #1 Mentor de Product Design mundial según ADPList (enero 2025): ha acompañado a más de 76 diseñadores, marketers y fundadores en más de 19 países, incluyendo startups Serie A en EE.UU. y Brasil.

Máster en Gestión del Diseño por la Universidad de Palermo, con proyecto en colaboración con IBM Innovation Lab. Certificado en Transformación Digital por Stanford University. Idiomas: español (nativo), inglés (C1) y portugués.

## BENEFICIOS DEL CURSO

Al finalizar este curso, los participantes podrán:

- Incorporar criterio UX en su flujo de trabajo técnico.
- Elevar su nivel de AI Fluency.
- Usar IA en la fase de investigación.
- Aplicar las Leyes de UX en tiempo real.
- Prototipar interfaces complejas en minutos.
- Evaluar interfaces con criterio profesional.

40 horas totales

- 20 horas sincrónicas
- 20 horas autónomas

AI FLUENCY

## AI FLUENCY Y LA BRECHA UX EN EQUIPOS TÉCNICOS

- Qué es AI Fluency y cómo se relaciona con el uso profesional de IA.
- Por qué AI Fluency es una competencia crítica para developers y data scientists.
- La brecha UX en perfiles técnicos.
- El Vibecoding dentro del ecosistema de AI Fluency.

LEAN UX - PERPLEXITY

## DESKTOP RESEARCH CON PERPLEXITY

- Introducción al ciclo Lean UX.
- Desktop Research acelerado con Perplexity.
- Técnicas de prompting investigativo.
- Taller práctico de research inicial.

LEAN UX - PERSONAS

## USER PERSONAS Y POV (POINT OF VIEW)

- Construcción de un User Persona con IA.
- El marco POV: Usuario + Necesidad + Insight.
- Taller práctico de definición de persona y POV.

## Horario:

- Del 20 al 30 de julio
- 19:00 - 21:30

LEARN UX - PENDING

### BENCHMARK

- Qué es un benchmark competitivo.
- Cómo usar IA para análisis comparativo.
- Taller práctico de benchmark y oportunidades de mejora.

LEARN UX - PENDING

### LEYES DE UX

- Qué son las Leyes de UX.
- Leyes clave: Hick, Fitts, Miller, Von Restorff y Jakob.
- Cómo traducir una Ley de UX en un prompt.
- Taller práctico de prompts orientados por UX.

LEARN UX - PENDING

### PROTOTIPADO EN ALTA EN V0

- Introducción a V0.dev.
- Cómo estructurar prompts para dashboards y visualización de datos.
- Refinamiento iterativo del prototipo.
- Taller práctico en V0.

## Horario:

- Del 20 al 30 de julio
- 19:00 - 21:30

LEARN UX - INICIO

### PROTOTIPADO EN ALTA EN LOVABLE

- Introducción a Lovable.dev.
- Cómo generar flujos completos manteniendo consistencia UX.
- Integración de lógica técnica con la capa visual.
- Taller práctico en Lovable.

LEARN UX - SIGUIENTE

### HEURÍSTICAS DE NIELSEN

- Los 10 principios heurísticos de Jakob Nielsen.
- Uso de heurísticas como checklist de revisión.
- Severity ratings.
- Taller práctico de evaluación heurística.

LEARN UX - SIGUIENTE

### HEURÍSTICAS DE TOGNAZZINI

- Los 16 principios de interacción de Bruce Tognazzini.
- Principios clave: anticipación, feedback, latencia y consistencia.
- Taller práctico de evaluación cruzada entre participantes.

## Horario:

- o Del 20 al 30 de julio
- o 19:00 - 21:30

## PRESENTACIÓN FINAL

PRESENTACIÓN FINAL DE LOS PROYECTOS

- Presentación de un Dashboard completo o un Sitio Web funcional.
- Sustentación del diseño.
- Cómo la solución responde al POV, qué Leyes de UX aplicó y cómo las heurísticas mejoraron la versión inicial.
- Feedback final y cierre.

## BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams.
- Nielsen, J. (1994). 10 Usability Heuristics for User Interface Design.
- Tognazzini, B. (2014). First Principles of Interaction Design.
- Yablonski, J. (2020). Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services.

# INVERSIÓN

Elige tu modalidad de pago y aprovecha los descuentos disponibles

## PRECIO

**\$ 78,90 USD**

## DESCUENTOS DISPONIBLES

### Público general

- 5% pronto pago (hasta 5 de julio)
- 5% pago en efectivo
- 5% haber tomado un curso SEE
- 10% grupos de 3 participantes o más

### Miembros SEE

- 30% miembros activos de la SEE

## MÉTODOS DE PAGO

### Tarjeta de Crédito

Solicita el link de pago al  
+593983349634

### Transferencia Bancaria

Banco Pacífico  
Número de cuenta: 7964730  
Tipo de cuenta: Corriente  
RUC: 1791709381001  
Nombre de la organización:  
Sociedad Ecuatoriana de  
Estadística



# ¿POR QUÉ ELEGIR A LA SEE?

## Organización sin fines de lucro con un compromiso

La SEE es una entidad sin fines de lucro creada hace más de 25 años, con el objetivo de promover la toma de decisiones basadas en datos, incentivar la investigación científica y la actualización de conocimientos en el ámbito de la estadística a nivel nacional e internacional.

La SEE utiliza el ingreso generado en las actividades para, además de cubrir gastos y costos de operación, realizar eventos académicos o de difusión en su mayoría abiertos o gratuitos; así también para realizar actividades dirigidas a adolescentes o niños como por ejemplo el concurso colegial de poster, encuentro de jóvenes futuros científicos de datos o la aplicación Cuentos que cuentan y cuentan, para niños.



## Experiencia en capacitación

La SEE organiza eventos académicos, profesionales y de difusión como las 12 ediciones del Seminario Internacional de Estadística Aplicada, 13 ediciones del Programa de capacitación en Ciencia de datos, encuentros profesionales y más. Tenemos más de 20 años de experiencia en capacitación, teniendo hoy un alcance y reconocimiento internacional fruto de sus capacitaciones online a las cuales acceden personas de diferentes nacionalidades.

## Pide más información

 [see.ecuador1@gmail.com](mailto:see.ecuador1@gmail.com)

 [capitacion@see-ec.org](mailto:capitacion@see-ec.org)

 +593 98 334 9634

 <https://see-ec.org/wordpress>

