UX/LX Designer

Prueba Técnica

Prueba Técnica: UX/LX Designer

Introducción

Esta prueba técnica está diseñada para evaluar tus capacidades en diseño de experiencia de usuario (UX) y diseño instruccional (LX), así como tu habilidad para crear experiencias de aprendizaje efectivas e interactivas. Se evaluarán tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas en el diseño de interfaces y experiencias educativas.

Tiempo estimado: 60 minutos

Formato: Combinación de preguntas teóricas y un ejercicio práctico

Parte 1: Conocimientos Teóricos (20 minutos)

1. Preguntas Conceptuales (10 puntos)

Responde brevemente a las siguientes preguntas:

a) ¿Cuáles son las principales diferencias entre UX Design y Learning Experience Design?

b) Describe tres principios fundamentales de la psicología cognitiva que aplicas en el diseño de experiencias de aprendizaje.

c) ¿Cómo integrarías los principios de microlearning en una interfaz de usuario?

2. Análisis de Caso (15 puntos)

Se te presenta el siguiente escenario:

> Una plataforma educativa necesita rediseñar su sistema de retroalimentación para estudiantes que interactúan con un agente virtual. Actualmente, los estudiantes reportan sentirse desmotivados y confundidos.

- Identifica tres problemas potenciales de UX/LX en este escenario

• Propone soluciones específicas para cada problema
• Explica cómo medirías el éxito de tus soluciones

Parte 2: Ejercicio Práctico (40 minutos)

Diseño de Prototipo (25 puntos)

Crea un wireframe de alta fidelidad para una interfaz que:

Presente una lección interactiva sobre un tema de tu elección
Incorpore un agente virtual como guía
Incluya elementos de gamificación

Entregables:

• Wireframe (puede ser digital o en papel, fotografiado/escaneado)
• Descripción breve (máximo 300 palabras) explicando:
• - Las decisiones de diseño
• - El flujo de interacción
• - Cómo se integra el agente virtual
• - Los elementos de gamificación utilizados

Criterios de Evaluación

Conocimientos Teóricos (25 puntos)

• Comprensión profunda de UX y LX Design (5 puntos)
• Capacidad de análisis de problemas (10 puntos)
• Propuesta de soluciones viables (10 puntos)

Ejercicio Práctico (25 puntos)

• Usabilidad y claridad del diseño (8 puntos)
• Integración efectiva del agente virtual (5 puntos)
• Elementos de gamificación y engagement (5 puntos)
• Justificación de decisiones de diseño (7 puntos)

Instrucciones de Entrega

Las respuestas teóricas deben entregarse en formato digital (PDF o DOC)

El wireframe puede entregarse en formato digital (PNG, JPG, PDF) o escaneado si es manual

Incluye una página de presentación con tu nombre y fecha

Envía todos los materiales en un solo archivo ZIP

Notas Importantes

- Se valorará la creatividad y originalidad en las soluciones propuestas
- La claridad en la comunicación de ideas es fundamental
- Gestiona bien el tiempo para completar todas las secciones