

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