

Laura Montero Torres

Momento actual: Responsable de experiencia de usuario en Verti.

## BIOGRAFÍA

Parece que fue ayer, pero ya son más de 15 años de experiencia en el mundo web. Comencé mi carrera como diseñadora web en TELVA.com y paralelamente me fui formando y especializando en usabilidad y gestión de proyectos. Lo cual me permitió evolucionar dentro del grupo Unidad Editorial formando parte del equipo de proyectos de Desarrollo Digital. Tras 6 años y medio en el grupo editorial di el salto al mundo de la consultoría y las agencias, primero en Social Noise y después en Redbilty como project manager. Tras la experiencia adquirida con clientes empecé en el mundo del e-commerce trabajando en Casa del Libro que me aportó nuevos conocimientos como herramientas de experiencia de usuario. Seguí en el mundo de los e-commerce en Carrefour aportando todos esos conocimientos adquiridos en el lanzamiento de la web de moda de la marca de ropa Carrefour TEX y con grandes proyectos y retos por delante durante 3 años. Actualmente soy la responsable de Experiencia de usuario en el departamento de dirección digital de Verti colaborando con varios de los países en donde está nuestra marca y diferentes departamentos en MAPFRE España.

## PONENCIA

La importancia de la UX en la implantación digital

1. Introducción a User Experience. Diferencias entre service design, design thinking, UX y diseño de producto.
2. Diseño pensando en el usuario.
3. Investigación y metodologías.
4. Diseño de interacción (UX) Fundamentos del diseño UX, Arquitectura de información, Flujos de navegación, prototipado.
5. Diseño de interfaces (UI). Fundamentos del diseño UI, Sistemas de diseño.
6. Analítica y test de usuarios. ¿Qué es un test de usuario? ¿Cuántos tipos de test existen? ¿En qué momento tenemos que aplicar cada uno de ellos?
7. Definición de proyectos. ¿Qué necesitamos? ¿Cómo lo incorporamos? ¿Es incompatible el UX con metodologías ágiles?
8. Accesibilidad: La gran olvidada.
9. La importancia del UX writing.
10. UX y Front. El poder de la unión de estas dos disciplinas.
11. Behavioral economics.
12. Definición de proyectos. ¿Qué necesitamos? ¿Cómo lo incorporamos? ¿Es incompatible el UX con metodologías ágiles?