



finis
Universidad Finis Terrae
Postgrado

FACULTAD DE HUMANIDADES
Y COMUNICACIONES

Diplomado en Experiencia de Usuario UX

15ª versión - Sincrónico Online





Integrar para impactar

Introducción

Desde hace varios años, las empresas tienen sólo una certeza: sus clientes están en los medios digitales de forma masiva y en estos canales, las estrategias y modelos de negocios se sustentan a través de la Experiencia de los Usuarios (user experience - UX) (AyerViernes, 2017).

El diseño de interfaces humanas y la usabilidad abarcaban demasiado poco, UX es un concepto más amplio que contempla aspectos de la experiencia que tienen las personas con los sistemas, incluido el diseño gráfico, de interfaces, la interacción física y manual, (Norman, 1998). En el mismo orden de ideas, Hassan Montero & Martín Fernández (2005) afirman que la disciplina de investigación UX se centra en el estudio de las emociones y comportamientos de personas que interactúan con un sistema. Es la UX la que forma la impresión del cliente sobre la compañía, diferenciándola positivamente de sus competidores, determinando además si este volverá. Se debe tener, por lo tanto, una visión profunda de lo que será el producto digital, el diseño, la ingeniería, el posicionamiento, la marca y lo más importante, las personas que lo usarán.

Esta disciplina se ha popularizado en los últimos años, anteriormente, los proyectos digitales estaban a cargo del líder funcional y de los desarrolladores, acarreando malas experiencias y, por lo tanto, resultados negativos en la interacción de estos, realidad directamente relacionada con el factor financiero.

Fueron tal vez los diseños de Apple los que evidenciaron que invertir en una grata experiencia de usuario podría ser rentable (VVAA, 2017).

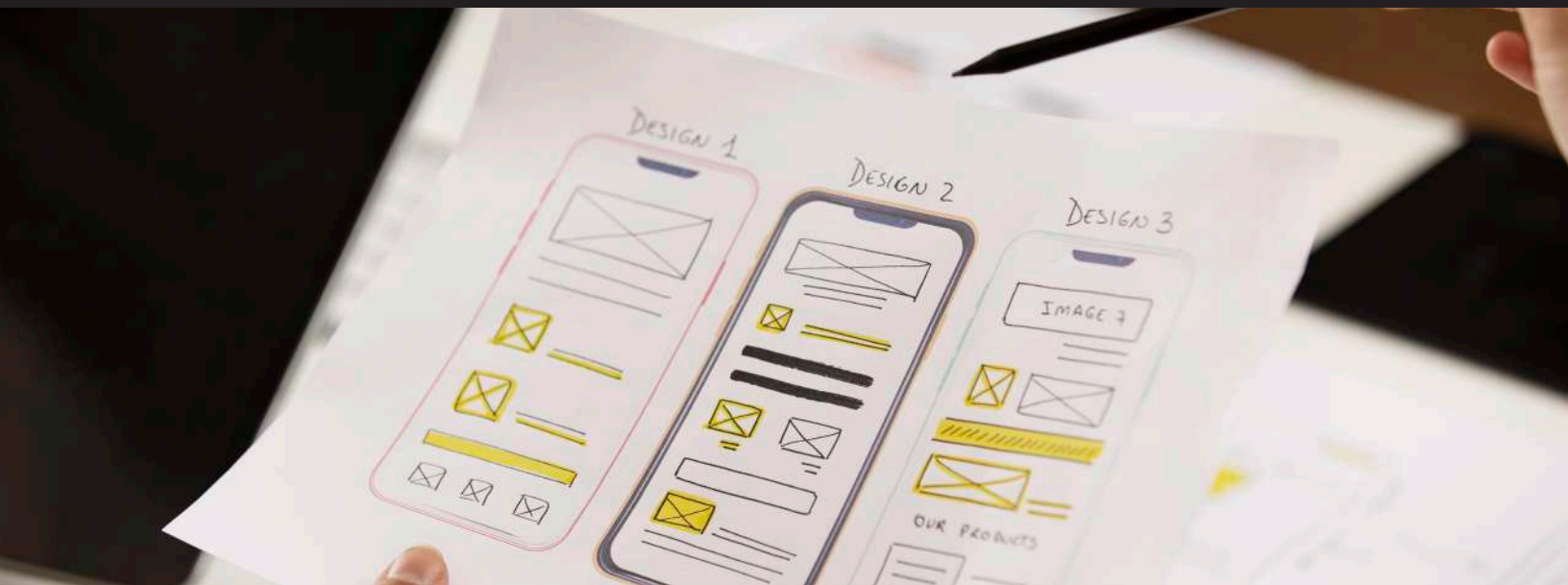
En la actualidad, el UX DESIGN es un pilar fundamental de los proyectos digitales, incluso, Diplomado en Experiencia de Usuario (UX DESIGN) grandes compañías desarrollan proyectos cuyo objetivo principal es rediseñar la experiencia de sus

usuarios, afectando positivamente la rentabilidad de las empresas, representando reducción de costos, aumento de las ganancias y fidelización de clientes.

Ante esto resulta imperioso formar especialistas en el área, impartiendo conocimientos y lineamientos estratégicos, para articular proyectos bajo la filosofía UX DESIGN, a través de un programa de continuidad de estudios, de alto nivel académico basado en formación experiencial de actualidad. Sostenido en conceptos, teorías y levantamientos de casos de estudio, para así aumentar la capacidad y productividad en el desarrollo de productos de medios digitales e incorporar herramientas que permitan gestionar e innovar desde cada empresa u organización, atendiendo a las necesidades del usuario final.

Hablar de experiencia de usuario es hablar de diversas disciplinas que influyen en lograr una experiencia óptima, por lo que se demanda un nivel mayor de especialistas de diseño UX en los diferentes puestos laborales, a mencionar: diseñadores, desarrolladores, publicistas, psicólogos, ingenieros comerciales, por mencionar algunos perfiles.

El diplomado de Diseño UX es una oportunidad para todos aquellos interesados formarse como asesores, productores, líderes de organizaciones y de proyectos personales. Para todos aquellos que trabajen con empresas y deseen casarse a la evolución del área digital, la cual escala de manera apremiante el mundo, la cual nos ofrece la posibilidad de expansión en cuestión de segundos, y hacer de este proceso un registro medible en el tiempo, con proyectivas y analíticas para potenciar una organización a través del desarrollo de proyectos digitales en la metodología UX.



Objetivos Generales

Crear y desarrollar experiencias óptimas para las personas usuarias al momento de interactuar con productos o servicios digitales, desde todas las fases de la metodología del Design Thinking.

Dirigido a

Este programa está dirigido a profesionales con interés en diseño digital: Diseñadores, desarrolladores, comunicadores, periodistas, publicistas, psicólogos, antropólogos, que formen parte de los equipos multidisciplinares para el diseño de productos digitales.

Metodología

El programa considera la aplicación de las siguientes metodologías:

- » **Lecturas Dirigidas**
- » **Clases Magistrales.**
- » **Presentación de casos de estudio.**
- » **Vídeos.**
- » **Pasos prácticos.**

Módulos

Módulo	Horas
Introducción del UX Design	24 horas
UX Research: Técnicas de análisis	36 horas
Técnicas de Diseño. UX Design – Prototipado	24 horas
Evaluaciones de proyectos UX	24 horas
Presentación de Proyecto UX	12 horas

Horario

Lunes y miércoles de
19:00 a 22:00 hrs.

Duración

120 horas cronológicas

Evaluación

Introducción del UX Design:

Entrega de informe donde se detalle el proyecto a desarrollar a lo largo del diplomado.

UX Research:

Técnicas de análisis: Presentación de resultados de la aplicación de las técnicas de investigación ux (UX RESEARCH)

Técnicas de Diseño. UX. Design – Prototipado:

Diseño de prototipo interactivo del proyecto digital desarrollado.

Evaluaciones de proyectos UX:

Entrega de resultados de los test y aplicación en el prototipo final.

Presentación de Proyecto UX:

Exposición proyecto final.

Requisitos de postulación

- » Certificado de título.
- » Cédula de identidad.
- » Curriculum Vitae.
- » Entrevista con el Director del programa.

Requisitos para aprobar

Para aprobar el curso se exigirá una asistencia del 75%. De tener un porcentaje menor de asistencia, el alumno reprobará el Diplomado, aunque tenga un promedio de notas superior a 4,0.

Plan de Estudios

01

Introducción del UX Design

- » Diseño centrado en usuario (DCU)
- » Heurística en entornos Digitales.
- » Lineamientos para el diseño digital desde la usabilidad y el diseño centrado en usuario (DCU)

02

UX Research: Técnicas de análisis

- » Técnicas de investigación en base a la metodología UX DESIGN

1. Investigación y comprensión del usuario

- » Stakeholders Interviews
 - » Entrevista del usuario
-

2. Análisis

- » Método HUMULU
 - » Ecosistema digital de la marca
 - » Customer Journey Map
 - » FODA
-

3. Objetivo del proyecto

- » Benchmarking - Auditoría competitiva
 - » Proposición de valor
-

4. Arquitectura de la Información

- » Auditoría de Contenido
- » User Task
- » Card Sorting
- » Mapa del sitio

03

Técnicas de Diseño. UX. Design – Prototipado

Diseño y prototipado de proyectos digitales

- » Moodboards
- » Wireframes
- » Prototipado (en baja, media y avanzando)

Plan de Estudios

04

Evaluaciones de proyectos UX

- » Testing de proyectos digitales
- » A/B Testing
- » Test de usabilidad
- » Análisis y discusión de resultados
- » Ajustes finales a prototipo

05

Presentación de Proyecto UX

- » Asesoría y Presentación de Proyecto Final



Cuerpo académico



» **María de los Ángeles Ferrer M.**

Doctora en TIC de Diseño Web usable y accesible. Con pasantía de investigación en la Universidad Complutense de Madrid. Diseñadora gráfica, Magister.



» **Ronald Enrique Méndez**

Magister en Control de Procesos. Ingeniero Civil Electrónico.



» **Erwin Aguirre Villalobos**

Doctor en TIC Diseñador Gráfico, Magister en Tecnología Educativa.



» **Jesús Agreda**

Magíster en Comunicación estratégica y digital, Universidad Finis Terrae. Licenciado en Diseño Gráfico y consultor UX/UI.

IMPORTANTE

Los Programas se dictarán con un mínimo de matriculados.

La Universidad se reserva el derecho de introducir modificaciones en los Planes de Estudios antes o durante la ejecución de los mismos.

Puede haber alteraciones de horarios, fechas y profesores, por fuerza mayor.

Conoce más en
postgrados.uft.cl




finis
Universidad Finis Terrae
Postgrado

Avda. Pedro de Valdivia 1509, Casa Pocuro, Providencia

admisionpostgrado@uft.cl

 [postgradosufinisterrae](https://www.instagram.com/postgradosufinisterrae)

 [postgradosufinisterrae](https://www.facebook.com/postgradosufinisterrae)

 +56 2 2420 7600