



finis
Universidad Finis Terrae
Postgrados

FACULTAD DE HUMANIDADES
Y COMUNICACIONES

Magíster en Experiencia de Usuario (UX)





Integrar para impactar

Fundamentación

Hoy en día, la comunicación desde entornos digitales se ha vuelto imprescindible para desarrollar varias actividades de la vida cotidiana: trabajo, educación, relaciones sociales; por lo cual, el diseño de estos productos es fundamental, para garantizar así la efectividad en dichos procesos. Las diferentes plataformas digitales como los sitios web, aplicaciones y redes sociales, son un ejemplo de este gran potencial comunicativo, beneficiado principalmente por los avances en las tecnologías de información y comunicación (TIC), las cuales se han convertido en herramientas poderosas, dada la gran capacidad que tienen de comunicar a millones de personas, independiente de su ubicación geográfica, idioma, limitaciones físicas o tecnológicas.

A pesar de lo anterior, el diseño de productos digitales interactivos abordado desde metodologías tradicionales se ve limitado al no considerar un aspecto fundamental, el comportamiento del usuario. Son incontables los casos de proyectos que han fracasado por no entender la situación en la que operarían y, lo más importante, a quién lo haría: el usuario.

Por otra parte, es fundamental reconocer esta nueva etapa social, enmarcada por una revolución digital donde la cultura de la inmediatez es la característica principal. Este hecho determina que para el abordaje de cualquier diseño de producto digital sea relevante conocer los esquemas de pensamientos de las personas, sus necesidades primordiales; por qué escogen un producto y no otro, cómo usan las plataformas digitales, qué los hace fieles a un producto o marca; las respuestas a estas preguntas deben surgir de investigaciones profundas, certeras y eficientes.

Adicionalmente, si se parte de la premisa de que el desarrollo humano y la inclusión de las personas en el mundo digital son gracias a que dichos entornos responden a las necesidades del usuario,

se hace inminente la exigencia de abordar el proyecto empleando una metodología que garantice profundizar en ese esquema mental, lo que permitiría la creación de productos digitales empáticos a los usuarios y que a su vez sean inclusivos, adaptados a todas las necesidades, intuitivos y fáciles de usar, con contenidos generados desde la mirada UX. La disciplina de experiencia de usuario (UX por sus siglas en inglés user experience) centrada en el estudio de las emociones y comportamientos de las personas al relacionarse con los entornos digitales.

El objetivo principal radica en resolver problemas que tienen los usuarios, mediante propuestas o productos que estén lo más alineados posibles al objetivo de la marca, empresa o institución y, sobre todo, a las necesidades de las personas que emplean dichos productos. En los últimos años UX se ha convertido en un elemento clave en la creación de productos digitales; grandes compañías desarrollan proyectos cuyo objetivo principal es rediseñar la experiencia de sus usuarios, acciones que inciden positivamente en la fidelización de clientes.

Las industrias en diferentes áreas han asimilado la relevancia del diseño UX en la propuesta de valor de sus productos y servicios, así como en la diferenciación respecto a su competencia. En medio de un mercado tan cambiante las organizaciones a nivel mundial tienen una sola certeza, que sus clientes están y estarán en los medios digitales de forma masiva, y en estos canales las estrategias comunicacionales y los modelos de negocios se sustentan a través de la UX.



Objetivos Generales

El Magíster en Experiencia de Usuario (UX) busca formar especialistas en el diseño de experiencia de productos digitales centrados en el usuario, con un perfil eminentemente tecnológico, con un compromiso ético y empático, para el posicionamiento de una organización pública o privada.

Dirigido a

Profesionales de las comunicaciones, las humanidades, las ciencias sociales y los profesionales del área tecnológica interesados en lograr una especialización de postgrado en el área del magíster. Tales como Periodistas, Publicistas, Diseñadores, Sociólogos, Ingenieros Comerciales y Profesionales relacionados con tecnologías y emprendimientos. Así como también a los Egresados del Diplomado Experiencia De Usuario (UX DESIGN) de la universidad Finis Terrae que cumplan con los requisitos de admisión.

Metodología

El programa considera la aplicación de las siguientes metodologías:

- » Clases Magistrales.
- » Presentación y resolución de casos.
- » Trabajos grupales.
- » Proyectos.

Inicio

23 de agosto 2024

Evaluación

- Evaluaciones parciales por cada asignatura.
- Proyecto de grado con una institución real.
- Defensa de proyecto.

Módulos

	1 ^{er} Semestre	2 ^{do} Semestre	3 ^{er} Semestre	4 ^{to} Semestre
INVESTIGACIÓN APLICADA	Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario	Investigación Aplicada en Comunicación Digital	SEMINARIO DE GRADO	PROYECTO DE GRADO
FUNDAMENTOS	Análisis de la Información y Recolección de Datos	Diseño y Usabilidad de Interfaces Gráficas	Estrategia de Contenido para el Diseño de Experiencia	
LIDERAZGO	Planificación Estratégica UX.	Experiencia de Cliente	Desafíos Éticos y Legales en los Entornos Digitales	
	Equipos de Alto Desempeño	Innovación en el Entorno Digital		Comunicación Omnicanal
TRANSFORMACIÓN DIGITAL	Transformación Digital	Nuevas Tendencias Digitales		

Horario

Fin de semana por medio.

Viernes: Online.

De 18.00 a 22:00 horas.

Sábados: Presenciales.

De 9:00 a 13:00 horas

y de 14:00 a 18:00 horas.

Duración

2 años (458 horas).

Requisitos de postulación

- » Currículum Vitae (Obligatorio por DAPEC)
- » Cédula de Identidad (Obligatorio por DAPEC)
- » Copia Legalizada del Grado Académico y Título Profesional (8 semestre mínimo).
- » Entrevista con el director del programa.

Requisitos para aprobar

- Aprobación de la totalidad de las asignaturas especificadas en el plan de estudio con un mínimo de 75% de asistencia y una nota igual o mayor a 4,0.
- Presentación de Proyecto de grado y defensa.

Plan de Estudios

01

Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario

El propósito de esta asignatura es que el estudiante reconozca la importancia de las metodologías ágiles para el diseño de experiencia de usuario, con la finalidad de crear productos empáticos, que respondan a las necesidades y expectativas de las audiencias.

02

Análisis de la información y recolección de datos

El propósito de esta asignatura es entregarle al alumno las competencias necesarias para diseñar un proceso de investigación centrado en el usuario, así como identificar aquellas técnicas y herramientas de recolección de datos pertinentes con el modelo UX.

03

Planificación Estratégica UX

Tiene como propósito que el estudiante entienda el aporte de las metodologías ágiles para la planificación y gestión estratégica de proyectos para el diseño de experiencia en productos digitales.

04

Transformación Digital

El propósito de esta asignatura es que el estudiante diagnostique la necesidad y comprenda el proceso de transformación digital en empresas y organizaciones de todos los segmentos y sectores, con la finalidad de entregar valor a los clientes y gratas experiencias a través del uso adecuado de la tecnología digital.

05

Equipos de alto desempeño

El propósito de esta asignatura es que el estudiante entienda la necesidad del trabajo colaborativo entre los diferentes perfiles profesionales involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos digitales, a través de la gestión de los integrantes del equipo de trabajo que permitan el logro de los objetivos.

06

Investigación Aplicada en Comunicación Digital

Tiene como propósito que el estudiante comprenda y defina una ruta de conocimientos básicos y estrategias enfocadas en el cumplimiento de un método científico que apoye el protocolo de investigación aplicada para el diseño de experiencia en proyectos digitales.

07

Experiencia de cliente

Tiene como propósito que el estudiante pueda describir la experiencia cliente, profundizando en la fidelidad, los valores de las organizaciones y el nivel uso de sus productos digitales.

08

Innovación en el Entorno Digital

Esta asignatura tiene como propósito que el estudiante entienda el modelo de pensamiento de diseño, para descubrir cómo sintetizar ideas en equipos multidisciplinarios para el desarrollo de productos digitales para la innovación.

09

Nuevas Tendencias Digitales

Tiene como propósito que el estudiante descubra nuevas tecnologías para la innovación en productos digitales en función de las necesidades de los usuarios.

10

Estrategia de contenido para el diseño de experiencia

En esta asignatura se pretende que el estudiante reconozca los criterios para la creación de textos y contenidos que faciliten a las personas la interacción con productos digitales, con la finalidad de crear gratas experiencias de usuario.

11

Comunicación Omnicanal

Esta asignatura tiene como propósito que el estudiante elabore un plan de comunicación integrado que posibilite el diálogo entre los canales convencionales y digitales para una grata experiencia, desde la planificación comunicacional y el marketing integrado, fundamental para la consolidación de la transformación digital.

12

Seminario de Grado

Asignatura teórico-práctica, integradora, de carácter semestral impartida durante el tercer semestre del programa, que tiene como propósito entregar a los estudiantes las herramientas necesarias para definir y resolver problemas de forma innovadora y colaborativa, a través del diagnóstico de una empresa o fundación para la elaboración de un plan estratégico digital centrado en la experiencia del usuario.

13

Desafíos Éticos y Legales en los Entornos Digitales

Tiene como propósito que el estudiante entienda las implicaciones éticas de la comunicación estratégica digital en los ámbitos de la comunicación interna y externa, que inciden en el diseño de experiencia de productos digitales.

14

Proyecto de grado

Asignatura teórico-práctica integradora de carácter semestral impartida durante el cuarto semestre del programa, cuyo propósito es que el estudiante elabore un plan estratégico digital centrado en la experiencia del usuario, para un cliente real, que contemple una propuesta de acciones y su medición de resultados, a través de la aplicación práctica de referentes teóricos, conceptos y metodologías tratadas a lo largo del programa.

Cuerpo académico

» Erwin Aguirre

Licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad de Zulia. Magister en Tecnología Educativa. Doctor en Ciencias mención Gerencia de la Universidad Rafael Belloso Chacín.

» María de los Ángeles Ferrer

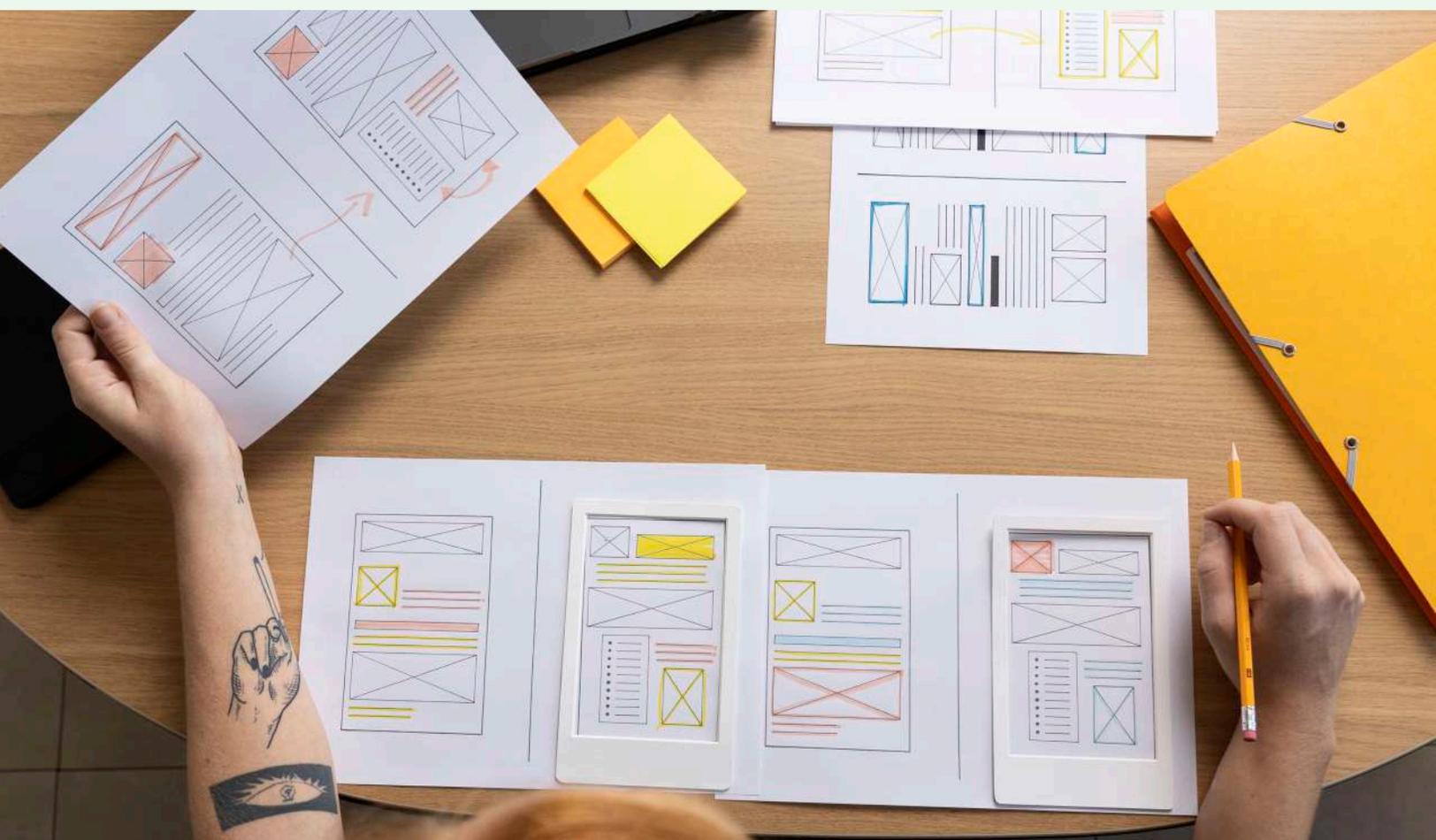
Licenciada en Diseño Gráfico de la Universidad de Zulia. Magister en Ciencias de la Comunicación. Doctor en Ciencias mención Gerencia de la Universidad Rafael Belloso Chacín.

» Ronald Enrique Méndez

Ingeniero Electrónico y Magister en Ingeniería de Control y Automatización de Procesos de la Universidad Rafael Belloso Chacín.

» Jesús Agreda

Licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Belloso Chacín. Magister en Comunicación Estratégica y Digital Universidad Finis Terrae.



» **Paz Crisóstomo**

Periodista de Pontificia Universidad Católica de Chile. Doctora en Investigación en Medios de Comunicación en Universidad Carlos III de Madrid.

» **Oscar Jaramillo**

Periodista de la Universidad Diego Portales. Doctor en Ciencias de la información de la Universidad Complutense de Madrid.

» **Boris Busto**

Licenciado en Ciencias de la Computación y Magister en Ingeniería Informática de la Universidad de Santiago de Chile.

» **Janeth Valecillos**

Licenciada en Educación, Mención Castellano y Literatura de la Universidad de los Andes (VE). Doctor en Ciencias de la Educación de la Universidad Fermín Toro.

» **Mireya Ferrer**

Ingeniera Industrial de la Universidad de Zulia. Magíster en Ingeniería Ambiental.

» **Danny Micin**

Diseñador en Comunicación Visual de la Universidad Tecnológica Metropolitana.

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
Postgrados

Avda. Pedro de Valdivia 1509, Casa Pocuro, Providencia.

admisionpostgrado@uft.cl

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

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

[+56 2 2420 7600](tel:+56224207600)