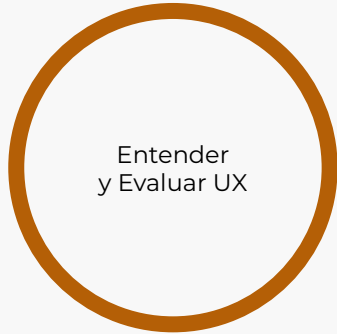




Diplomatura  
Universitaria en **UX**  
Plan de Estudios



## Módulo 1



## Módulo 2



## Módulo 3



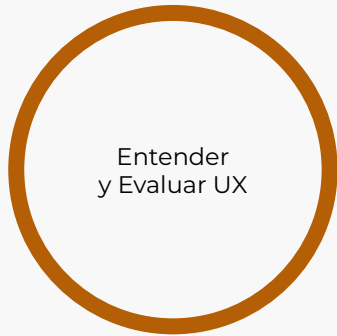
## Módulo 4



## Módulo 5



## Módulo 1



## Módulo 2



## Módulo 3



## Módulo 4



## Módulo 5



# Módulo 1



1. Definición de experiencia de usuario. 3 niveles de UX: Interacción, recorrido y relación
2. Principios teóricos Fundamentales del Diseño de Interacción.
3. Leyes de UX: principios de psicología cognitiva aplicados al diseño de interacción. Breve historia de la interfaz gráfica de usuario (GUI).
4. Diseño Universal y Accesibilidad Digital
5. Heurísticas de Usabilidad
6. Test de usabilidad / Taller de test
7. Principios de Arquitectura de Información
8. Arquitectura de Información - Segunda parte / Taller de Card Sorting y Tree Test

## Módulo 2



1. Introducción a la investigación de diseño
2. Planificación y primeros pasos en la investigación de diseño / Mapa de Actores
3. Etnografía aplicada a la investigación de diseño
4. Otras Técnicas: estudios de diario, indagación contextual y escucha activa
5. Herramientas de síntesis: User Persona y Mapas de Empatía,
6. Métricas de UX
7. Dilemas éticos en UX
8. Mapear Experiencias (visualización de comportamientos)

## Módulo 3



1. Identificación del problema: POV y HMW (punto de vista y cómo podríamos)
2. Ideación, priorización y benchmarking
3. Ciencias del Comportamiento y UX
4. Bocetos, prototipos, experimentos y MVPs
5. Storyboards y primeros wireframes Crazy Eighs
6. El contenido en el diseño de experiencia / Content Prototype
7. User stories, user flow y wireframes digitales
8. Prototipado Interactivo

## Módulo 4



1. Introducción al Diseño de Interfaces (UI)
2. Patrones de diseño, kits y guidelines
3. Grillas, jerarquía, espacio y layout
4. Voz y tono en productos digitales
5. El color en el diseño de interfaces
6. Tipografía en pantalla
7. Componentes, estados y microinteracciones
8. Sistemas de diseño

## Módulo 5

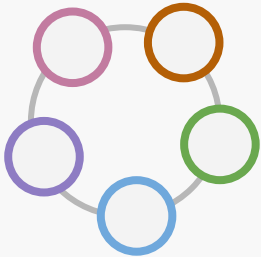


Innovar y  
desarrollar  
Estrategias  
desde UX

1. Historia: Taylorismo, Fordismo, Lean manufacturing y Manifiesto Ágil
2. Cómo aplicar UX en entornos de desarrollo ágil
3. Lean UX: suposiciones, hipótesis y el concepto de Producto Mínimo Viable
4. Práctica de Scrum



## Trabajo Integrador



A partir del módulo 2, seguiremos un proceso completo de creación de un producto digital desde cero, combinado herramientas de **Design Thinking**, **Design Sprint** y **Lean UX**: Investigar un tema a partir de conocer a las personas involucradas, definir el problema, idear soluciones, decidir sobre cuál trabajar para prototipar, testear, aprender, iterar hasta llegar a un prototipo en alta fidelidad.



100% Remoto

Clases teórico-prácticas con herramientas colaborativas: Zoom + Mural + Figma

No se requieren conocimientos previos

Martes y Jueves de 19:00 a 21:30 hs (ARG)

Actividades fuera de clase: entre 2 y 3 horas semanales

Comienza el 8 de agosto de 2023 y finaliza el 14 de diciembre de 2023

## Docentes Invitados

---



**Juan Marcos Ortiz**  
Head of Product and UX en Alegramed



**Silvia Márquez**  
Diseñadora UX/UI especializada en Accesibilidad / Co-fundadora de DALAT



**Susana Pallero**  
Chief Accessibility Officer en Funka (Suecia) Co-fundadora de DALAT



**María Belén Cabello**  
Sr Product Designer en Wesper



**Carlos Carreño**  
UX Product Lead en Santander Tecnología



**Catalina Arismendi**  
UX Content Strategist en Alegramed



**Gabriela L. Lorenz**  
Directora de Diseño UX en UBS Suiza

## Organizan y Coordinan

---



Eduardo Lovera  
Consultor UX y Producto  
Director y Docente Diplo UX



Sergio Braguinsky  
Presidente de UDGBA



María José Ceballe  
Coordinadora y Tutora  
Diplo UX



Queremos que esta diplomatura impacte en tu vida, que te permita cambiar el chip, pensar con más profundidad en los problemas complejos relacionados con la interacción, conseguir un mejor empleo o mejorar en el que estás y ayudar a otras personas, a tu equipo o a tu organización a tomar mejores decisiones en relación a los productos y servicios interactivos.