



EDUCACIÓN
CONTINUA
PUCP

Facultad de Gestión
y Alta Dirección

Facultad de Ciencias
e Ingeniería

Facultad de
Arte y diseño

Programa de especialización en

Diseño de Experiencias de Usuario



Inicio:
18 de mayo



Modalidad:
Semipresencial



Duración:
2 meses



**APRENDE UX APLICADO PARA PROYECTOS
REALES DE NEGOCIO**



3°

edición

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ RUC: 20155945860

Programa de Especialización en Diseño de Experiencias de Usuario

*Aprende UX aplicado
para proyectos reales
de negocio.*



En la era digital, el diseño de productos y servicios es crucial para el éxito empresarial, guiado por el enfoque centrado en el usuario, con enfoque estratégico e innovación. Hoy el Diseño de Experiencias de Usuario se erige como una pieza fundamental en la formación de profesionales altamente calificados y preparados para abordar los retos del diseño en el siglo XXI.

En la era digital, el diseño de productos y servicios es crucial para El Programa de Especialización en Diseño de Experiencias de Usuario forma profesionales capaces de enfrentar los desafíos contemporáneos del diseño, respondiendo a la creciente demanda de especialización para crear productos y servicios que satisfagan las necesidades de los usuarios e impulsen el éxito económico empresarial.

La propuesta interdisciplinaria integra modelos de negocio innovadores (Facultad de Gestión y Alta Dirección), habilidades creativas y de identificación de necesidades (Especialidad de Diseño Industrial) y el diseño de interfaces de usuarios (Especialidad de Ingeniería Informática).



**Programa
ideal
para**

- Profesionales del sector privado y público que buscan desarrollar habilidades para la innovación de productos y servicios.
- Ejecutivos de áreas proyecto, productos, marketing, comerciales y líderes de equipos que desean implementar prácticas de diseño estratégico en sus organizaciones.
- Emprendedores y fundadores de startups que necesitan herramientas efectivas para desarrollar productos o servicios innovadores y atractivos para el mercado.

Beneficios *principales*

- **Emprende iniciativas de manera creativa** y realiza propuestas para el desarrollo y la sostenibilidad de las organizaciones donde se desempeña, sean del sector privado, público o social.
- **Realiza propuestas de mejora innovadoras** y resuelve problemas demostrando un pensamiento sistémico y crítico.
- **Proyecta estrategias a largo plazo** y actúa en el corto plazo, generando valor en las organizaciones en donde se desempeña.
- **Diseña, evalúa, implementa y monitorea** proyectos efectivamente.
- **Organiza y recopila información** para comprender las necesidades y expectativas del público objetivo de la Organización en donde se desempeña, desplegando estrategias comerciales y de comunicación.
- Establece conexiones con **expertos y organizaciones** del ecosistema digital.
- **Certificate** a nombre de la universidad que lidera la educación superior en nuestro país.

Domina las estrategias de vanguardia en CRM y CX para crear experiencias inolvidables que cautiven a tus clientes





Lidera un proyecto de un plan de Marketing Digital y Ventas Integrado

A lo largo del programa, los participantes trabajarán en la construcción de un proyecto que culminará con un plan de marketing digital y ventas integrado.

Esta metodología les permitirá acercarse a los desafíos prácticos del marketing digital y la gestión comercial, desarrollar habilidades para generar soluciones innovadoras y aumentar su productividad mediante un uso intencionado de herramientas tecnológicas.

Asesoría con mentores expertos

Se dará soporte a través de respuesta a preguntas, retroalimentación sobre entregables y discusión ante problemas o preocupaciones. Retroalimentación formativa y sumativa para ayudar a los participantes a mejorar a lo largo del curso.

Aprende con Casos Reales

Análisis de casos y talleres prácticos, donde los participantes podrán experimentar con herramientas digitales y aplicarlas a sus propios proyectos. Sesiones de charlas con profesionales invitados líderes de la industria, académicos reconocidos o profesionales con proyectos innovadores en CRM/CX.



¿Por qué
confiar
en nosotros?



*Líderes
en
educación*

La PUCP acreditada como
**la mejor universidad en el
Perú y la mejor en
Negocios y Administración**
por el QS World University
Rankings.



Educación Continua de
Gestión PUCP se basa en una
metodología que fusiona la
**teoría y práctica con casos
reales** a través de:



Retos de gestión



MasterClass



Sesiones inmersivas



Pasantías

*No todas estas "actividades" están incluidas en todos los productos de EC FGAD. Varían de acuerdo a la propuesta de los productos.



Fortalecer
tu red de
contactos



Mentoría
personalizada y
práctica



Plana docente
experta en el
área



Plana docente
calificada
internacional

Estructura del *programa*



**Metodología
práctica**

**Clases virtuales
sincrónicas**

**Networking
Presencial**

- | | | |
|----------|---|-----------------|
| 1 | Pensamiento y Proceso de Diseño de Experiencias de Usuario | 9 horas |
| 2 | Proyecto de Diseño I (presencial) | 8 horas |
| 3 | Métodos para la Comprensión del Usuario y Definición del Problema | 15 horas |
| 4 | Proyecto de Diseño II (presencial) | 8 horas |
| 5 | Métodos de Creación y Herramientas de Prototipado (semipresencial) | 15 horas |
| 6 | Proyecto de Diseño III (presencial) | 8 horas |

2 MESES - 63 HORAS ACADÉMICAS

*El orden de dictado de los cursos podría estar sujeto a cambio.

Sesiones Online: Lunes y Miércoles de 7:00 p.m. a 10:00 p.m.

Sesiones Presenciales: • Miércoles 4 de julio de 9:00 a.m. a 4:00 p.m.

• Sábado 30 de mayo, 20 de junio y 11 de julio de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.

• Sábado 1 de julio de 9:00 a.m. a 4:00 p.m.



1

PENSAMIENTO Y PROCESO DE DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE USUARIO

9 horas

Módulo teórico-práctico que introduce a los participantes en los principios fundamentales del diseño centrado en el usuario, brindando herramientas y metodologías clave para fomentar la empatía y la comprensión profunda de los usuarios. Su finalidad es proporcionar una base sólida que permita a los participantes comprender el proceso de diseño desde una perspectiva empática, contribuyendo al logro de resultados de aprendizaje vinculados a la comprensión y aplicación de técnicas de diseño centrado en el usuario. Se exploran metodologías de diseño, frameworks de trabajo y la importancia de la empatía en el proceso de creación de productos y servicios.

2

PROYECTO DE DISEÑO I

8 horas

Módulo práctico que permite a los participantes aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en el análisis y planteamiento de un problema de diseño basado en necesidades reales de los usuarios. El propósito de este módulo es fortalecer las habilidades de análisis, creatividad y resolución de problemas mediante la planificación y ejecución de proyectos iniciales de diseño, lo cual contribuye al logro de resultados de aprendizaje vinculados al análisis de contexto y la formulación de propuestas de valor. Los participantes identificarán problemas de diseño, analizarán el contexto y formularán propuestas iniciales de diseño centradas en el usuario.

3

MÉTODOS PARA LA COMPRENSIÓN DEL USUARIO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

15 horas

Módulo teórico-práctico orientado a dotar a los participantes de herramientas y técnicas avanzadas de investigación con usuarios para lograr una comprensión profunda de sus necesidades, comportamientos y expectativas. El módulo tiene como finalidad fortalecer la capacidad analítica y crítica de los estudiantes para definir problemas de diseño con mayor precisión, contribuyendo así al logro de resultados de aprendizaje centrados en la investigación y análisis del usuario. Se abordan métodos cualitativos y cuantitativos de recolección de datos, técnicas de análisis y estrategias para la formulación precisa de problemas de diseño.

4

PROYECTO DE DISEÑO II

8 horas

Módulo práctico que permite a los participantes consolidar y aplicar los conocimientos adquiridos en un proyecto avanzado de diseño, profundizando en la aplicación de herramientas de investigación, análisis y validación de propuestas. La finalidad de este módulo es que los estudiantes fortalezcan su capacidad de tomar decisiones fundamentadas en datos reales y ajusten sus propuestas en función de la retroalimentación obtenida, alcanzando así resultados de aprendizaje relacionados con la ejecución de proyectos complejos. Los participantes desarrollarán un proyecto aplicado que involucra procesos de validación, mejora y presentación de soluciones de diseño.

5**MÉTODOS DE CREACIÓN Y HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO****15 horas**

Módulo teórico-práctico que capacita a los participantes en la creación de prototipos funcionales y en la evaluación de experiencias de usuario mediante herramientas y técnicas de recolección de datos. El propósito del módulo es asegurar que los estudiantes sean capaces de desarrollar soluciones viables, usables y centradas en el usuario, fortaleciendo su capacidad crítica y analítica en la fase de evaluación. Se abordan métodos de prototipado rápido, pruebas de usabilidad, técnicas de evaluación cualitativa y cuantitativa y análisis de resultados para la optimización de las propuestas.

6**PROYECTO DE DISEÑO III****8 horas**

Módulo práctico que representa la culminación del proceso formativo, permitiendo a los participantes aplicar integralmente todos los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo del programa. Su finalidad es desarrollar un proyecto final que aborde un problema complejo de diseño centrado en el usuario, demostrando el dominio de cada etapa del proceso de diseño. Este módulo contribuye al logro de resultados de aprendizaje vinculados a la investigación, conceptualización, prototipado y validación de soluciones de diseño. Los participantes desarrollarán un proyecto integral que incluirá todas las fases del proceso, desde la investigación inicial hasta la presentación de una solución final validada.

Conoce a tus docentes*

Coordinadora Académica



**Head of Agility &
Digital Capabilities**

GABRIELA LINARES

Magíster en Gestión y Política de la Innovación y Tecnología de la PUCP y Máster en Dirección de TI de la Universidad de Barcelona. Licenciada en Gestión de la Facultad de Gestión y Alta Dirección de la PUCP. Black Belt Certificada por el Lean Six Sigma Institute y Scrum Master certificada por el ScrumStudy, KMP-I, M3.0 Practitioner, OKR. Jefe de Transformación de Procesos, Agile Coach en la PUCP.

Docentes



**Pensamiento y proceso de
diseño de experiencias de
usuario**

FIGRELLA MATTÁ

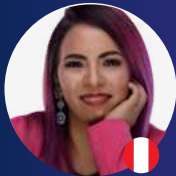
Con más de 15 años de experiencia, lidera equipos innovadores para crear experiencias digitales alineadas con las necesidades de los usuarios. Su enfoque humano y experiencia internacional en transformación digital e innovación generan impacto en la sociedad y las industrias, impulsando resultados con propósito y promoviendo cambios significativos.



**Métodos para la
Comprensión del Usuario y
Definición del Problema**

JUAN MONTALVÁN

PhD en Diseño Urbano por Lancaster University. Máster en Diseño Industrial por Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST) y Bachiller en Diseño Industrial por la PUCP. Head del Space Design Division en el International Center for Space Systems. Profesor y ex Director de la Carrera de Diseño Industrial en la PUCP. Investigador en Diseño Socionatural y Urbanismo Interplanetario.



**Métodos de creación y
herramientas de
prototipado**

VICTORIA SAMPI

Head of Experience Design en BBVA Perú por 6 años, con más de 13 años liderando proyectos de diseño en estrategia, UX Research, Service y Content Design en banca, educación y gobierno. Especializada en estrategia y diseño de servicios en HEC París, Universidad de Salamanca, IED Barcelona e Interaction Design Foundation.



**Prototipando productos
digitales & Evaluación de
prototipos**

EDER QUISPE

Magister en Informática (Ingeniería de Software) e Ingeniero Informático por la PUCP. Arquitecto de Soluciones Tecnológicas con más de 10 años de experiencia en sector público y privado. Profesor de Ingeniería Informática en la PUCP, especializado en UX/UI y pruebas de usabilidad. Certificado como SCRUM MASTER y en DESIGN THINKING.



**Proyecto de Diseño
I, II y III**

CESAR CASTAÑEDA

Magister en Innovación y Emprendimiento por OBS Business School y Diseñador Industrial por la PUCP. Actual Business Designer en Reboot, con más de 15 años de experiencia. Consultor en Diseño Centrado en las Personas para Habitat for Humanity International y cofundador de fsq Strategic Design Co. Ha trabajado como diseñador para Alicorp y RTC.





EDUCACIÓN
CONTINUA
PUCP

Facultad de Gestión
y Alta Dirección

Facultad de Ciencias
e Ingeniería

Facultad de
Arte y diseño

Inicio

18 de
mayo

Fin

11 de
julio

MODALIDAD: ONLINE SINCRÓNICO

MARTES Y JUEVES DE 7:00 A 10:00 PM

INVERSIÓN

PÚBLICO GENERAL

S/. 2,900

COMUNIDAD PUCP

10% dcto.

S/. 2,510

ALUMNI GESTIÓN

25% dcto.

S/. 2,175

PREVENTA

20% dcto.

S/. 2,320



Hasta
12 Cuotas sin
intereses



Hasta
12 Cuotas sin
intereses



En
3,6,9 o 12
cuotas sin intereses

Convenios de tarjetas válido hasta 31 de marzo del 2026

CONTACTO

[Clic para hablar por WhatsApp](#)



[LINK DE INSCRIPCIÓN](#)

