

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

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*

● **Diseña experiencias** que la gente realmente use (y recomiende), a partir de un **entendimiento profundo del usuario** para crear soluciones intuitivas, útiles y atractivas.

● **Reduces el riesgo de lanzar a ciegas**, trabajando con un enfoque basado en investigación, iteración y validación, para tomar decisiones con evidencia y evitar retrabajos costosos.

● Desarrolla un proyecto de **solución aplicable**, gracias a una malla que **combina teoría y práctica**, de inicio a fin en un **reto real de diseño**.

● **Amplía tu mercado y mejora tu reputación** incorporando criterios para que tus productos/servicios sean utilizados para la mayor diversidad de personas, elevando calidad, accesibilidad y alcance.

● Fortaleces tu capacidad de **presentar y argumentar soluciones** ante públicos técnicos y no técnicos, con claridad y persuasión.

● Establece conexiones con **expertos y organizaciones** del ecosistema digital.

● **Certifícate** a nombre de la universidad que lidera la educación superior en nuestro país.

● *Convierte necesidades reales en experiencias digitales que la gente ama usar.*





Lidera un proyecto UX de punta a punta (del problema al prototipo validado)

A lo largo del programa, las y los participantes desarrollarán un proyecto aplicando el proceso de Diseño Centrado en el Usuario: entender, definir, idear, prototipar y validar.

La metodología permite abordar desafíos reales con un enfoque práctico, fortaleciendo la capacidad de tomar decisiones con evidencia y construir experiencias digitales claras, útiles y consistentes.

Aprendizaje basado en un reto real

Trabajarás, de forma inmersiva, sobre un caso propuesto para transformar un problema real en una solución diseñada y probada. Cada módulo aporta herramientas concretas que se aplican inmediatamente en el proyecto: investigación, arquitectura de información, flujos, prototipos y pruebas con usuarios.

Talleres prácticos y feedback en tiempo real

Sesiones tipo workshop donde se diseña “con las manos” (no sólo escuchando), con el acompañamiento y retroalimentación sobre decisiones, entregables y presentación del proyecto. El foco del feedback es mejorar el diseño: claridad, coherencia, usabilidad y alineamiento con objetivos del negocio.



¿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: • Sábado 30 de mayo, 20 de junio y 11 de julio de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.
• Sábado 4 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-1, M3.0 Practitioner, OKR. Jefe de Transformación de Procesos, Agile Coach en la PUCP.

Docentes



Pensamiento y proceso de diseño de experiencias de usuario

FIORELLA MATTÁ

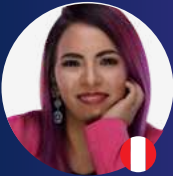
CoE Digital Transformation en Alicorp. Experience Design Executive Manager con más de 15 años de experiencia, lidera equipos innovadores para crear experiencias digitales alineadas con las necesidades de los usuarios. Su enfoque humano y experiencia internacional en transformación digital e innovación 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: SEMIPRESENCIAL

SESIONES ONLINE: LUNES Y MIÉRCOLES DE 7:00 P.M. A 10:00 P.M.

SESIONES PRESENCIALES:

- SÁBADO 30 DE MAYO, 20 DE JUNIO Y 11 DE JULIO DE 9:00 A.M. A 6:00 P.M.
- SÁBADO 4 DE JULIO DE 9:00 A.M. A 4:00 P.M.

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 2027

CONTACTO

[Clic para hablar por WhatsApp](#)



[LINK DE INSCRIPCIÓN](#)

