



EDUCACIÓN
CONTINUA
PUCP

Facultad de Gestión
y Alta Dirección

Facultad de Ciencias
e Ingeniería

Facultad de
Arte y diseño

4° EDICIÓN



Programa de especialización en

Diseño de Experiencias de Usuario



Inicio:
04 de noviembre



Modalidad:
Semipresencial



Duración:
2 meses

Beneficios *principales*

- Diseña **experiencias intuitivas, útiles y accesibles**, a partir de un entendimiento profundo de las necesidades y **diversidad de los usuarios**.
- **Reduce riesgos y evita retrabajos** costosos mediante procesos de investigación, iteración y validación que permiten tomar decisiones basadas en evidencia.
- Desarrolla una **solución aplicable a un reto real**, integrando teoría y práctica, y fortalece tu capacidad para presentarla y sustentarla con **claridad y persuasión**.
- **Amplía tu red profesional** conectando con expertos y organizaciones del ecosistema digital, generando nuevas oportunidades de colaboración y aprendizaje.

¿A quién
está
dirigido?

- Profesionales que buscan desarrollar habilidades para la innovación de productos y servicios.
- Líderes de proyectos, productos, marketing y comercial que desean implementar prácticas de diseño estratégico en sus organizaciones.
- Startups y Emprendimientos que necesitan herramientas efectivas para desarrollar soluciones innovadores y atractivos para el mercado.

Aprende UX aplicado para
proyectos reales de negocio.

¿Qué te
ofrecemos?

*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:



Fortalecer
tu red de
contactos



Plana
docente
experta en el
área



Mentoría
personalizada
y práctica



Plana
docente
calificada
internacional

Contenido del programa



MÓDULO 1

PENSAMIENTO Y PROCESO DE DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE USUARIO

9 horas

Introduce los principios, metodologías y herramientas del diseño centrado en el usuario, destacando la empatía como base para comprender sus necesidades y desarrollar productos y servicios relevantes.

MÓDULO 2

PROYECTO DE DISEÑO I (PRESENCIAL)

8 horas

Permite identificar problemas de diseño basados en necesidades reales, analizar su contexto y formular propuestas iniciales centradas en el usuario, fortaleciendo la creatividad y la resolución de problemas.

MÓDULO 3

MÉTODOS PARA LA COMPRENSIÓN DEL USUARIO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

15 horas

Desarrolla competencias para investigar y comprender las necesidades, comportamientos y expectativas de los usuarios mediante métodos cualitativos y cuantitativos, técnicas de análisis y formulación precisa de problemas de diseño.

MÓDULO 4

PROYECTO DE DISEÑO II (PRESENCIAL)

8 horas

Integra herramientas de investigación, análisis y validación en un proyecto avanzado. Los participantes tomarán decisiones basadas en datos y retroalimentación para mejorar y presentar soluciones de diseño.



Contenido del programa

MÓDULO 5

MÉTODOS DE CREACIÓN Y HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO (SEMIPRESENCIAL)

15 horas

Capacita en la creación de prototipos y la evaluación de experiencias de usuario mediante pruebas de usabilidad, técnicas cualitativas y cuantitativas, y análisis de resultados para optimizar las soluciones propuestas.

MÓDULO 6

PROYECTO DE DISEÑO III (PRESENCIAL)

8 horas

Integra los conocimientos y habilidades desarrollados durante el programa en un proyecto final. Los participantes abordarán un problema complejo mediante la investigación, conceptualización, prototipado y validación de una solución centrada en el usuario.

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:

- Sábados 21 de noviembre, 12 de diciembre y 23 de enero de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.
- Sábado 16 de enero de 9:00 a.m. a 4:00 p.m.

Metodología

Aprendizaje Activo y Participativo



Durante las sesiones formativas, los y las participantes desarrollan una propuesta aplicada a su contexto laboral, que se traduce en productos de valor.

Resolución de Retos Organizacionales



Se trabajan situaciones específicas que permiten a los grupos analizar problemas reales, evaluar alternativas y plantear soluciones aplicables al entorno organizacional

Sesiones sincrónicas y asignaciones asincrónicas



Los módulos combinan clases en vivo por Zoom con actividades fuera del aula, incluyendo lecturas, análisis de casos y actividades grupales para avanzar su aprendizaje.

Certificación del programa

Certificado a nombre de la Pontificia Universidad Católica del Perú, suscrita por la Facultad de Gestión y Alta Dirección y la Facultad de Ciencias e Ingeniería*.

* Consideraciones:

Para recibir la certificación del Programa, el estudiante deberá:

- Haberse matriculado y aprobado la totalidad de los módulos, de acuerdo al sistema de evaluación.
- Haber asistido al menos al 70% de clases y aprobado todos los módulos con nota mínima de 11.

Para recibir la certificación por Módulo independiente, el estudiante deberá haber aprobado el mismo, de acuerdo al sistema de evaluación.



Conoce a tus docentes*



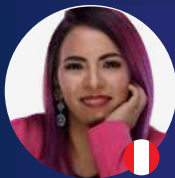
FIGORELLA MATTÁ

Docente: Pensamiento y proceso de diseño de experiencias de usuario.
Fue Experience Design Executive | CoE Digital Transformation en Alicorp. Experta en liderar equipos innovadores para crear experiencias digitales alineadas con las necesidades de los usuarios.



JUAN MONTALVÁN

Docente: Métodos para la Comprensión del Usuario y Definición del Problema
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.



VICTORIA SAMPI

Docente: Métodos de creación y herramientas de prototipado
Fue Head of Experience Design en BBVA Perú. Especializada en estrategia y diseño de servicios en HEC París, Universidad de Salamanca, IED Barcelona e Interaction Design Foundation.



EDER QUISPE

Docente: Prototipando productos digitales & Evaluación de prototipos
Magíster en Informática (Ingeniería de Software) e Ingeniero Informático por la PUCP. Profesor de Ingeniería Informática en la PUCP, especializado en UX/UI y pruebas de usabilidad. Certificado como SCRUM MASTER y en DESIGN THINKING.



CESAR CASTAÑEDA

Docente: Proyecto de Diseño I, II y III
Business Designer en Reboo. Magíster en Innovación y Emprendimiento por OBS Business School y Diseñador Industrial por la PUCP. Consultor en Diseño Centrado en las Personas para Habitat for Humanity International y cofundador de fsq Strategic Design Co.



Inversión Económica y Beneficios



Precio general

S/ 2,900

Beneficios

Preventa Especial
(hasta el 30 de
septiembre)

S/ 2,320

**Comunidad
PUCP**

S/ 2,610

**Alumni
GESTIÓN**

S/ 2,175

Convenios



Hasta
12
Cuotas sin
intereses



Hasta
12
Cuotas sin
intereses



3, 6, 9 o 12
Cuotas sin intereses
(Visa)

Convenios válidos hasta el 31 de marzo del 2027

¿LISTO PARA TRANSFORMAR TU PERFIL PROFESIONAL?

INICIO: 4 DE NOVIEMBRE

Sesiones Online:

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

Sesiones Presenciales:

- Sábados 21 de noviembre, 12 de diciembre y 23 de enero de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.
- Sábado 16 de enero de 9:00 a.m. a 4:00 p.m.

CONTACTO

[Consulta con un asesor
educativo aquí](#)



[Link de inscripción](#)

