

Programa

Diseño de Experiencias de Usuario

Inicio: 18 de junio

Duración: 63 horas

Modalidad: Semipresencial, 4 sesiones inmersivas

Sobre el programa

Diseño de Experiencias de Usuario

En la era digital actual, el diseño de productos y servicios es crucial para el éxito empresarial, guiado por el enfoque centrado en el usuario. 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 en esta área para crear productos y servicios que satisfagan las necesidades de los usuarios y impulsen el éxito económico empresarial.

El Programa de Especialización en 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. Esta importancia radica en varios aspectos cruciales:

Enfoque Estratégico: Ofrece una comprensión profunda del diseño centrado en el usuario en el desarrollo de productos y servicios exitosos, integrándolo en todas las etapas del proceso.

Innovación: Fomenta la innovación al centrarse en comprender las necesidades no satisfechas de los usuarios, capacitando a los participantes para identificar oportunidades únicas y efectivas de diseño de productos y servicios.

Este programa interdisciplinario integra la Facultad de Gestión y Alta Dirección en modelos de negocio innovadores, la Especialidad de Diseño Industrial para habilidades creativas y de identificación de necesidades, la Sala de Manufactura Digital VEO 3D en modelado e impresión 3D, y la Especialidad de Ingeniería Informática en el diseño de interfaces de usuarios. La ejecución está a cargo de la Facultad de Gestión y Alta Dirección.



¿Por qué estudiar con nosotros?



Innovación Estratégica en Cada Etapa

Domina el diseño centrado en el usuario y lleva la innovación estratégica a tu empresa. Aprende a integrar este enfoque desde la investigación inicial hasta la implementación y evaluación continua, asegurando productos y servicios que destacan en el mercado.



Formación Interdisciplinaria de Primer Nivel

Nuestro programa combina conocimientos de negocios, diseño, tecnologías avanzadas y prototipado 3D. Desarrolla habilidades multidisciplinares altamente valoradas que te diferenciarán en un entorno laboral competitivo.



Aprende de Expertos Internacionales

Nuestros docentes son líderes reconocidos con amplia experiencia en proyectos innovadores y diseño centrado en el usuario. Garantizamos una educación de calidad, actualizada con las últimas tendencias y metodologías del sector.



Metodología Activa y Basada en Proyectos

Aplica tus conocimientos en proyectos reales a través de una metodología de aprendizaje activa y basada en problemas. Prepárate para enfrentar y resolver desafíos concretos en tu ámbito laboral, mejorando tu empleabilidad y capacidad de impacto.





¿Qué lograrás?

- Formular un proyecto de diseño articulando métodos, herramientas y tecnologías pertinentes de acuerdo con el desafío y contexto a abordar de manera estratégica.
- Ejecutar proyectos de diseño centrados en el usuario de inicio a fin, entendiendo las etapas críticas involucradas.
- Aplicar técnicas de diseño inclusivo asegurando que los productos y servicios desarrollados sean utilizables por la mayor diversidad de personas.
- Evaluar los impactos éticos y sociales de sus diseños, desarrollando una conciencia crítica sobre cómo sus creaciones influyen en los usuarios y en la sociedad en general.
- Comunicar tus ideas y soluciones de diseño, tanto a audiencias técnicas como no técnicas, de manera clara y persuasiva, desarrollando sus habilidades de presentación y argumentación.

Dirigido a

- 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.



Metodología de Aprendizaje



Metodología Activa

Aprendizaje basado en problemas para aplicar conocimientos en entornos laborales.



Proyectos de Diseño

Los participantes resolverán desafíos en equipo, aplicando lo aprendido en cursos anteriores.



Aplicación Práctica

Participantes aplican conceptos y herramientas a problemas facilitados por el docente.



Colaboración Efectiva

Resolución de desafíos en equipo, utilizando conocimientos adquiridos en los cursos.

Certificación

Certificado

Requisitos: Para quienes hayan aprobado cada curso con una nota mínima de 11 y cumplan con una asistencia mínima de 70% de asistencia a las sesiones de clase.

Constancia de Participación

Requisitos: Para quienes no hayan aprobado, pero cumplan con una conexión mínima de 70% de asistencia a las sesiones de clase.

Certificado de Notas

Requisitos: Para obtener el certificado de notas, el participante deberá aprobar cada curso con una nota mínima de 11.





Plan de Estudios

Horarios:
Lunes y miércoles de 7:00pm a 10:00pm

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.
(*) Retos:	• Sábado 15 de mayo, 7 de junio y 21 de junio de 9:00am a 6:pm • Miércoles 18 de junio de 9:00am a 4:00pm



Plana Docente

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.



Fiorella Matta



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.

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.



Victoria Sampi



Eder Quispe

Magíster 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.

Magíster 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.



César Castañeda



Inversión

Facilidades de pago

	Inversión
Público General*	S/. 2,900
Comunidad PUCP (10% dscto.)	S/. 2,610
Alumni Gestión (25% dscto.)	S/. 2,175

Descuentos especiales

	Inversión
Pronto pago hasta el 31 de mayo	S/. 2,465

*La PUCP ofrece financiamiento únicamente sobre el precio de lista. Consulte con su asesor para más información. Se aplican términos y condiciones en el módulo de inversión.

Convenios



Hasta
12 Cuotas sin
intereses



Hasta
12 Cuotas sin
intereses

Hasta el 31 de agosto



Contáctanos

Teléfono: **+51 17483555**

Correo: **educacion.continua@pucp.edu.pe**

Inscríbete aquí



Contáctanos vía
Whatsapp

