

Plan de Estudios

Maestría en
**Creación de Experiencias
Digitales [UX]**

SNIES: 116133

Semestre 1

Fundamentos de diseño de experiencia de usuario

2 Créditos

Explicar la interrelación entre los factores que componen la experiencia de usuario en productos interactivos.

Métodos de investigación

2 Créditos

Descubrir oportunidades a través de la investigación de usuarios con métodos cualitativos, cuantitativos y generativos.

Arquitectura de información

2 Créditos

Organizar los datos e información de un proyecto digital para transformarlo en contenido jerarquizado y centrado en los usuarios.

Métodos de evaluación para productos digitales

2 Créditos

Indique cuál es el objetivo o meta de aprendizaje global que alcanzarán los y las estudiantes en este curso o asignatura.

Usabilidad

2 Créditos

Estructurar soluciones altamente intuitivas centradas en el usuario.

Electiva I

2 Créditos

(Laboratorio de Usabilidad).

Proyecto integrador I

1 Créditos

Definir las determinantes que componen un problema a través de métodos de investigación de usuario en un contexto real.

Semestre 2

Diseño de interfaz de usuario

2 Créditos

Implementar soluciones a partir del conocimiento de patrones de interacción existentes o la combinación de los mismos.

Prototipado

2 Créditos

El estudiante estará en la capacidad de crear un prototipo que permita interactuar con los usuarios, a partir de la información recolectada en la investigación.

Sistemas de diseño

2 Créditos

Diseñar sistemas de diseño estructurados, consistentes y sostenibles.

Electiva II

2 Créditos

(Del diseño al desarrollo de productos digitales).

Proyecto integrador II

1 Créditos

Estructurar soluciones interactivas accesibles y usables a un problema real teniendo en cuenta los comportamientos y modelo mental del usuario.

Psicología cognitiva

2 Créditos

Adquirir los conceptos fundamentales de la psicología cognitiva para aplicarlos en las tareas de experiencia de usuario en el día a día.

Ética y accesibilidad

2 Créditos

Implementar estrategias de diseño accesible para todas las personas independientemente de las condiciones físicas, cognitivas o de contexto.

Semestre 3

Escritura para experiencias digitales

2 Créditos

Diseñar estrategias de comunicación en productos digitales teniendo en cuenta el usuario y su contexto.

Metodologías para diseño UX

2 Créditos

Aplicar metodologías ágiles para la gestión de proyectos que permitan adaptar y responder rápidamente a cambios en las necesidades del usuario y del mercado.

Estrategia UX

2 Créditos

Planificar acciones estratégicas efectivas teniendo en cuenta los objetivos de la organización para el producto digital.

Métricas de gestión en UX

2 Créditos

Emplear métricas relevantes del producto y/o proceso.

Gestión de talento UX

2 Créditos

Desarrollar las habilidades y herramientas necesarias para aplicar design ops en organizaciones, con el fin de optimizar procesos, fortalecer la colaboración y mejorar la eficiencia y efectividad del diseño.

Trabajo de grado

2 Créditos

Aplicar conceptos y técnicas de diseño UX para desarrollar una solución a un problema real. Basada en la comprensión profunda de las necesidades del usuario y con valor para una organización.