



UNIVERSIDAD
DE SANTIAGO
DE CHILE

6ta Versión - **AGOSTO**

ADMISIÓN **2023**

www.disenho.usach.cl



**DIPLOMADO
DISEÑO UX/UI/AGILE**
UNIVERSIDAD DE
SANTIAGO DE CHILE

Diplomado UX/UI/AGILE

Universidad de Santiago de Chile.

La Experiencia de Usuario y el Diseño de Interfaces para usuario es un campo de estudio y de ejercicio profesional creciente que tiene por propósito crear valor para los usuarios y para los Negocios que buscan acercarse a sus clientes mediante productos digitales.

Los profesionales de la experiencia de usuario y diseño de interfaces digitales tienen como Desafío abordar diversas necesidades y problemas presentes en la creación de productos digitales propios de entornos de tecnología, debiendo converger diseños que se adapten a necesidades tanto de usuarios como del negocio y que sean factibles desde el punto de vista tecnológico, tanto en etapas de desarrollo como en etapas de uso. Los entornos de trabajo en tecnología han adoptado metodologías de trabajo ágiles, las que se suman al desafío que tienen los diseñadores UX/UI al abordar proyectos desde el diseño.

En este Diplomado es de carácter teórico-práctico, con foco en adquirir diversas metodologías y herramientas propias de la investigación y diseño de experiencia de usuario e interfaces digitales.



**DIPLOMADO
DISEÑO UX/UI/AGILE**

UNIVERSIDAD DE
SANTIAGO DE CHILE



Formación:

Profesionales del área del diseño, las comunicaciones, la informática, y todo profesional o técnico que guste ingresar a esta nueva línea de desarrollos en proceso de productos digitales.

Requisitos de Ingreso:

Contar con grado académico, título técnico y/ o profesional.

Perfil de Egreso:

- Conocer, comprender y aplicar metodologías propias de las Experiencia de Usuario
- Diseñar y prototipar interfaces digitales o productos digitales
- Comprender metodologías de trabajo ágiles para equipos multidisciplinares



Objetivos del Diplomado:

Comprender y aplicar las metodologías de investigación de usuarios para diseñar propuestas de productos digitales acordes a las necesidades de los usuarios y el negocio involucrado.

Dominar herramientas digitales para la entrega de información y diseño de productos.

Aplicar metodologías y herramientas propias del diseño de experiencia de usuario que podrán guiar el desarrollo de proyectos digitales.

Capacidad para integrar grupos de trabajo multidisciplinarios cuyo objetivo sea el desarrollo de proyectos digitales incorporando metodologías de trabajo ágiles acordes a los ambientes laborales de tecnología.

Metodología AGILE:

La gestión de proyectos mediante metodologías ágiles tiene como objetivos dar garantías a las cuatro demandas principales de la industria en la que se ha generado: valor, reducción del tiempo de desarrollo, agilidad y fiabilidad, garantizando la calidad y la satisfacción del cliente.

Las y los estudiantes aprenderán aquellas metodologías ágiles necesarias para adaptar nuevos Productos en entornos altamente competitivos, reduciendo el tiempo de entrega para maximizar el valor entregado al negocio.

Pensarán de forma integral, analizando y resolviendo situaciones en entornos inciertos, haciendo que las cosas sucedan. Algunas metodologías ágiles: Scrum, Kanban, XP, etc.



Plan de Estudio:

MÓDULO N°1

Métodos y herramientas de investigación de usuario y contextos de uso de productos digitales (30 hrs. Cronológicas)

Métodos y herramientas de investigación de usuario y contextos de uso de productos digitales.

Contenidos:

- Etapas de Discovery
- Análisis de usabilidad y análisis heurístico
- User persona
- Customer Journey map
- Métricas asociadas a la experiencia de usuario

MÓDULO N°2

Arquitectura de información, wireframes y prototipado (30 hrs. Cronológicas)

Herramientas para el diseño de la solución digital, generación de la estructura general de los contenidos hasta llegar al diseño de las pantallas del producto digital.

Contenidos:

- Arquitectura de información
- Diagramas de contenidos
- Flujos (Mural o Miro)
- Wireframes
- Prototipado (Figma, InVision)
- Test de usuarios



Plan de Estudio:

MÓDULO N°3

UI: Interfaces de usuario y Sistemas de Diseño
(30 hrs. Cronológicas)

Conocimientos sobre metodologías, estructuras y herramientas para el diseño visual de los componentes gráficos que forman parte del producto digital.

Contenidos:

- Herramientas de Diseño de interfaces (Figma)
- Sistemas de diseño
(Kits UI, Design System, Atomic Design)
- Accesibilidad en los componentes visuales
- Documentación y traspaso
- Prototipado (Figma, InVision)

MÓDULO N°4

Entornos de trabajo con metodologías Ágiles
(30 hrs. Cronológicas)

En este módulo se darán a conocer distintas metodologías de trabajo ágiles, propias de Ambientes laborales relacionados a áreas de tecnología. También conocerán cómo se aplican estas metodologías a sus perfiles UX UI siendo parte de células de trabajo.

Contenidos:

- Metodologías Agile: Scrum, Kanban, Dual track, Lean UX, Design sprint, etc
- Historias de usuario de Experiencia y UI en sprints con equipos de desarrollo
- Ceremonias agile
- Lean Inception





Pamela Armstrong

Diseñadora Industrial Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM, Diplomada en Creatividad e Innovación PUC, Expositora en Bienal de Diseño Chile 2013, Arquitecta de Información en Amable, Pasantía como Usability Engineer en UID Ludwigsburg Alemania, Consultora UX en UXLab-Latam. Docente Electivo diseño de Interacción y Electivo Experiencia de Usuario UX en Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM, Lead UX & Strategy en Medible. Consultora UX en 2Brains.

Consultora UX & Estrategia interfaces digitales. User Experience Lead en Mouti. Team y mentora en +MujeresUX. Lead UX en 2Brains.



Miguel Rebolledo

Diseñador Industrial UTEM con más de 8 años de experiencia en el ámbito de la Arquitectura de Información y Diseño de Experiencia de Usuario.

Se ha desempeñado en proyectos del ámbito público y privado, desde la concepción de la estrategia digital hasta el seguimiento y mejora continua. En los últimos años, ha orientado su carrera profesional a la industria financiera, trabajando en el diseño de diferentes productos y servicios asociados a este ámbito, siempre con una perspectiva desde la consultoría. Luego de trabajar en Amable y Globant, se desempeña actualmente como LEAD UX en 2Brains, una de las agencias digitales nacionales más relevantes en el área de UX.



Sebastian Bascuñan

Diseñador en comunicación visual de Universidad Tecnológica Metropolitana, Diplomado en Experiencia de Usuario en la Universidad Finis terrae, posee experiencia en diseño de interfaces de apps y webs de diferentes reatáis y banca tanto nacional como internacional.

Actualmente Lead UI en BBK+2Brains donde está a cargo de diferentes proyectos internos y de clientes, a cargo también del Design system interno de la la empresa, especialista en microinteracciones y parte del Team Chile de Friends of Figma donde se desempeña desde hace varios años.



Rodrigo Camacho

Ingeniero en Informática, Universidad de Mendoza, con 13 años de experiencia en el área de desarrollo de software.

Ha trabajado en proyectos de ámbitos privados, relacionados a la industria de marketing, esports, financieras, energía, seguridad y turismo de norteamericana entre otras. En los últimos años ha orientado su carrera a la adopción y correcta utilización de metodologías ágiles en los distintos proyectos que ha participado. Scrum Master y Agile Coach certificado, con diplomatura en Gestión Estratégica de Recursos Humanos y Relaciones Laborales, se desempeña como Scrum Master y Project Manager en Globant, empresa de desarrollo de software presente en 16 países.

Metodología del Programa:

- Trabajo en clases, tareas, trabajos en grupo, proyecto transversal en grupos a lo largo del diplomado en unidad de taller.

Modalidad (a Distancia):

- Modalidad 100% a distancia por medio de videoconferencia y uso de plataforma virtual. Al ser a distancia requiere que cada participante cuente con su equipo computacional personal.

Tiempos del Diplomado:

- **Horas por Módulo semanal:**
2 sesiones de 3 horas
total: 6 horas
Total de horas por módulo: 30
- **Organización y tiempos de los módulos**
Horas totales: 180
Horas de clases: 120
Horas de estudio: 60
- **Tiempo total del diplomado:**
Desde agosto a diciembre
Total: 5 meses, año 2023.
- **40 cupos disponibles.**
Postulaciones hasta
Julio del 2023
- **Horario de clases:**
Lunes y jueves de 18:30 a 21:30
- **Costo Arancel del Diplomado:**
\$1.150.000*

*(no incluye matrícula \$92.500)

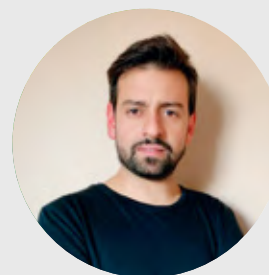
Valor certificado titulación \$33.000*

*Los valores pueden modificarse un poco.



**DIPLOMADO
DISEÑO UX/UI/AGILE**
UNIVERSIDAD DE
SANTIAGO DE CHILE

CONTACTO



Cristóbal Moreno

Jefe de la Carrera

cristobal.moreno.m@usach.cl

+56966085655

7 universidad
acreditada
años


Comisión Nacional
de Acreditación
CNA-Chile

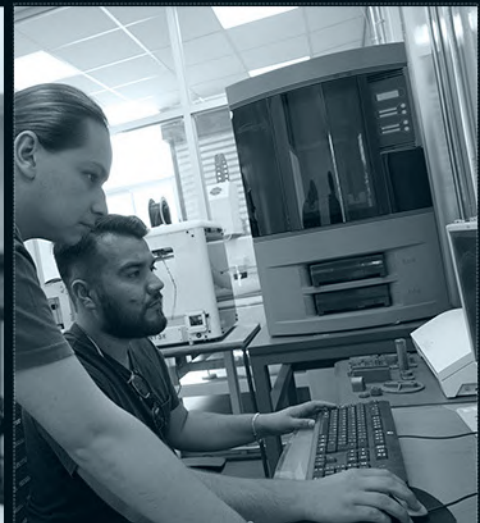
ÁREA DE GESTIÓN INSTITUCIONAL
ÁREA DE DOCENCIA DE PREGRADO
ÁREA DE INVESTIGACIÓN
ÁREA DE DOCENCIA DE POSTGRADO
ÁREA DE VINCULACIÓN CON EL MEDIO
HASTA FEBRERO 2028



(llama o escríbenos)
+56966085655



www.disenno.usach.cl





UNIVERSIDAD
DE SANTIAGO
DE CHILE

ADMISIÓN 2023

www.diseño.usach.cl



(llama o escríbenos)

+56966085655

Di DISEÑO
INDUSTRIAL
USACH



DTG
TECNOLOGÍAS
DE GESTIÓN