

Diplomado

Diseño UX/UI/ Agile

12^{va} versión



USACH

www.usach.cl



7 universidad
acreditada
años

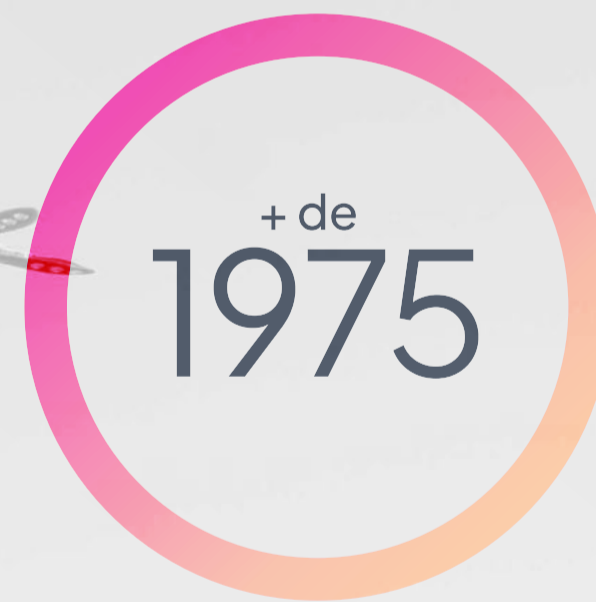
Universidad tradicional



Somos una Universidad Pública con más de 175 años de historia al servicio de la sociedad y conformada por una comunidad de más de 25.000 estudiantes de pregrado, postgrado, educación continua y especialidades. A su vez, contamos con más de seiscientos treinta académicos y académicas jornada completa. Nuestra universidad está reconocida con 7 años de acreditación máxima en todas sus áreas por la Comisión Nacional de Acreditación de Chile. Ocupamos el lugar N° 13 a nivel latinoamericano según el QS Latin America University Rankings 2025 y el lugar N° 3 a nivel nacional según el QS World University Rankings 2025.



Lugar nacional
QS World University
Rankings 2025



Publicaciones de
alto impacto en el
último año



Proyectos
vigentes



Patentes
adjudicables



Dr. Cristóbal Moreno M.

Director de Programa

✉ cristobal.moreno.m@usach.cl

Conoce nuestro destacado programa

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.

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.

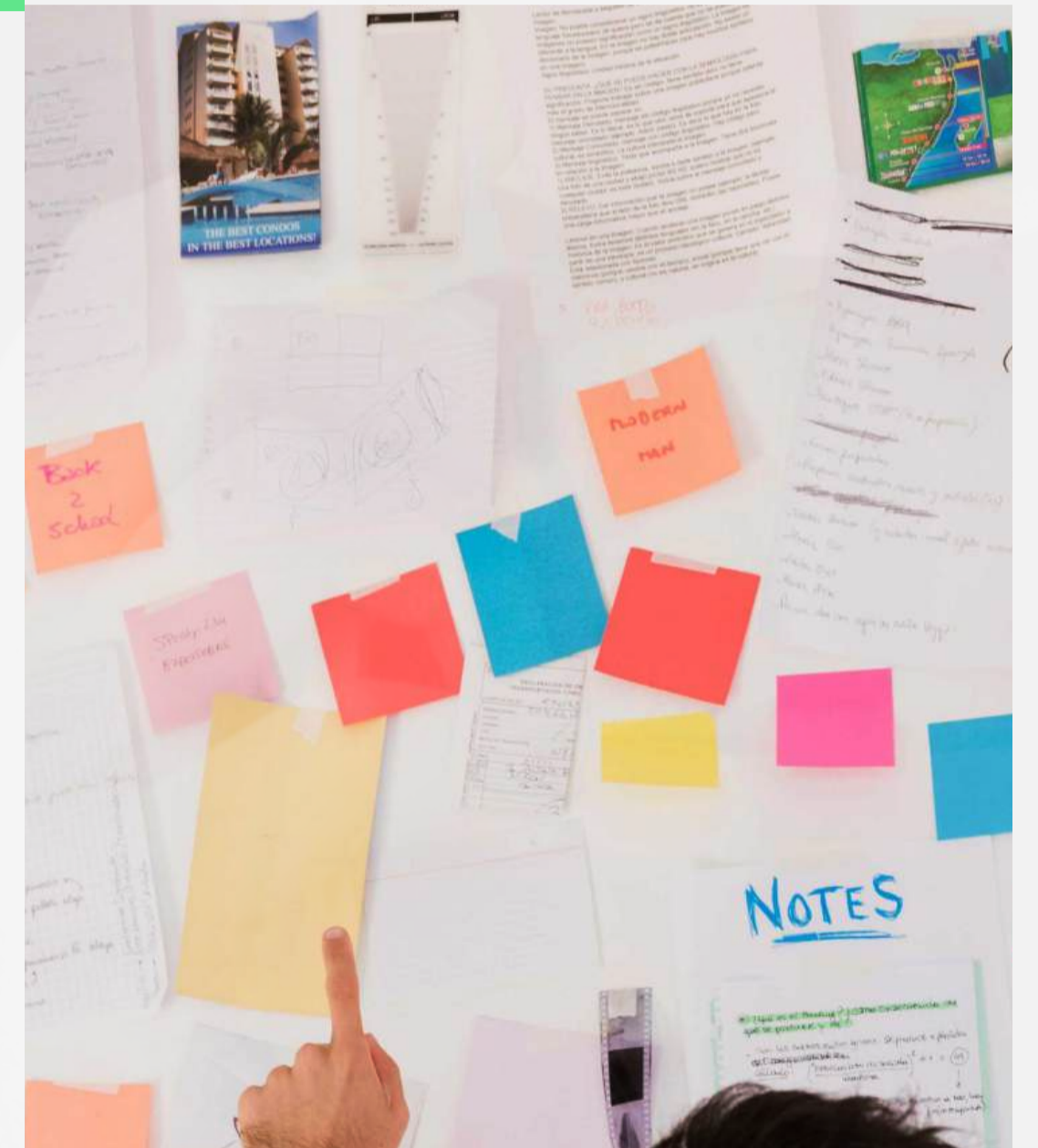


Metodología Agile

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.





Destinatarios

Dirigido a a 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. Recordar que este programa es de educación continua, es decir, requiere de una base académica previa.



Metodología

Por medio de una plataforma de videoconferencia se realizarán los cursos, 2 veces por semana, con una duración de 3 horas cada uno, en horario vespertino. Trabajo en clases, tareas, proyecto en grupos a lo largo del diplomado en unidad de taller. 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.

os Plan de estudios Plan de estudios Plan de es

Módulo 01

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 02

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

udios Plan de estudios Plan de estudios Plan de

Módulo 03

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:

- Diseño de interfaces de usuario
- Sistemas de diseño (UI Kits, Design System, Atomic Design)
- Accesibilidad en componentes visuales
- Documentación y handoff de interfaces
- Prototipado e interacción
- Arquitectura y consistencia visual en productos digitales

Módulo 04

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

Cuerpo académico



Valentina Ubillo

Docente con más de 8 años formando personas. Licenciada en Lingüística y Literatura Inglesa por la Universidad de Chile y Diplomada en UX Content Design por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Certificada en metodologías ágiles y Scrum por Teleduc UC. Posee experiencia diseñando productos digitales a escala latinoamericana, en rubros como banca, e-commerce y salud. Ha participado en iniciativas que acercan la tecnología a mujeres e infancias, como +Mujeres UX Chile y Technovation Girls Chile.

Joaquín Riquelme

UX Manager con 12 años en la industria digital. Experto en estrategia e investigación con usuarios. Diplomado en UX en la Universidad Católica y Certificado en Google. He colaborado con empresas como AT&T, Santander, Itaú, Latam y Movistar diseñando soluciones con impacto en el usuario y negocio.



Cuerpo académico

Sebastián Bascuñán

Diseñador en Comunicación Visual especializado en UX/UI, con experiencia nacional e internacional creando interfaces para industrias como el retail y la banca. Actualmente es Product Designer en Esmax (Aramco), donde se enfoca en experiencia de usuario, microinteracciones y el liderazgo de Sistemas de Diseño. Además, cuenta con una destacada trayectoria comunitaria tras colaborar por 4 años en Friends of Figma Chile.



Rodrigo Camacho

Ingeniero en Informática por la Universidad de Mendoza, con 18 años de experiencia en la industria tecnológica. Ha trabajado en proyectos de desarrollo de software, transformación digital y adopción de metodologías ágiles en sectores como marketing, esports, finanzas, energía, seguridad, turismo y alimentación. Scrum Master y Agile Coach certificado, con formación en Gestión Estratégica de Recursos Humanos, Relaciones Laborales y Máster en Gobernanza Ética de la Inteligencia Artificial. Actualmente se desempeña como AI Manager en Centro Nacional de Inteligencia Artificial, liderando iniciativas desde el área de transferencia tecnológica con foco en estrategia, equipos técnicos, gobernanza y adopción responsable.



Arancel

Valor arancel
\$1.350.000

(El valor del arancel no incluye derecho de inscripción ni certificación)

Valor derecho de inscripción \$109.000

- 30% descuento hasta el 15 de junio (inscripción anticipada)
- 20% descuento ex-alumno USACH
- 20% descuento diseñadores
- 10% pagos contado. Transferencia crédito/débito

* Descuentos no acumulables

Formas de pago

Tarjeta de débito o crédito (WebPay)



Tiempos del Diplomado

- Fecha de inicio: 24 agosto 2026
- Fecha de término: 1 diciembre 2026
- 2 sesiones de 3 horas semanales
- Clases a distancia, en vivo 2 veces por semana
- Lunes y jueves de 18:30 a 21:30 horas
- Horas totales: 180 (clases: 120 horas, estudio: 60 horas)

Calendarización clases 2026

Agosto

L	M	M	J	V	S	D
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

Septiembre

L	M	M	J	V	S	D
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4

Octubre

L	M	M	J	V	S	D
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Noviembre

L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6

Diciembre

L	M	M	J	V	S	D
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

Simbología

-  Clase bienvenida
-  Clase Módulo 01
-  Clase Módulo 02
-  Clase Módulo 03
-  Clase Módulo 04

(*) La calendarización de clases puede estar sujeta a modificaciones por razones de fuerza mayor.



USACH

DTG
TECNOLOGÍAS
DE GESTIÓN



**DISEÑO
INDUSTRIAL
USACH**

ADMISIÓN 2026

Contacto Admisión

✉ diplomado.ux@usach.cl

☎ +569 7935 9958

www.disenho.usach.cl