



Certificación

Diseño en
UX-UI



¿Por qué estudiar la certificación en Diseño en UX-UI?



CERTIFICACIÓN

Al culminar satisfactoriamente y aprobar el programa, el alumno obtendrá:

— **Certificado en Diseño en UX-UI**, otorgado por la Escuela de Postgrado de la UPC.



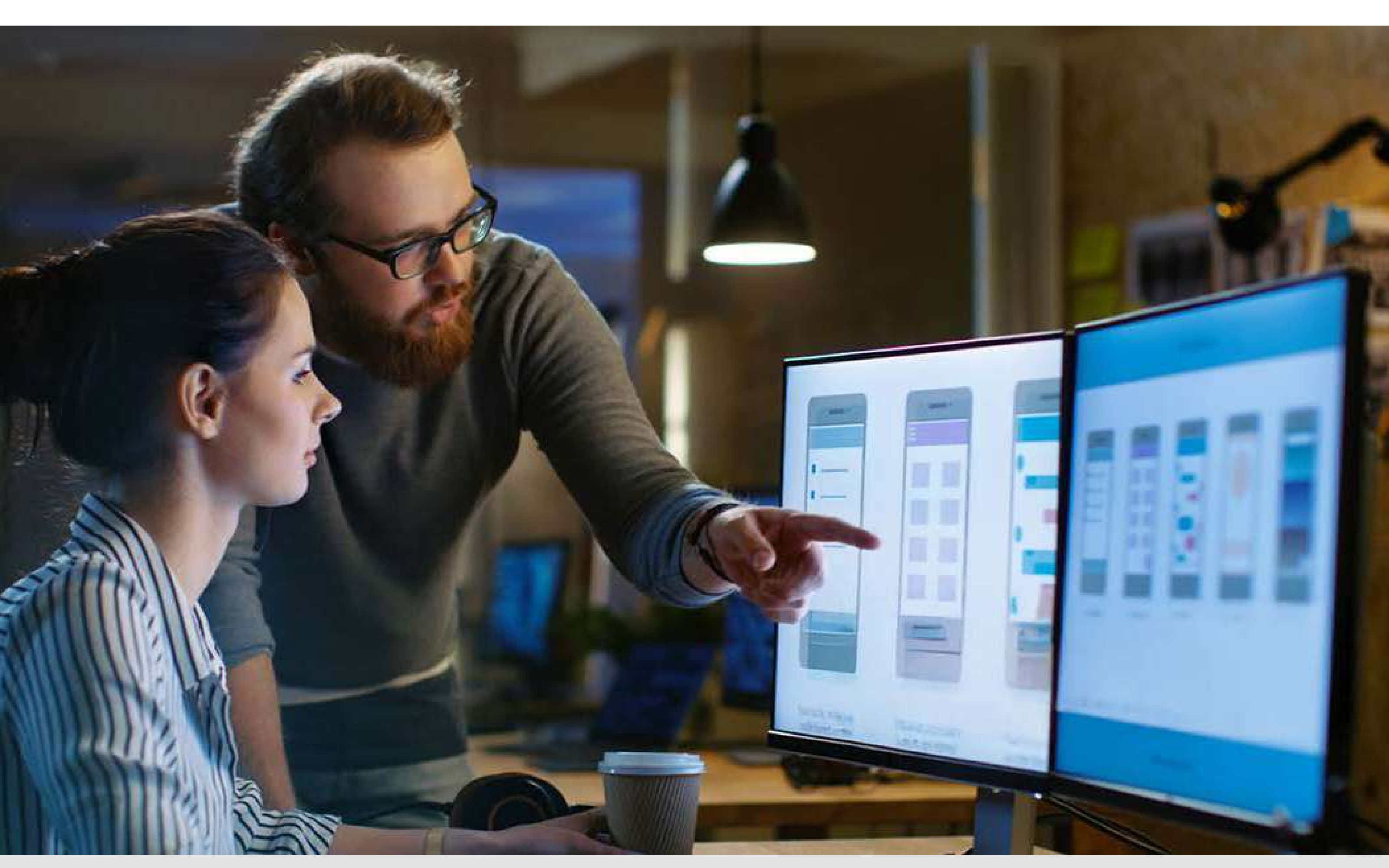
Aprendizaje práctico e intensivo

Potencia competencias necesarias para diseñar experiencias digitales centradas en el usuario, integrando principios de UX (User Experience) y UI (User Interface), desde la investigación hasta la validación de prototipos funcionales.



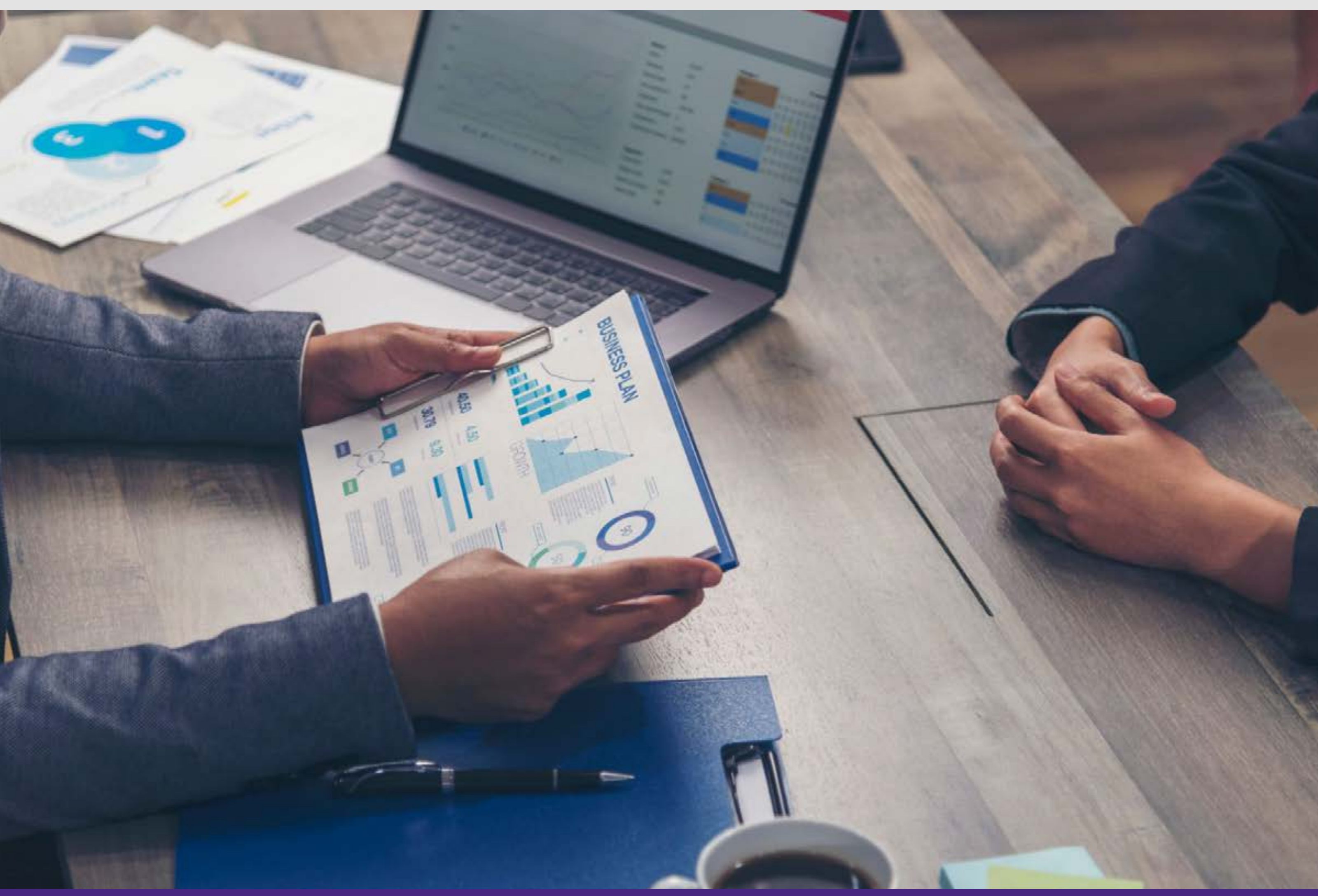
Docentes practitioners

Profesionales con experiencia en customer experience y marketing, liderando proyectos en LATAM Airlines, Lindley y Mc Donalds para el diseño y gestión de User Experience y User Interface.



Herramientas clave

Domina el diseño de UX-UI aprendiendo a utilizar herramientas como: Miro, Figma, Google Forms, Typeform, Notion, Trello, Maze, Lookback, Google Analytics y Hotjar.



Certificación a distancia

Clases virtuales en vivo.

> **DOCENTE**

Conoce más sobre nuestro docente



> **LUIGI CASANOVA**

Docente de la certificación

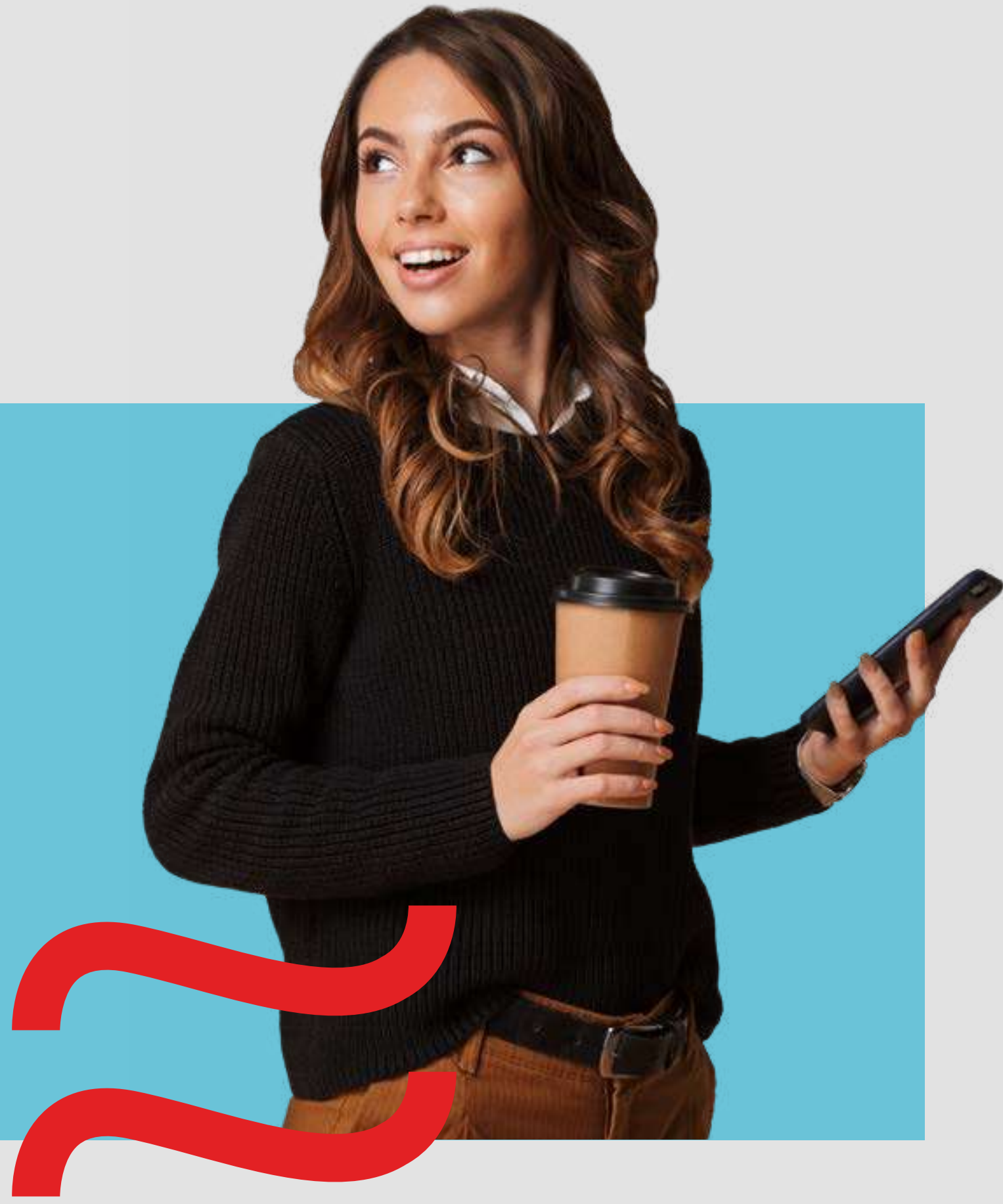
Estratega de Customer Experience en SHOW CX. Customer Experience Summit por el Disney Institute en EE.UU. Ha laborado en áreas de marketing y gestión humana, en empresas como LATAM Airlines, Lindley (embotelladora de Coca Cola) y Mc Donalds. Magíster en Dirección de Marketing y Gestión Comercial de la Escuela de Postgrado UPC. Master en Marketing de la Escuela EOI de España.





> PROPUESTA ACADÉMICA

Malla curricular de la certificación en Diseño UX/UI



1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

- Qué es UX y UI
- Diferencias y sinergias
- Principios de diseño centrado en el usuario

2 RESEARCH UX: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

- Entrevistas, encuestas, shadowing, benchmark
- Análisis de contexto

3 RESEARCH UX II: DEFINICIÓN DE USUARIOS Y NECESIDADES

- Empathy Maps y User Personas
- Jobs to be Done
- Mapa de Experiencia Actual (as-is)

4 PSICOLOGÍA DEL USUARIO Y COMPORTAMIENTO DIGITAL

- Evaluación Heurística de usabilidad
- Patrones de comportamiento online

5 CUSTOMER JOURNEY MAP Y MAPA DE DOLOR/OPORTUNIDAD

- Momentos de verdad, emociones, puntos de dolor
- Identificación de oportunidades de mejor

6 ESTRUCTURA Y GESTIÓN DEL CATÁLOGO DE PRODUCTOS

- Jerarquía de categorías, atributos y filtros
- Redacción de fichas de producto que conviertan
- Carga masiva, variantes, cross-sell y up-sell

7 UX STRATEGY Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

- POV, HMW, declaración del reto
- Matriz de priorización

8 PRINCIPIOS DE DISEÑO UI Y SISTEMAS DE DISEÑO

- Atomic Design
- Guías de estilo
- Componente
- Consistencia

9 COLOR, TIPOGRAFÍA E ICONOGRAFÍA

- Accesibilidad, contraste, jerarquía visual
- Estilo visual
- Microinteracciones

10 PROTOTIPADO DE ALTA FIDELIDAD (UI AVANZADO)

- Diseño en Figma
- Componentes interactivos

11 TESTEO DE USABILIDAD

- Tipos de test: moderado, no moderado, A/B
- Métricas de éxito (Task completion, etc.)

12 ITERACIÓN DEL DISEÑO SEGÚN FEEDBACK

- Análisis y toma de decisiones
- Cómo documentar hallazgos y rediseñar

13 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL



CONTÁCTANOS



Contáctanos

✉ giancarlo.bravo@upc.pe

🌐 postgrado.upc.edu.pe

📞 917 326 616

📍 Av. Cádiz 446 - 450, San Isidro

