



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

a) Denominación	2
b) Destinatarios	2
c) Requisitos de ingreso (estudios primarios/ secundario/pregrado/grado/ posgrado, formación en área específica, etc)	3
d) Objetivos	3
e) Justificación	4
f) Pertinencia respecto a la/s unidad/es académica/s o área central que la propone	5
g) Estructura (módulos, unidades, carga horaria por módulos o por unidad, metodología)	5
h) Contenidos de cada unidad o módulo	6
i) Modalidad de cursado	11
j) Cronograma de dictado y Carga horaria total expresada en horas y créditos (CRE)	11
k) Nómina de equipo directivo y de docentes y CV nominal de cada uno	12
l) Modalidades de evaluación (parcial y final)	12
m) Requisitos de aprobación	13
n) Bibliografía	14
o) Modelo de Certificado a otorgar	14



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

**RD 2192/2019**

### **a) Denominación**

Diplomatura Universitaria de Formación Continua en UX: Diseño de Experiencias de Usuarios

### **b) Destinatarios**

El perfil del postulante abarca tanto a quienes tengan títulos superiores y/o de grado, o profesionales de cualquier área con o sin experiencia laboral previa, que manifiesten interés en el diseño, el análisis y la mejora de experiencias de usuarios (User Experience o UX en inglés), así como en áreas afines a la temática, como pueden ser las interacciones entre humanos y computadoras, el diseño de interfaces, el diseño gráfico y multimedial, la investigación del comportamiento de los usuarios y las personas, el diseño de servicios, la psicología humana, el marketing y la comunicación digital, el desarrollo de productos digitales, las tecnologías emergentes en un sentido amplio y la mejora de procesos en general.

Esta Diplomatura está orientada a perfiles de estudiantes de carácter curioso, creativo y analítico, motivados por profundizar, actualizar o adquirir herramientas que les permitan potenciar sus habilidades en la creación de soluciones centradas en las necesidades y comportamientos de los usuarios, optimizando la interacción con productos y servicios en entornos digitales.

Está destinada principalmente a quienes desean desarrollarse profesionalmente como diseñadores de experiencias de usuario, adquiriendo herramientas avanzadas para la creación de soluciones innovadoras y centradas en las necesidades y comportamientos de las personas.

### **c) Requisitos de ingreso (estudios primarios/ secundario/pregrado/grado/ posgrado, formación en área específica, etc)**

Se establece como único requisito de ingreso contar con la formación base que otorgan los estudios secundarios completos y tener disposición para el aprendizaje intensivo y teórico-práctico.

Preferentemente, pero no excluyente, personas con estudios de pregrado o grado, finalizados o en curso, en áreas como diseño, tecnología, comunicación, psicología, marketing o afines. Se valorará la experiencia laboral, académica o el interés demostrado en áreas relacionadas con la temática de la Diplomatura: diseño de experiencias de usuario (UX), investigación de usuarios, diseño de interfaces, diseño y desarrollo de productos digitales o similares.

### **d) Objetivos**

**Objetivo General:**



## ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO

### RD 2192/2019

Desarrollar competencias avanzadas en diseño, análisis y mejora de experiencias de usuario, aplicando metodologías y herramientas actuales, para optimizar la interacción entre personas y productos/servicios digitales.

#### **Objetivos específicos:**

1. Comprender, en su totalidad, el rol del diseñador de experiencias de usuario así como los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño centrado en el usuario y su aplicación en diversos contextos.
2. Aplicar diversas técnicas de investigación de usuarios para identificar necesidades, comportamientos y expectativas que guíen el diseño de experiencias efectivas.
3. Elaborar propuestas de soluciones creativas utilizando herramientas y tecnologías actuales en el ámbito del diseño centrado en usuarios.
4. Analizar y evaluar experiencias de usuario existentes mediante técnicas y métodos de prueba, proponiendo mejoras basadas en datos concretos y observaciones objetivas debidamente fundamentadas.
5. Potenciar habilidades de colaboración interdisciplinaria para trabajar en proyectos centrados en el usuario que incluyan equipos de diseño, áreas comerciales, desarrollo, marketing, y otras áreas.
6. Desarrollar habilidades de escritura centrada en los usuarios para crear contenidos claros, funcionales y alineados con sus necesidades, mejorando la comunicación en interfaces y en experiencias digitales.

#### **e) Justificación**

Esta Diplomatura Universitaria responde a una creciente necesidad actual de profesionales capacitados en diseñar interacciones efectivas, accesibles y significativas entre las personas y los productos o servicios digitales. En un contexto mundial donde la transformación digital y los avances tecnológicos aceleran la competencia y las expectativas de los usuarios se tornan cada vez más exigentes, es necesario crear experiencias de usabilidad que sean altamente funcionales, emocionalmente relevantes y centradas en las personas. Los diseñadores de experiencias de usuario son necesarios para abordar los retos de un mercado tecnológico competitivo, donde la calidad de la experiencia en el uso de un producto o servicio digital es determinante para el acceso, la fidelización, la satisfacción y la recomendación de los clientes o usuarios.

Esta formación profundiza en conocimientos avanzados y en herramientas prácticas, orientadas a resolver problemáticas reales mediante un enfoque de soluciones centradas en los usuarios. Además, se encuadra dentro la tendencia global de articular disciplinas como diseño, psicología, tecnología y marketing para abordar de manera integral los desafíos contemporáneos en el ámbito digital y tecnológico. Esto promueve un perfil de egresado con competencias blandas transversales a múltiples roles y posiciones, como son el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo, esenciales en entornos profesionales actuales, dinámicos e interdisciplinarios.

Esto está directamente relacionado con la creciente importancia de la experiencia de usuario (UX) en el ámbito empresarial, que se ha convertido en un elemento clave para el éxito de las organizaciones. En la



## ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO

### RD 2192/2019

industria digital, la demanda de diseñadores UX es impulsada por empresas de diversos sectores que buscan optimizar sus interacciones con los usuarios y mejorar su satisfacción general. Un estudio de la consultora internacional McKinsey destaca que las empresas que priorizan el diseño obtienen resultados financieros notablemente superiores, tanto en ingresos como en retorno de inversión para los accionistas. Este análisis subraya que el diseño no solo es una herramienta funcional, sino también un motor esencial de diferenciación competitiva y éxito financiero.

(<https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-design/our-insights/the-business-value-of-design/es-CL>)

Las posiciones en diseño de experiencias de usuario son demandadas a nivel global. Esto abre posibilidades para trabajar de manera remota en mercados internacionales, aumentando las oportunidades de crecimiento profesional con salarios que inician en los 800 USD para posiciones junior y superan los 2.000 USD en perfiles con mayor seniority.

(Fuente: <https://talently.tech/herramientas/argentina/salario/developer/ux-designer>)

El diseño de experiencias de usuario no es únicamente una disciplina técnica, sino también una manera de pensar que permite reinterpretar problemas y proponer soluciones desde una perspectiva centrada en las personas. Esta forma de entenderlo resulta valiosa no solo para quienes desean desempeñarse laboralmente como diseñadores de experiencias de usuario, sino también para quienes buscan enriquecer su visión profesional en otros roles. Entender a los usuarios, analizar objetivamente sus necesidades y proponer soluciones centradas en ellos permite tomar decisiones estratégicas de manera más empática, inclusiva y colaborativa. Este enfoque favorece la creación de experiencias más humanas, justas y equitativas, lo que hace que esta Diplomatura sea relevante para una amplia gama de perfiles y contextos laborales.

#### f) Pertinencia respecto a la/s unidad/es académica/s o área central que la propone

Dada la creciente interrelación entre disciplinas tecnológicas, científicas y humanas en el ámbito de la ciencia, la tecnología y la innovación, la Diplomatura en Experiencias de Usuario es altamente pertinente para la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales. Esta formación viene a complementar y ampliar la oferta académica de la Facultad al integrar conocimientos provenientes de áreas como la psicología cognitiva, el comportamiento humano, la tecnología y el diseño de soluciones digitales, áreas con las que ya existe una fuerte vinculación temática en la Facultad.

Esta Diplomatura en particular, comparte el mismo objetivo de otras formaciones de esta facultad, que buscan formar profesionales capaces de abordar problemáticas complejas desde perspectivas integrales, combinando los saberes de la ciencia y la tecnología con un enfoque centrado en las personas. Además, responde a la creciente demanda de habilidades prácticas en el campo digital, un área en expansión que tiene un impacto directo en el desarrollo de productos y servicios tecnológicos.



## ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO

### RD 2192/2019

#### g) Estructura (módulos, unidades, carga horaria por módulos o por unidad, metodología)

##### Metodología

Las tareas y actividades asincrónicas, tanto optativas como obligatorias, serán asignadas a los estudiantes mediante Classroom de Google. En la plataforma, el estudiante tendrá acceso a todos los materiales abordados en el cursado:

- Material teórico y práctico empleado en las clases en vivo
- Enunciados de cada tarea, con fecha de entrega, y bases de datos o material necesario para su desarrollo.
- Material extra recomendado.
- Elementos bibliográficos gratuitos.
- Espacio de mensajería abierto para intercambiar con otros estudiantes y el docente.

##### Modalidad

Se dictarán clases teóricas con demostraciones prácticas para dar sustento a los conceptos abordados. El docente dará ejemplos reales que se hayan resuelto utilizando la usabilidad (Ux) como eje rector. Al comienzo de cada clase se realizará un breve repaso de la clase anterior y se presentará un espacio para consultar sobre el trabajo integrador en curso, ya que será un desafío incremental en el que todas las semanas los estudiantes deberán trabajar. Habrá un breve espacio de consulta al finalizar cada clase.

Cada módulo de la diplomatura incluirá un trabajo integrador que se desarrollará de forma incremental. Este enfoque permitirá que los estudiantes avancen progresivamente, comenzando con la definición del problema y culminando con una solución innovadora alineada con los principios de usabilidad. Los avances semanales serán enviados a través de Google Classroom y contarán con fechas recomendadas para fomentar un progreso constante hacia la entrega final.

##### Selección de temática

En los módulos I y III, los estudiantes seleccionarán una problemática personal o laboral para desarrollar un prototipo utilizando herramientas como Adobe XD o Figma y llevando en un documento los registros de avance. Como alternativa, se ofrecerán propuestas genéricas para quienes prefieran no elegir un caso propio.

En el módulo II, se fomentará especialmente que los estudiantes elijan una temática de interés personal para realizar una investigación. El entregable será un informe consolidado que sintetice los hallazgos.

##### Material de apoyo

Los estudiantes tendrán acceso a materiales teóricos, bases de datos y bibliografía recomendada a través de Google Classroom, necesarios para el cumplimiento de los desafíos. Además, se recomendará a los estudiantes el uso de plataformas como Miro para documentar y visualizar el progreso de los proyectos, que a su vez pueden ser compartidas con sus compañeros, facilitando la retroalimentación colectiva.



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

#### **Estructura**

La estructura general de la Diplomatura está organizada en tres módulos que responden a tres ejes temáticos:

1. Introducción al UX/UI
2. Ux Research
3. Ux Writing

#### **Introducción al UX/UI**

Cantidad de clases: 9 clases, 1 por semana

Cantidad de horas sincrónicas: 22,5 hs

Cantidad de horas asincrónicas: 22,5 hs

Cada encuentro tendrá 2,5 horas sincrónicas de clases por plataformas de comunicación virtual, a razón de un encuentro por semana.

#### **Ux Research**

Cantidad de semanas de clases: 16

Cantidad de horas sincrónicas: 32 hs

Cantidad de horas de dedicación asincrónica (estimado) especificando las tareas asincrónicas tentativas: 32hs

Cada encuentro tendrá 2 horas sincrónicas de clases por plataformas de comunicación virtual, a razón de un encuentro por semana.

#### **Ux Writing**

16 semanas

Cantidad de horas sincrónicas: 32 hs

Cantidad de horas de dedicación asincrónica (estimado) especificando las tareas asincrónicas tentativas: 32hs

Cada encuentro tendrá 2 horas sincrónicas de clases por plataformas de comunicación virtual, a razón de un encuentro por semana.

<b>Módulo/ Metodología</b>	<b>Clases sincrónicas teórico-prácticas (horas)</b>	<b>Trabajos Prácticos (tiempo personal, instancias de tutorías)</b>
Módulo 1: Introducción al Ux/Ui	22,5	22,5



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

Módulo 2: Ux Research	32	32
Módulo 3: Ux Writing	32	32
Total de horas	86,5	86,5

--

#### **h) Contenidos de cada unidad o módulo**

##### **MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN AL UX/UI**

###### **1. UNIDAD 1: Introducción al diseño centrado en el usuario**

- 1.1. Contexto: ¿Por qué surge el D.C.U?
- 1.2. La iteración como modelo de acción. Metodologías ágiles y Design Thinking.
- 1.3. UX y diseño de interfaces.
- 1.4. Crear experiencias centradas en usuarios que sean relevantes para el negocio.

###### **2. UNIDAD 2: User Research**

- 2.1. Storytelling aplicado al Diseño Centrado en Usuarios
- 2.2. Cómo abordar la investigación con usuarios.
- 2.3. Lo cuantitativo y lo cualitativo como medida de la experiencia de los usuarios a través de métricas, herramientas y técnicas para empatizar con los usuarios y el negocio (cualitativas y cuantitativas).
- 2.4. Investigación con usuarios (modelos mentales, mapas de empatía, customer personas, journey maps).

###### **3. UNIDAD 3: Ideación de soluciones innovadoras**

- 3.1. Entender para innovar. Llegar al insight.
- 3.2. Técnicas de ideación (How might we, brainstorming, mundos relacionados, entre otras).
- 3.3. Definición del proyecto: Matrices de toma de decisiones.
- 3.4. Composición del M.V.P. (Product Minimum Viable).
- 3.5. Storytelling, presentando hoja de ruta.

###### **4. UNIDAD 4: Prototipar y testear**

- 4.1. Leyes de usabilidad.
- 4.2. Patrones de diseño arquitectura de la información (Systems/Tree, Wireframes).
- 4.3. Testeo e iteraciones con usuarios, mockups.



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

4.4. UX Writing: La voz y el tono en los productos digitales.

#### **5. UNIDAD 5: Diseño UI**

5.1. Look and feel: Style tile y moodboard.

5.2. Color, jerarquización y feedback.

5.3. Accesibilidad, consistencia y escalabilidad: Design systems y atomic design.

#### **6. UNIDAD 6: Diseño Dev-Oriented**

6.1. Cómo se compone una web.

6.2. Frontend vs Backend.

6.3. Lenguajes de programación.

#### **7. UNIDAD 7: La industria**

7.1. Perfiles de la industria.

7.2. Cómo construir nuestro CV, perfil de LinkedIn y portfolio.

7.3. Dinámica laboral post pandemia.

7.4. Desafíos y soft skills.

7.5. Trabajo Integrador: Se compone de varios entregables que se desarrollan a lo largo de las clases, aportando una visión integral y práctica del módulo.

### **MÓDULO 2: UX RESEARCH**

#### **1. UNIDAD 1: Introducción al UX Research**

1.1. Qué es el UX Research

1.2. Primeros pasos

1.3. Metodologías y tipos de investigación

#### **2. UNIDAD 2: Diseño de estrategias de investigación**

2.1. Taller práctico con stakeholders para el entendimiento del problema

2.2. Análisis inicial

2.3. Consideraciones previas

2.4. Qué es y en qué consiste el UX Research Brief

2.5. Definición de objetivos y necesidades de información

2.6. Definición de criterios de inclusión y exclusión de target

#### **3. UNIDAD 3: Dimensión exploratoria**

3.1. ¿Qué es la investigación exploratoria?



## ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO

### RD 2192/2019

- 3.2. Técnicas cualitativas para esta etapa
- 3.3. Ejemplos prácticos
- 3.4. Diseño de guía de pautas semi estructurado
- 3.5. Protocolo de investigación para esta etapa
- 3.6. Recomendaciones para el trabajo de campo
- 3.7. Breve introducción a la investigación cuantitativa
- 3.8. Definición de la muestra
- 3.9. Diseño de cuestionarios estructurados
- 3.10. Análisis y procesamiento de los datos (aspectos básicos)

#### **4. UNIDAD 4: La etapa de definición**

- 4.1. Técnica de síntesis a partir de diagramas de afinidad
- 4.2. Decodificación y síntesis
- 4.3. Aspectos teóricos sobre las personas usuarias: tipos de objetivo y tipo de personas
- 4.4. Definición de personas usuarias
- 4.5. Tipos de mapeo de la experiencia
- 4.6. Componentes del User Journey
- 4.7. Armado del mapa y detección de oportunidades
- 4.8. Introducción al diseño participativo
- 4.9. Qué es el card sorting, tipos, y cuándo implementarlo
- 4.10. Diseño de guía de pautas
- 4.11. Recomendación prácticas para su ejecución
- 4.12. Definición de POV
- 4.13. Definición de posibles soluciones
- 4.14. Recomendaciones para moderar este tipo de talleres

#### **5. UNIDAD 5: Dimensión evaluativa**

- 5.1. Qué es la investigación formativa
- 5.2. Ejecución y trabajo de campo en la investigación formativa
- 5.3. Algunas herramientas recomendadas de la investigación formativa
- 5.4. Técnicas evaluativas en etapas iniciales de diseño y buenas prácticas
- 5.5. Qué es la investigación sumativa
- 5.6. Ejecución y trabajo de campo en la investigación sumativa
- 5.7. Algunas herramientas recomendadas de la investigación sumativa
- 5.8. Fundamentos de testeos de usabilidad (formativo + sumativo)
- 5.9. Diseño del guía de pautas
- 5.10. Ejecución y trabajo de campo
- 5.11. Registro de datos



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

5.12. Priorización e iteración

#### **6. UNIDAD 6: Entregables y próximos pasos**

- 6.1. Informes ejecutivos
- 6.2. Reportes de investigación
- 6.3. Buenas prácticas para la comunicación de acuerdo al tipo de público
- 6.4. Plan de Investigación Continua (Continuous Research)
- 6.5. Definición de objetivos
- 6.6. Herramientas de medición
- 6.7. Definición del plan de trackeo

#### **MÓDULO 3: UX WRITING**

##### **1. UNIDAD 1: Introducción al UX Writing**

- 1.1. ¿Qué es el UX Writing?
- 1.2. ¿Qué hace un UX Writer?
- 1.3. Ejemplos de Mensajes, flujos, onboarding
- 1.4. ¿Cuál es la diferencia entre Brand Guidelines y el Brandbook?
- 1.5. Manual de Estilo: voz y tono : Qué es cada uno y sus beneficios. Ejemplos de brandbook.
- 1.6. Mapa de tonos / Content prototype
- 1.7. ¿Qué es Storytelling?
- 1.8. ¿Cómo contamos una historia?
- 1.9. La estructura narrativa
- 1.10. ¿Qué es la protopersona y cómo conocemos a nuestras personas usuarias?
- 1.11. Paso 1: Conversation mining
- 1.12. Paso 2: Benchmark
- 1.13. Paso 3: Mapa de empatía
- 1.14. Paso 4: Protopersona
- 1.15. ¿Qué es el UX Research y cual es nuestro trabajo como writers en el research?
- 1.16. Reglas de escritura
- 1.17. Voz activa y Voz pasiva
- 1.18. Tips para ser UX Writer
- 1.19. Pautas claves para UX Writing

##### **2. UNIDAD 2: Fundamentos para crear contenido UX**

- 2.1. El brief: Cómo se arma, cuales son sus partes, ejemplos de brief.
- 2.2. La importancia del contexto: Ejemplos de contexto
- 2.3. Partes del contexto



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

**RD 2192/2019**

### **i) Modalidad de cursado**

El cursado será presencial, sincrónico, mediado por tecnología, a través de Google Meet. Se incluyen actividades, repasos y grabación de clases para consulta en Google Classroom.

### **j) Cronograma de dictado y Carga horaria total expresada en horas y créditos (CRE)**

#### **Carga horaria**

La carga horaria total será de 173 horas divididas de la siguiente forma:

**ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO****RD 2192/2019**

\*86 horas y media en clases sincrónicas distribuidas en 41 encuentros presenciales mediados por tecnología.

\*86 horas y media de práctica asíncrona por parte del estudiante, que incluyen la realización de análisis y actividades prácticas. A tales fines, existirán canales de comunicación dispuestos para funcionar fuera del horario de clase y ejercitación prevista.

**Créditos**

CRE: 6,9

**Cronograma de dictado**

Las clases se dictarán de manera secuencial, a razón de una clase por semana, en un día fijo. En total se realizarán 41 encuentros presenciales mediados por tecnología.

**k) Nómina de equipo directivo y de docentes y CV nominal de cada uno**

Apellido/s	Nombre/s	Email	Cargo docente en la UNC (si corresponde)	Función en la Diplomatura
Olivares	Emiliano	emiliano.olivares@unc.edu.ar	Prof. Asistente Taller y Laboratorio FCEFYN UNC - Prof. CINEU FCEFYN UNC	Coordinador operativo - Project Manager
Becerra	Pilar	-	-	Capacitadora y coordinadora de contenido académico
Eynard	Fátima	-	-	Docente y Contenidista
Navarro	María Paz	-	-	Capacitadora y Contenidista
Vargas	Micaela	-	-	Mentora - Ayudante

CVS: [https://drive.google.com/drive/folders/1DYS2rCMmC9TEHYIzZPWDEMAh-YSgi83S?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1DYS2rCMmC9TEHYIzZPWDEMAh-YSgi83S?usp=drive_link)

**l) Modalidades de evaluación (parcial y final)**

Modalidad de evaluación:



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

La evaluación de la diplomatura se organizará en función de tres entregables prácticos, correspondientes a cada módulo. Cada trabajo requerirá que los estudiantes resuelvan situaciones relacionadas con casos reales o simulados, aplicando los contenidos abordados durante el módulo.

El enfoque será integrador: cada módulo incluirá conceptos aprendidos previamente para reforzar el conocimiento adquirido y fomentar el uso coordinado de las herramientas y habilidades desarrolladas durante la diplomatura.

#### **Rúbricas de evaluación para la aprobación de la Diplomatura:**

##### **1. Entendimiento**

1.a. El estudiante comprende los principios y el concepto del diseño centrado en las personas y puede aplicarlos en contextos prácticos.

1.b. El estudiante identifica y diferencia los roles de diseñador UX, diseñador UI, investigador de usuarios y escritura UX, demostrando un entendimiento claro de sus particularidades y contribuciones al proceso de diseño de experiencias de usuario.

##### **2. Análisis**

2.a. El estudiante formula preguntas relevantes orientadas a comprender las necesidades, objetivos y comportamientos de los usuarios.

2.b. El estudiante identifica problemas clave, logra analizar la información de manera crítica y plantea soluciones de diseño viables fundamentadas en datos y observaciones objetivas.

##### **3. Investigación**

3.a. El estudiante selecciona e implementa métodos de investigación adecuados (como entrevistas, encuestas o pruebas de usabilidad) según los requerimientos y particularidades del proyecto.

3.b. El estudiante interpreta los resultados obtenidos en la investigación y los aplica de manera efectiva en el proceso de toma de decisiones, asegurando que estén sustentados por evidencia.

##### **4. Diseño**

4.a. El estudiante diseña soluciones funcionales y efectivas que responden a las necesidades detectadas, considerando tanto la experiencia del usuario como los objetivos del proyecto.

4.b. El estudiante presenta propuestas de diseño coherentes, usables y con impacto visual, demostrando dominio de las herramientas y técnicas aprendidas.

##### **5. Escritura centrada en usuarios.**

5.a. El estudiante genera contenido claro, conciso y centrado en las necesidades del usuario, adaptando el tono y estilo según el contexto del producto o servicio.



## **ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO**

### **RD 2192/2019**

5.b. El estudiante emplea estrategias de escritura que facilitan la navegación y comprensión del usuario, promoviendo una experiencia positiva desde el lenguaje utilizado.

#### **6. Presentación de Resultados y Reportes**

6.a. El estudiante organiza y presenta sus resultados de manera clara y estructurada, incluyendo el proceso seguido, los casos de prueba diseñados y los criterios empleados para justificar sus decisiones.

6.b. El estudiante sintetiza y comunica observaciones clave, resalta aprendizajes significativos y presenta reportes que reflejan el impacto de sus soluciones y hallazgos.

#### **m) Requisitos de aprobación**

##### **Nota final**

Para aprobar la Diplomatura, el estudiante debe aprobar cada módulo de manera individual, alcanzando una nota igual o superior a 6 sobre 10 puntos. La nota final será un promedio de la nota obtenida en el trabajo de cada módulo.

##### **Asistencia**

El estudiante deberá asistir, al menos, al 75% de las clases sincrónicas para aprobar la Diplomatura.

Los alumnos que aprueben las exigencias descritas recibirán un certificado de aprobación.

#### **n) Bibliografía**

- Rego, B. (2019). UX writing, o redacción UX, qué es y para qué sirve. UX Design.
- Cosenza, E. (2019). La relevancia del UX Content Strategy. UX Design.
- Aguilera, F. (2020). Qué es UX Research. UX Design.
- Parnofiello, M. (2020). UX Writing en español: El ABC de la disciplina con Ñ. UX Writers Collective.
- Klein, L. (2023). Build better products: A modern approach to building successful user-centered products (2nd ed.). Rosenfeld Media.
- Brandi, M. (2020). Why is content-driven design so important? UX Collective.
- Norman, D. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded edition). Basic Books.
- Nielsen, J., & Norman, D. (2020). 3 Persona Types: Lightweight, Qualitative, and Statistical. Nielsen Norman Group.
- Knaflic, C. N. (2015). Storytelling with Data. Wiley.
- Lichaw, D. (2017). UX, Data + Storytelling. UX Design.
- Fessenden, T. (2020). Modals & Nonmodals Dialogs: When (& When Not) to Use Them. Nielsen Norman Group.



ACTA ACUERDO – PROTOCOLO XX – ANEXO CONVENIO

RD 2192/2019

o) Modelo de Certificado a otorgar

  «CÓDIGO»  	<p><b>Diplomatura Universitaria de Formación Continua en UX: Diseño de Experiencias de Usuarios</b></p>			
	<p>_____ DÍA / MES / AÑO</p>			
	<p>Certificamos que &lt;&lt;Nombre&gt;&gt; &lt;&lt;Apellido&gt;&gt;, DNI: &lt;&lt;DNI&gt;&gt;, ha realizado y aprobado la <b>Diplomatura Universitaria de Formación Continua en UX: Diseño de Experiencias de Usuarios</b>, dictada durante el año 2025 por <b>ICARO</b> Asociación Civil en conjunto con la Secretaría de Extensión de la <b>Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales</b> de la <b>Universidad Nacional de Córdoba</b>.</p>			
	<p>Carga horaria: 173 horas CRE: 6,9 Resolución n°:</p>			
	<p>La presente Diplomatura no constituye una carrera universitaria y por lo tanto no otorga título habilitante para el ejercicio profesional (RHCS N° 64/2024).</p>			
	<table border="0"><tr><td> _____ MIGUEL ANGELO RECABARREN DECANO FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA</td><td> _____ MIGUEL BOSCH SECRETARIO DE EXTENSIÓN FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA</td><td> _____ MIGUEL SANTIAGO ALCAIDE APODERADO DE ICARO ASOCIACIÓN CIVIL</td></tr></table>	 _____ MIGUEL ANGELO RECABARREN DECANO FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA	 _____ MIGUEL BOSCH SECRETARIO DE EXTENSIÓN FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA	 _____ MIGUEL SANTIAGO ALCAIDE APODERADO DE ICARO ASOCIACIÓN CIVIL
 _____ MIGUEL ANGELO RECABARREN DECANO FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA	 _____ MIGUEL BOSCH SECRETARIO DE EXTENSIÓN FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA	 _____ MIGUEL SANTIAGO ALCAIDE APODERADO DE ICARO ASOCIACIÓN CIVIL		