

## Diplomatura Universitaria de Formación Continua en Diseño UX/UI

<b>Propuesta académica</b>	<b>5</b>
a) Denominación	5
b) Destinatarios	5
c) Requisitos de ingreso	5
d) Objetivos	5
1. Objetivo general	5
2. Objetivos específicos	6
e) Justificación	6
f) Pertinencia respecto a la F.C.E.F. y N.	7
g) Estructura	8
h) Contenido de cada unidad y módulo	8
Módulo 1: Introducción al Diseño Centrado en la Persona Usuaría	
Módulo 2: User Research	
Módulo 3: Ideación	
Módulo 4: Wireframes, Prototipo y testeos	
Módulo 5: Accesibilidad, Ética y Presentación de proyectos	
	11
i) Modalidad de cursado	15
j) Cronograma y carga horaria (en horas y CRE)	18
k) Nómina de equipo directivo y de docentes	18
l) Modalidad de evaluación (parcial y final)	19
m) Requisitos de aprobación	19
n) Bibliografía	19
o) Modelo de certificado	23

## Propuesta académica

### a) Denominación

Diplomatura Universitaria de Formación Continua en Diseño UX/UI

### b) Destinatarios

La formación está orientada especialmente para aquellas personas a las que les interese aprender las herramientas y metodologías de Diseño UX/UI para crear soluciones digitales centradas en los usuarios. Conocer diversos procesos para desarrollar proyectos con foco en la innovación, la tecnología y el aporte de valor para las personas.

Personas del ámbito de la Programación, ingeniería, emprendedurismo, diseño, comunicación, sociología, psicología, periodismo, product management; dispuestas a desarrollar tanto la empatía como las habilidades técnicas y proyectuales desde una perspectiva centrada en los usuarios.

### c) Requisitos de ingreso

Se enumeran como requisito de ingreso los siguientes ítems

1. Secundario completo.
2. Computadora personal con cámara web y micrófono.
3. Acceso a internet de calidad y velocidad.
4. Manejo básico de Windows.
5. Abrir múltiples pestañas en un explorador (Chrome, Brave, Firefox, Microsoft Edge)
6. Saber navegar sitios webs.
7. Saber copiar texto de un sitio web y pegarlos en un Word o herramientas similares.
8. Cupo de estudiantes: mínimo 25 y máximo de 65. Inscripción cronológica hasta completar un cupo de 65 personas, siempre y cuando, hayan cumplido los requisitos de inscripción. En caso de superar el límite, se propone una nueva cohorte.

### d) Objetivos

#### 1. Objetivo general

Diseñar y desarrollar soluciones digitales centradas en la experiencia del usuario, mediante la aplicación de herramientas, metodologías y principios propios del Diseño UX/UI, integrando procesos de investigación, ideación, prototipado, testeo y análisis, con un enfoque iterativo, colaborativo y apoyado en tecnologías emergentes como la inteligencia artificial.

## 2. Objetivos específicos

- a. Aplicar herramientas y metodologías propias del Diseño UX/UI para desarrollar soluciones digitales centradas en las necesidades y experiencias de las personas usuarias.
- b. Identificar, planificar y ejecutar pruebas de usabilidad y evaluaciones heurísticas como parte del proceso de validación de diseño.
- c. Analizar resultados obtenidos de la investigación para definir el Proyecto Integrador mediante herramientas como el Canvas de Propuesta de Valor.
- d. Profundizar en los principios del diseño de interacción y en la estructuración de la arquitectura de información, optimizando la navegación y experiencia del usuario.
- e. Desarrollar wireframes, mockups y prototipos de forma ágil, integrando principios de diseño avanzado y buenas prácticas visuales.
- f. Elaborar requerimientos funcionales y briefs de contenido como insumos clave para la producción y el diseño centrado en el usuario.
- g. Implementar testeos remotos moderados en duplas, trabajando con usuarios reales para iterar y validar propuestas en escenarios aplicados.
- h. Incorporar herramientas de inteligencia artificial en las distintas etapas del proceso de diseño para potenciar la ideación, producción, testeo y análisis de soluciones digitales.

### e) Justificación

En una era marcada por la transformación digital y la constante evolución de las tecnologías interactivas, el diseño de experiencias digitales centradas en las personas se ha convertido en un factor clave para el éxito de productos, servicios y sistemas. En este contexto, el Diseño UX/UI (User Experience/User Interface) adquiere una relevancia estratégica al abordar no solo la estética de una interfaz, sino también la funcionalidad, accesibilidad, usabilidad y emocionalidad de la experiencia de uso.

La creciente demanda de soluciones digitales eficientes y significativas atraviesa múltiples sectores: desde el comercio electrónico y las plataformas educativas, hasta los servicios financieros, de salud y gobierno. En todos estos ámbitos, comprender las necesidades de los usuarios, testear hipótesis, analizar comportamientos y diseñar flujos intuitivos es fundamental para generar valor, fidelizar audiencias y fomentar la inclusión digital.

La diplomatura en Diseño UX/UI surge como respuesta a esta necesidad, brindando una formación integral que articula metodologías ágiles, principios

de diseño centrado en el usuario, herramientas de prototipado y evaluación, e incorpora tecnologías emergentes como la inteligencia artificial. Esta propuesta formativa no solo fortalece las capacidades técnicas y creativas de quienes se desempeñan en áreas vinculadas al diseño, la comunicación o el desarrollo digital, sino que también abre nuevas oportunidades de inserción laboral y reconversión profesional en un mercado altamente competitivo y en expansión.

Al promover un enfoque interdisciplinario, iterativo y basado en la investigación con usuarios reales, la diplomatura potencia la capacidad de diseñar soluciones digitales relevantes, sostenibles y adaptadas a los desafíos contemporáneos. En este sentido, representa un espacio de actualización profesional alineado con las exigencias de la economía digital y el diseño ético de experiencias.

Competencias a desarrollar:

- a. Capacidad de analizar y poner en práctica los conocimientos adquiridos, a través de un proyecto final de diseño.
- b. Manejar Figma como herramienta principal de diseño, como así también herramientas para investigación como ser Optimal Workshop, Maze, Typeform, entre otras.
- c. Creación de User Personas, Customer Journey Map, Wardley Map, Service Blueprint.
- d. Wireframes, User Flows, Visual Mockups y Prototipos.
- e. Creación desde Entrevistas a Usuarios/Steakeholders, Card Sorting, User Stories hasta Wireframes, Usability Testings, Design Systems, Prototipos.

#### **f) Pertinencia respecto a la F.C.E.F. y N.**

La diplomatura en Diseño UX/UI resulta pertinente en el marco de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales por su contribución a la formación de profesionales capaces de desarrollar soluciones digitales centradas en las personas usuarias. En un contexto donde la experiencia de uso se ha convertido en un factor clave para la eficacia y adopción de tecnologías, el diseño UX/UI complementa saberes técnicos de disciplinas como la ingeniería, la informática y la ciencia de datos, incorporando enfoques propios de la interacción humano-computadora, la usabilidad y la accesibilidad.

Esta propuesta se enmarca en la misión de la Facultad de promover la innovación y la transferencia tecnológica, ampliando su oferta de formación continua hacia áreas emergentes. La diplomatura fomenta un abordaje interdisciplinario y aplicado, integrando metodologías ágiles, herramientas de diseño, testeo con usuarios reales e inteligencia artificial. De este modo, fortalece la articulación con el entorno socio-productivo y responde a las demandas actuales del mercado laboral, aportando a los procesos de transformación digital y desarrollo sostenible.

### g) Estructura

La diplomatura estará organizada en 5 módulos y un total de 20 encuentros teórico/prácticos, presenciales, mediados por la tecnología.

El tiempo de cursada se estima en un total de 5 meses. Dónde se dispondrá de un encuentro presencial, mediado por la tecnología, de 2hs por semana, con materiales de lectura para revisar previo y post clase. La formación cuenta también con actividades y autoevaluaciones para resolver en la plataforma de cursado.

Se estima:

- 2 horas de clase presencial mediada por la tecnología (1 vez por semana, 20 encuentros en total)
- 4 horas de trabajo extra áulico por semana: actividades, autoevaluaciones, lecturas, elaboración del proyecto integrador.

Al finalizar la diplomatura, los participantes deben entregar un Proyecto integrador, que podrán ir resolviendo a lo largo del cursado.

La formación tiene una demanda total **100 horas (40 hs sincrónicas + 60 hs destinadas al recorrido de material complementario y resolución de actividades)** . Equivalentes a 4 CRE.

De las **100 horas**:

- 40 hs presenciales mediadas por la tecnología.
- 40 hs destinadas al recorrido de: material complementario, resolución de actividades, y autoevaluaciones.
- 20 hs destinadas a la elaboración del Proyecto integrador.

La metodología se dispone de la siguiente manera:

- Encuentros presenciales mediados por la tecnología de 2 hs. Modalidad teórico/práctica. Con ejercicios grupales e individuales.
- Materiales complementarios: lectura autónoma
- Actividades y autoevaluaciones: de resolución individual
- Proyecto integrador: modalidad grupal (hasta 5 integrantes)

Las estrategias didácticas se apoyan en distintos métodos, técnicas y recursos e incluyen todas las acciones pedagógicas y actividades programadas por el docente para el logro de los objetivos.

El dictado de las clases presenciales, mediadas por tecnología, está diseñado bajo la modalidad online-virtual, a través de una plataforma digital (ZOOM o MEET).

El espacio virtual desde el que se acompaña el cursado, será diseñado especialmente para cumplimentar los objetivos de aprendizaje propuestos, los contenidos abordados y dinámicas de cada encuentro. Más allá de esta adecuación, presentamos aquí algunos de los componentes comunes que tendrá:

- **Clase presencial mediada por tecnología:** Acceso a la sala virtual donde se ejecutarán los encuentros sincrónicos (ZOOM o MEET)
- **Acompañamiento institucional:** con información del programa, cronograma de dictado, objetivos, condiciones de acreditación y equipo docente.
- **Espacio de comunicación institucional:** acceso a espacios de interacción (por ejemplo: foros, Telegram o WhatsApp), destinado a novedades del cursado y para resolver consultas de las/os estudiantes en relación con el cursado en general. Otro espacio de acceso a la comunidad del programa o espacio de Networking.
- **Calificaciones:** donde se publicarán las asistencias a cada encuentro y la acreditación final de la diplomatura.
- **Clase presencial mediada por tecnología** (bloque central del aula virtual): se encontrarán los espacios correspondientes a cada módulo del programa. Esta estructura será la más fluctuante y responsiva a las necesidades pedagógicas y de aprendizaje de cada módulo.
- **Plataforma de cursado:** en el lsm se alojan los siguientes elementos de aprendizaje:
  - Paper: Material de lectura destinado a articular los conceptos teóricos, la bibliografía de estudio y actividades.
  - Videos conceptuales: que abordan los temas centrales y las principales funcionalidades de la herramienta.
  - Grabación del encuentro sincrónico.
  - Autoevaluaciones: su objetivo es que los estudiantes revisen el grado de avance en su estudio, serán cuestionarios estructurados, vinculados al contenido de cada módulo.

- Actividades prácticas: están orientadas a la aplicación de los contenidos abordados en los encuentros presenciales mediados por tecnología y los materiales de lectura.

#### **h) Contenido de cada unidad y módulo**

El programa se ha definido en 5 módulos cuyo contenido se detalla a continuación:

##### **Módulo 1: Introducción al Diseño Centrado en la Persona Usuaría**

1. ¿Por qué surge el UX?
  - a. Qué es UX.
  - b. Breve reseña histórica.
  - c. Por qué es importante incorporarlo.
2. La iteración como modelo de acción: Metodologías Ágiles y Design Thinking
  - a. Explicación de ambas metodologías.
  - b. Definimos sus etapas y que conlleva cada una.
  - c. Nombramos las herramientas y procesos con las que se trabaja en cada una de ellas. Ejemplos.
3. Qué es Ui.
  - a. Introducción al UI.
  - b. Cómo convive con el UX.
  - c. Por qué es importante incorporarlo.
4. UX y Diseño de Interfaces.
  - a. Relación entre UX/UI.
  - b. Roles de trabajo.
  - c. Experiencias diseñadas y accidentales.

##### **Módulo 2: User Research**

1. Cómo abordar la investigación con Usuarios
  - a. Introducción a la investigación
2. Datos cuantitativos y Cualitativos en UX
  - a. Cómo medir UX a través de métricas
3. Empatizar con el Usuario: Herramientas y técnicas

- a. Entrevistas, encuestas, observación, pruebas de usabilidad, actividades lúdicas, etc.
- 4. Documentar
  - a. Modelos mentales, mapas de empatía, user personas, user journey map, Wardley map, actividades lúdicas

### **Módulo 3: Ideación**

- 1. Alcance del Proyecto
  - a. Matriz FODA, Matriz de factibilidad, viabilidad y deseabilidad
- 2. MPV: Producto Mínimo Viable
  - a. Qué es un MVP. Para qué sirve. Qué consideraciones hay que tener a la hora de crear uno.
- 3. Ambiente de trabajo
  - a. Creación de épicas e historias de usuario.

### **Módulo 4: Wireframes, Prototipo y testeos**

- 1. Leyes de Usabilidad
  - a. Jacob Nielsen. Principios de Usabilidad
- 2. Patrones de Diseño
  - a. Contenidos digitales.
  - b. Patrones de interacción.
  - c. Patrones de navegación.
  - d. Tendencias.
- 3. Arquitectura de la información
  - a. Site maps.
  - b. User flows
- 4. User testing
  - a. Wireframes.
  - b. Testeos e interacciones con usuarios y desarrolladores.
  - c. Mockups
- 3. Ux writing
  - a. La voz y el tono de los productos digitales.

### **Módulo 5. Accesibilidad, Ética y Presentación de proyectos**

- 1. Accesibilidad

- a. ¿Qué es accesibilidad web o UX?
- b. Claves para la inclusión.

## 2. Ética en UX

- a. ¿Qué es la ética? Concepto del bien y el mal.
- b. Ejemplos de Diseño UX Ético.

### **Presentación de proyectos finales integradores**

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

Modalidad presencial mediada por tecnología.

La formación tiene una demanda total de **100 horas** considerando las horas de clase presencial mediada por la tecnología, el recorrido de los materiales de forma autónoma, las actividades extra áulicas y el proyecto integrador.

La metodología se dispone de la siguiente manera:

- 40 hs de encuentros presenciales mediados por tecnología de 2hs. Modalidad teórico/práctica. Con ejercicios grupales e individuales.
- 40 hs destinadas al recorrido de materiales complementarios: lectura autónoma, actividades y autoevaluaciones de resolución individual
- 20 hs para la elaboración del proyecto integrador: modalidad grupal (hasta 5 integrantes)

Los encuentros presenciales mediados por tecnología están diseñados para presentar los principales temas y sobre todo para ponerlos en práctica. Aquí las estrategias de trabajo con el grupo completo o en sala de hasta cinco personas se ejecutarán según los objetivos definidos.

El acompañamiento de la práctica será coordinado por el docente a cargo y por un anfitrión del equipo de educación de la Diplomatura. Este equipo está integrado por el entrenador del módulo/ encuentro, experto y responsable de acompañar el abordaje de los temas y el anfitrión, responsable de comunicar de manera permanente las novedades vinculadas al dictado y resolver dudas técnicas sobre la modalidad virtual.

Cabe destacar que la mediación de la propuesta se centra en el especial cuidado de la organización general de la diplomatura, el entorno virtual de aprendizaje en el que se compartirán los contenidos y se llevará a cabo la interacción y realización de ejercicios y actividades, favoreciendo el vínculo de cercanía y presencia entre entrenadores y estudiantes.

**j) Cronograma y carga horaria (en horas y CRE)**

En la siguiente tabla se muestra el cronograma de dictado de la Diplomatura por meses (siendo el mes de enero el número uno y consecutivamente hasta diciembre) y por módulos.

	Horas	CRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Módulo 1	20	0,80												
Módulo 2	20	0,80												
Módulo 3	20	0,80												
Módulo 4	20	0,80												
Módulo 5	20	0,80												

**k) Nómina de equipo directivo y de docentes**

Apellido/s	Nombre/s	DNI	Email	Cargo docente en la UNC	Función en la Diplomatura
Donato	Edgardo Luis	17384009	edonato@mundose.com	-	Director
Colombo	Andrés	30590201	andres.colombo@unc.edu.ar	Profesor adjunto dedicación simple	Coordinador Técnico Académico
Castellanos	Josefina	41481568	jodigitaluxui@gmail.com	-	Docente

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

Evaluaciones formativas: Cada módulo tiene una autoevaluación formativa de preguntas cerradas al finalizar, con un puntaje de 0 a 10.

- Evaluaciones sumativas: Durante el recorrido de la diplomatura, los participantes irán desarrollando un Proyecto integrador que presentarán al finalizar. La calificación es Aprobado/desaprobado. La evaluación se realiza en función de una rúbrica que valora diferentes criterios en función de la consigna propuesta.

### m) Requisitos de aprobación

Los requisitos de aprobación se enumeran a continuación:

1. Cursar el 80% de la Diplomatura
2. Aprobar la actividad integradora (APROBADO)

### n) Bibliografía

**Brown, T.** (2009). Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society. Harvard Business Press.

**Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C.** (2014). About face: The essentials of interaction design (4th ed.). Wiley.

**Garrett, J. J.** (2010). The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond (2nd ed.). New Riders.

**Gothelf, J., & Seiden, J.** (2013). Lean UX: Applying lean principles to improve user experience. O'Reilly Media.

**Krug, S.** (2014). Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability (3rd ed.). New Riders.

**Morin, E.** (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO.

**Nielsen, J.** (1995). 10 usability heuristics for user interface design. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

**Norman, D. A.** (2013). The design of everyday things (Revised and expanded ed.). MIT Press.

**Pernice, K.** (2016). UX metrics and ROI. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/reports/ux-metrics-and-roi/>

**Redish, J. C.** (2012). Letting go of the words: Writing web content that works (2nd ed.). Morgan Kaufmann.

**Saffer, D.** (2010). Designing for interaction: Creating smart applications and clever devices (2nd ed.). New Riders.

**o) Modelo de certificado**

La Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales certifica que  
(NOMBRE DE LA PERSONA)  
DNI (NUMERO DE DNI)  
alcanzó la calidad de aprobado en la Diplomatura universitaria de formación  
continua en  
**Diseño UX/UI**  
de 100 horas de duración y un valor de 4 (cuatro) de CRE con evaluación final,  
desarrollada de marzo a octubre de 2025.  
Actividad aprobada por resolución \_\_\_\_\_  
Se otorga el presente certificado a los \_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del 202\_\_.  
**El presente certificado no habilita para el ejercicio profesional.**

Firma  
Lic. Edgardo Luis Donato  
Director TRANSFORMARME SAS

Firma  
Prof. Ing. Luis Antonio BOSCH  
Secretario de Extensión FCEFYN