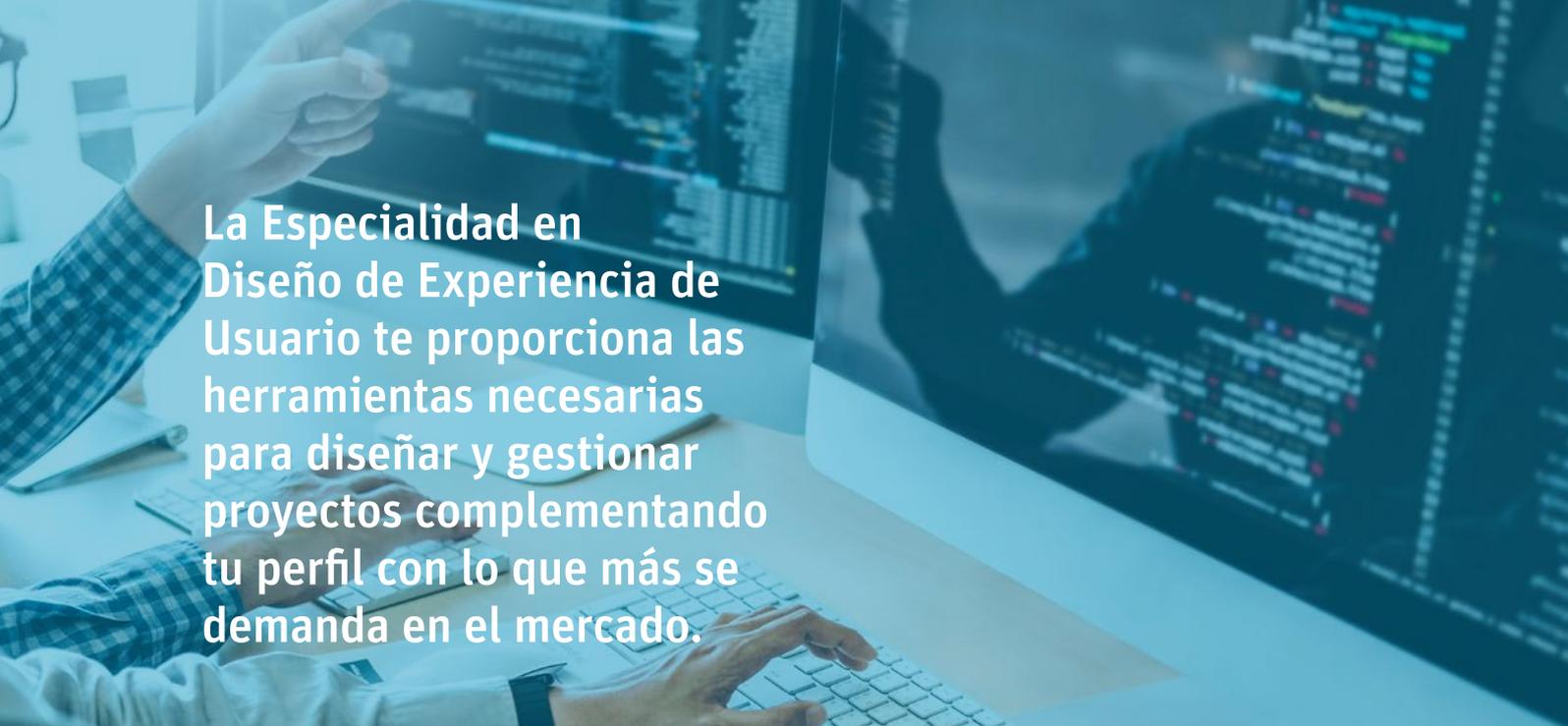




# Maestría en Dirección e Ingeniería en Sitios Web

## Especialidad en Diseño de Experiencia de Usuario



La Especialidad en  
Diseño de Experiencia de  
Usuario te proporciona las  
herramientas necesarias  
para diseñar y gestionar  
proyectos complementando  
tu perfil con lo que más se  
demanda en el mercado.

## Índice

<b>Presentación</b> .....	3
<b>Programa</b> .....	4
<b>Un Nuevo Concepto de Universidad</b> .....	7
<b>Metodología</b> .....	8

La información es un elemento fundamental en el día a día, e Internet se ha convertido en la vía para obtener conocimientos de cualquier disciplina.

Complementa tu perfil con los conocimientos en Diseño UX y el Diseño de Interacción Singular, Responsive y Multiplataforma necesarios y demandados por el mercado.

Aprenderás, entre otras cosas:

- A identificar los elementos fundamentales y liderar los procesos de diseño centrado en el usuario.
- A realizar análisis de tendencias y benchmarking para su aplicación en los proyectos.
- A obtener una visión 360 de los procesos de diseño en UX: customer journey, personas, escenario, generación de ideas.
- A conocer la evolución del lenguaje digital para aplicar y actualizar conforme las necesidades del mercado.
- A detectar las necesidades y aplicaciones de la usabilidad.
- A profundizar en responsive design y arquitecturas y software multiplataforma.

En **UNIR México** te ofrecemos la oportunidad de **personalizar tu aprendizaje** para potenciar la Maestría con una de las especialidades con mayor empleabilidad en el sector empresarial.

**¡Tú decides en qué especializarte!**

# Datos clave

## Créditos

12 ECTS

## Métodología

- Docencia impartida 100% en línea: clases en vivo que quedan también grabadas
- Tutor personal

## Acceso

Para poder acceder a la especialidad es requisito indispensable matricularse en la Maestría en Diseño e Ingeniería en Sitios Web de UNIR México

## Titulación

Al finalizar obtendrás una doble titulación:

- Maestría Oficial avalada por la SEP
- Máster propio europeo otorgado por la Universidad Internacional de La Rioja, España, con valor curricular
- Diploma de la especialidad

## SOLICITA INFORMACIÓN

Tlf.: +52 (55) 36833800

Mail: [inscripciones@unirmexico.mx](mailto:inscripciones@unirmexico.mx)

# Programa (12 ECTS)

## Diseño Centrado en el Usuario (6 ECTS)

### Tema 1. Entendiendo el Diseño Centrado en el Usuario: Principios, procesos y métodos

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Orígenes y definición de DCU
- ▶ Principios del diseño centrado en el usuario
- ▶ Procesos de diseño centrado en el usuario
- ▶ Métodos de análisis, diseño y evaluación
- ▶ Referencias bibliográficas

### Tema 2. Métodos de análisis en el contexto del usuario

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Análisis del usuario a través del contexto
- ▶ La observación contextual
- ▶ El análisis de tareas en la investigación contextual

### Tema 3. Métodos de análisis con la participación de usuarios

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Análisis a través de la participación del usuario
- ▶ Investigación individual
- ▶ Investigación grupal
- ▶ Investigación remota
- ▶ Otras herramientas

### Tema 4. Métodos de análisis comparativos y de tendencias

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Análisis a través de referencias en el mercado
- ▶ Análisis comparativo (Benchmarking)
- ▶ Análisis de tendencias

### Tema 5. Análisis y diseño de experiencias

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Comprendiendo y dando forma a las experiencias
- ▶ De insights a oportunidades de diseño
- ▶ Categorizando y priorizando

### Tema 6. Métodos de diseño: generación de ideas

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Introducción: El papel de la ideación dentro del DCU
- ▶ Herramientas para la generación de ideas
- ▶ Herramientas para la selección y priorización de ideas
- ▶ Otras herramientas

### Tema 7. Métodos de diseño: customer journey map

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ ¿Qué es y para qué se utiliza?
- ▶ El customer journey map como herramienta de diagnóstico
- ▶ El customer journey map como herramienta de diseño
- ▶ ¿Cómo se construye?

# Programa (12 ECTS)

## **Tema 8. Métodos de diseño: personas y escenarios**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ ¿Qué son y para qué se utilizan
- ▶ ¿Cómo se construyen?
- ▶ Personas y escenarios como herramientas de diagnóstico y diseño

## **Tema 9. Métodos de diseño: Diseño comportamental**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Diseñando para cambiar el comportamiento
- ▶ Cómo deciden sus acciones los usuarios
- ▶ Cómo fomentar ciertas acciones
- ▶ Cómo crear interfaces que fomentan acciones
- ▶ El lado oscuro del diseño comportamental
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Tema 10. Métodos de evaluación: Inspecciones por expertos (I). Evaluación heurística**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Introducción: evaluación experta vs. evaluación con usuarios
- ▶ Evaluación heurística: qué es y para qué se utiliza
- ▶ Los principios heurísticos
- ▶ Cómo se realiza la evaluación heurística

## **Tema 11. Métodos de evaluación: Inspecciones por expertos (II). Recorrido cognitivo, PURE y otras inspecciones**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Recorrido cognitivo

- ▶ El método PURE
- ▶ Otras técnicas de inspección por expertos

## **Tema 12. Gestión de procesos de evaluación y diseño centrado en el usuario**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Introducción: La gestión del DCU en la estrategia de UX
- ▶ ¿Cómo definir la hoja de ruta de proyecto?
- ▶ Gestión de iteraciones
- ▶ Medición de resultados

## **Tema 13. Temas emergentes en Diseño Centrado en el Usuario**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ El pasado y futuro del DCU
- ▶ El DCU en el ámbito del videojuego
- ▶ El DCU y la inteligencia artificial
- ▶ El DCU y el diseño inclusivo
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Diseño de Interacción Singular, Responsive y Multiplataforma (6 ECTS)**

### **Tema 1. Interacción persona-computadora (human-computer interaction, HCI)**

- ▶ Definición y contexto
- ▶ Evolución de los sistemas computacionales
- ▶ Tipos de interfaces
- ▶ Referencias bibliográficas

# Programa (12 ECTS)

## **Tema 2. Introducción al diseño de interacción (interaction design, IxD)**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Definición y contexto
- ▶ Elementos que intervienen en la interacción
- ▶ Las cinco dimensiones del diseño de interacción
- ▶ Producto digital, diseño de experiencia de usuario y diseño de interacción
- ▶ Diseño de interacciones significativas
- ▶ Herramientas del diseñador de interacción
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Tema 3. Interacción y dispositivos**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Interacción. Productos y servicios interactivos
- ▶ Interacción como procesamiento de información
- ▶ Dispositivos: definición, funciones y tipos
- ▶ Dispositivos fijos
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Tema 4. Diseño de interacción móvil**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ La informática móvil: las siete olas
- ▶ Diseño de interacción móvil
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Tema 5. Diseño de experiencias multidispositivo**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Conceptos básicos

- ▶ Estrategia de diseño de experiencias multidispositivo
- ▶ Referencias bibliográficas
- ▶ Introducción y objetivos

## **Tema 6. Adaptación y personalización en diseño**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Definiciones: adaptar y personalizar
- ▶ Productos adaptativos y adaptables
- ▶ Interfaces con capacidad de adaptación
- ▶ Diseño de interfaces adaptativas o adaptables
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Tema 7. Internet de las cosas y experiencia de usuario**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ IoT: definición y contexto
- ▶ IoT: funcionamiento
- ▶ IoT: campos de aplicación
- ▶ Diseño de experiencia de usuario y el IoT
- ▶ Futuros retos del IoT
- ▶ Referencias bibliográficas

## **Tema 8. Realidad aumentada, virtual y mixta**

- ▶ Introducción y objetivos
- ▶ Realidad aumentada, virtual y mixta: definiciones, ejemplos y diferencias
- ▶ Dispositivos de realidad aumentada
- ▶ Dispositivos de realidad virtual
- ▶ Dispositivos de realidad mixta
- ▶ IxD en entornos visualizados mediante tecnologías
- ▶ Referencias bibliográficas

# Un nuevo concepto de Universidad

UNIR México es una **Universidad mexicana de carácter privado aprobada ante la Secretaría de Educación Pública (SEP) en el año 2013**. Forma parte del Grupo académico UNIR, **líder en formación en línea en Europa** que se ha consolidado como solución educativa para miles de personas en todo el mundo.

UNIR México es una Institución Educativa adaptada a los nuevos tiempos y a la sociedad actual. Su innovador modelo pedagógico ha conseguido crear un nuevo concepto de universidad en el que se integran aspectos tecnológicos de última generación y se ponen al servicio de una enseñanza cercana y de calidad. Las clases en línea en directo y el acompañamiento de un tutor personal son la clave de nuestra enseñanza y del éxito de nuestros alumnos. **Más de 12.000 estudiantes ya se han graduado, y otros 20.000 se preparan en nuestras aulas virtuales para hacerlo.**

Además de las **Licenciaturas y Maestrías mexicanas**, UNIR México ofrece la posibilidad de cursar **títulos de Posgrados Europeos** en diversas disciplinas, otorgados por la Universidad Internacional de La Rioja y en el caso de los Master oficiales reconocidas en el Espacio Europeo de Educación Superior.

**Las Licenciaturas y Maestrías que imparte UNIR México cuentan con el reconocimiento de validez oficial de estudios (RVOE) por la SEP.**

Actualmente UNIR cuenta con:

- ▶ Más de 41.000 alumnos.
- ▶ Más de 10.000 alumnos internacionales.
- ▶ Presencia en 90 países de los 5 continentes.
- ▶ Más de 130 títulos de Grado y Postgrado.
- ▶ Más de 4.000 convenios de colaboración firmados para dar cobertura de prácticas a nuestros estudiantes.



## Metodología



### Clases online en directo

Los estudiantes pueden asistir a **clases en línea en directo todos los días**. Durante estas sesiones los alumnos podrán interactuar con el profesor y resolver sus consultas en tiempo real.

Además, **todas las clases se quedan grabadas** para que si los estudiantes no pueden asistir las vean en diferido tantas veces como quieran.



### Recursos didácticos

El campus virtual de UNIR proporciona una gran variedad de contenidos con los cuáles estudiar cada asignatura. Estos materiales están organizados de manera que faciliten un aprendizaje ágil y eficaz.

En él los estudiantes encontrarán: los temas, las ideas clave, material audiovisual complementario, actividades, lecturas, test de evaluación, foros, chats, blogs y acceso a clases magistrales sobre temas concretos.



## Tutor personal

En UNIR, cada alumno cuenta con un tutor personal desde el primer día, siempre disponible por teléfono o email. Los tutores ofrecen una atención personalizada haciendo un seguimiento constante de cada alumno.

El tutor personal:

- Resuelve dudas sobre gestiones académicas, trámites o dudas concretas de asignaturas.
- Ayuda a la planificación del estudio para que se aproveche mejor el tiempo.
- Recomienda qué recursos didácticos de la plataforma utilizar en cada caso.
- Se implica con los estudios de los alumnos para ayudarles a superar cada asignatura.

**La metodología de UNIR es el principal valor para nuestros alumnos. Les permite estudiar estén donde estén de manera flexible y compatible con su vida cotidiana. Además, pueden interactuar, relacionarse y compartir experiencias con sus compañeros y profesores igual que en la universidad presencial**



## Sistema de evaluación

En UNIR se valora y recompensa el esfuerzo diario de los alumnos. Por eso la superación de una licenciatura se basa en:

- **Evaluación continua** (resolución de casos prácticos, participación en foros, debates y otros medios colaborativos y test de evaluación).
- **Exámenes online.**



Av. Universidad 472, Colonia Vertiz Navarte  
Benito Juárez CP: 03600 Ciudad de México

[mexico.unir.net](http://mexico.unir.net) | [inscripciones@unirmexico.mx](mailto:inscripciones@unirmexico.mx) | +52 (55) 3683 3800

