

MAESTRÍA EN EXPERIENCIA DE USUARIO Y DISEÑO DE INTERFACES UX/UI

Aprobación del CES: RPC-SO-17-No.315-2024



FORMAMOS PARA

INCOMODAR



CARACTERÍSTICAS

Modalidad en línea
*Cohorte 2024

Duración:
2 semestres

Clases sincrónicas una vez por semana y actividades asincrónicas complementarias

*Entre semana con docente local o sábados con docente extranjero.

La Maestría en Experiencia de Usuario ofrece un enfoque integral para dominar el diseño de interfaces, la usabilidad y la arquitectura de la información, combinando teoría y práctica. A lo largo de un año, los estudiantes profundizarán en la investigación centrada en el usuario, evaluaciones heurísticas, y testing, mientras exploran tecnologías emergentes y desarrollan habilidades en front-end. La estrategia de contenidos y storytelling también forman parte esencial del programa, complementado con una electiva en inteligencia artificial aplicada a la experiencia del usuario. Este programa, dictado por docentes de renombre en el campo de UX, se imparte de manera virtual, con clases sincrónicas y asincrónicas que facilitan una interacción dinámica y colaborativa. Además, los estudiantes tendrán la oportunidad de expandir su red profesional y acceder a nuevas oportunidades laborales gracias a las alianzas con empresas líderes del sector.



MALLA CURRICULAR

CICLO I

BASES DE
DISEÑO UX/UI

INVESTIGACIÓN CENTRADA EN
LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS*

TEORÍA DE USABILIDAD,
INTERACCIÓN Y ARQUITECTURA
DE LA INFORMACIÓN

DISEÑO DE INTERFACES
DE USUARIO Y
EXPERIENCIA MULTICANAL

DESARROLLO FRON-END
Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES
EN EXPERIENCIA DE USUARIO

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA 2

CICLO II

DISEÑO VISUAL
PARA EXPERIENCIA
DE USUARIO

ESTRATEGIA DE
CONTENIDOS Y CREACIÓN
DE STORYTELLING

EXPERIENCIA
PEDAGÓGICA 3

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA 3

PROTOTIPADO
Y TESTING
DE USABILIDAD

EVALUACIÓN HEURÍSTICA
Y TESTING DE
EXPERIENCIA DE USUARIO

ELECTIVA: ENFOQUES
AVANZADOS EN UX/UI

TITULACIÓN



METODOLOGÍA DE ESTUDIOS

Aprendizaje sin límites con nuestras clases en línea en vivo. Disfruta de la flexibilidad y la interacción directa con expertos, resolviendo dudas en tiempo real. Sé el protagonista en nuestra maestría, enfrentando desafíos reales y desarrollando habilidades críticas en el campo de UX a través de metodologías prácticas. Conéctate con una red de profesionales apasionados y potencia tu crecimiento. Da el siguiente paso y conviértete en un experto en UX

PERFIL DE INGRESO

Dirigida a profesionales con título de grado en Tecnologías de la Información, Marketing, Comunicación, diseño o campos afines. Se valora al menos 1 año de experiencia en diseño, tecnología o comunicación, y un genuino interés en el desarrollo de la experiencia del usuario.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- * Liderar investigaciones y diseños centrados en el usuario, analizando necesidades y comportamientos con técnicas avanzadas.
- * Diseñar soluciones innovadoras que generen experiencias memorables alineadas con los objetivos de negocio.
- * Integrar metodologías de diseño, investigación y evaluación en proyectos reales.
- * Adaptarse a entornos digitales cambiantes utilizando herramientas y tecnologías de vanguardia.
- * Colaborar eficazmente en equipos multidisciplinarios, potenciando la creatividad e innovación.
- * Construir una red profesional en el ámbito del UX para acceder a oportunidades laborales.

PERFIL DE EGRESO:

Como egresado, estarás preparado para:

LIDERAR PROYECTOS DE UX:

Gestionar equipos y proyectos que transforman la interacción digital de las personas.

DESARROLLAR ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL USUARIO:

Implementar procesos de investigación y diseño que optimicen productos y servicios.

INNOVAR EN EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS:

Crear soluciones que satisfagan las necesidades del usuario y los objetivos empresariales.

DOCENTES

Christian Chávez Sánchez

Magister en Experiencia de Usuario, con una sólida trayectoria en tecnología y diseño. Creador de experiencias innovadoras que no solo satisfagan las necesidades de los usuarios, sino que también enriquezcan su vida cotidiana mediante un enfoque meticuloso y creativo. Durante los años 2018 a 2021 fue UX Lead en departamento de Customer Experience del Banco Pacífico, en el área de Transformación e Innovación donde la consultora IZO reconoció como mejor institución bancaria en 2020 de las compañías evaluadas del sector, dentro del Benchmark de Experiencia de Cliente de Iberoamérica (BCX).

ECUADOR

Ronald Mateo

Magíster en Gestión de Proyectos, poseedor de una excelente capacidad de investigación, aprendizaje y gestión de equipos de trabajo, actualmente, en Grupo Difare, desempeña el rol de líder técnico en soluciones computacionales y es responsable de la Arquitectura de Aplicaciones dentro de la transformación digital corporativa.

ECUADOR

Adriel Beltrán

Ing. en Biotecnología y Máster en Gestión de Proyectos con 7 años de experiencia en el sector de la educación y en la gestión de proyectos de alto impacto. Mentor en el MITCOVID19 Challenge (2020) y Campus Director de la UPS en el Programa Hult Prize On Campus (2020). Ganador de varios concursos a Nivel Nacional e Internacional (Concurso Ecuador para el mundo, CitiMicroemprendedor, 2da Edición Apuesta Ecuador, Platzi for Startups 2023, entre otros). Becario en el Programa Innovup en Israel.

ECUADOR

Leticia Viola

MASTER on Marketing Digital, Growth Hacking y eCommerce of Universidad de Barcelona y OBS Business School, con más de 20 años de experiencia en el mundo digital. Medios de comunicación, startups, plataformas sociales, e-commerce y desarrollo de productos. Actualmente es Country Manager Ecuador y región - Board member en Anigamy donde se encarga del desarrollo e implementación de estrategias para potenciar la presencia en el mercado.

ARGENTINA

Luis Hernández

Master in Serious Games de la University of Skövde, apasionado por la tecnología y los videojuegos, su objetivo es contribuir a la sociedad mediante el desarrollo de productos tecnológicos, juegos y estrategias de gamificación que generen un impacto positivo en la cultura, la educación, la formación y la salud. Actualmente es Jefe de Producto en Koble donde se encarga de coordinar la estrategia de comercialización del MVP desde cero en temas de branding, posicionamiento de producto, benchmarking, investigación de usuarios y estrategias de precios. Ha realizado varias ponencias sobre gamificación y posee premiaciones internacionales tales como:

Global Swede Award 2017

Skövde kommuns stipendium 2017

Finalist and Honorific

MÉXICO

MAESTRÍA EN EXPERIENCIA DE USUARIO Y DISEÑO DE INTERFACES UX/UI

Proceso de Admisión

- ① **INSCRIPCIÓN**
 - Formulario de Admisión en línea.
 - Pago de arancel.
- ② **DOCUMENTACIÓN**
 - Copia de cédula de identidad.
 - Copia del título de tercer nivel de grado registrado en SENESCYT.
Si el título de grado es expedido por una institución extranjera, y no se encuentra registrado en SENESCYT, deberá presentarlo debidamente apostillado o legalizado por vía consular.
- ③ **ADMISIÓN**
 - Entrevista con la coordinación del programa del máster.



Universidad
Casa Grande

POSGRADOS

Más información:
admisiones@casagrande.edu.ec
09 5864 4741

www.casagrande.edu.ec