



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1/ 2	
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION					
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			CREDITOS	5
1407226	EXPERIENCIA DEL USUARIO			TIPO	OPT.
H. TEOR. 2.0				TRIM.	IV
H. PRAC. 1.0	SERIACION AUTORIZACION			NIVEL	MAESTRIA

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Evaluar las interacciones de los usuarios y de los productos tecnológicos con la finalidad de determinar una experiencia de calidad en la utilización de cualquier sistema.

Objetivos parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Conocer principios relacionados con la experiencia del usuario (UX), usabilidad, y el diseño centrado en el usuario (DCU).
- Determinar las métricas para evaluar la experiencia de usuario.
- Crear prototipos para probar y conocer la UX de los usuarios.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a UX, usabilidad, y DCU.
2. Marketing emocional.
3. Diseño de soluciones (usuarios, mapas).
4. Métricas, KPI y el proceso de planificación en UX.
5. Usuario y User Journey maps.
6. Prototipos y testeo de la AI: Card sorting.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 509

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION	2/ 2
CLAVE 1407226	EXPERIENCIA DEL USUARIO	

7. Marketing de servicios (servitización).
8. Gestión de la calidad Total.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte de un miembro del profesorado y del alumnado.
- Asesoría por parte del miembro del profesorado a cargo de la UEA para la realización de actividades de carácter teórico-práctico.
- Dirección del miembro del profesorado a cargo para la elaboración de proyectos teóricos y prácticos.
- Las sesiones se podrán llevar a cabo en forma presencial, semi-presencial, o virtual (a distancia).

MODALIDADES DE EVALUACION:

- El miembro del profesorado a cargo de la UEA presentará los criterios de evaluación al inicio de la UEA.
- Evaluación periódica: participación en la discusión, análisis y reflexión colectiva; preparación y presentaciones temáticas y de proyectos frente al grupo.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. BERGSTROM, J. R., & SCHALL, A. (EDS.). (2014). Eye tracking in user experience design. Elsevier.
2. FISCHER, M. (2008). Website boosting: optimizar los buscadores, usabilidad y marketing web. Barcelona: Marcombo.
3. KUNIAVSKY, M. (2010). Smart things: ubiquitous computing user experience design. Elsevier.
4. LÓPEZ LECCE, P. (2011). Marketing Irracional. Buenos Aires: Pearson.
5. LUPTON, E. (2012). Intuición, acción, creación : Graphic Design Thinking. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
6. MOOTEE, I. (2014). Design Thinking. Para La Innovación Estratégica. Barcelona: Ediciones Urano.
7. SCHNARCH KIRBERG, A. (2017). Marketing de fidelización. Bogotá: ECOE Ediciones.
8. TORRES BURRIEL, D. (2018). Usabilidad: deja de sufrir. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 509

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO