

a) Denominación

Diplomatura Universitaria de Formación Continua en Diseño de Experiencia de Usuario (UX Design)

b) Destinatarios (enunciar el perfil del postulante)

Profesionales y personas con una base de experiencia previa en áreas del Diseño y Tecnología o personas con conocimientos de investigación de usuarios y comunicación:

Por ejemplo Técnicos, diseñadores gráficos, industriales, desarrolladores y profesionales vinculados a la informática y comunicación, con interés o experiencia en el campo de la experiencia de usuario (UX), usabilidad y diseño de interacción. Etnógrafos o sociólogos, comunicadores.

Perfil del Estudiante:

Personas motivadas por profundizar en las herramientas, metodologías y estrategias centradas en el usuario, ya sea para actualizar conocimientos, mejorar habilidades existentes o ampliar su campo de actuación profesional. En específico, se orienta a:

- Profesionales que buscan actualizarse en tendencias emergentes del UX.
- Técnicos que desean adquirir nuevas herramientas para integrar procesos de diseño centrado en el usuario.
- Personas con experiencia en áreas afines (como marketing digital, desarrollo de software, e-commerce) que quieran ampliar sus competencias en el ámbito del diseño UX/UI.

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

1) Requisitos Académicos:

Los/as interesados/as deben contar con estudios secundarios completos, para lo cual se solicitará certificado.

También deben acreditar conocimientos avanzados en áreas afines, garantizando una base académica o de experiencia sólida y actualizada en contenidos de UX, para lo cual se solicitará un CV nominal y acreditar los conocimientos en la carta de motivación o en la entrevista personal.

2) Requisitos Tecnológicos y de Modalidad:

Los/as participantes deben disponer de acceso a dispositivos adecuados (por ejemplo, computadora o dispositivo móvil) que les permitan participar activamente en las actividades formativas.

Es indispensable contar con una conexión a internet estable y de buena velocidad, para garantizar el acceso a herramientas digitales colaborativas y el adecuado desarrollo de las sesiones virtuales.

3) Los criterios de selección de los postulantes serán la pertinencia de su perfil al área de estudio y su motivación personal.

Este conjunto de requisitos asegura que los/as participantes cuenten con la formación académica necesaria y los recursos tecnológicos adecuados para aprovechar de manera óptima la modalidad mixta de la Diplomatura en UX/UI.

d) Objetivos

Objetivo General:

Desarrollar competencias (expertise) en procesos de Diseño de Experiencia de Usuario (UX Design).

Objetivos Específicos:

Analizar los principios y fundamentos del diseño orientado a la experiencia de usuario.

Aplicar metodologías de investigación y prototipado para validar soluciones de diseño.

Elaborar y/o organizar proyectos de diseño utilizando herramientas digitales colaborativas y metodologías ágiles.

Optimizar la usabilidad e interactividad de interfaces digitales a través de enfoques centrados en el usuario.

e) Justificación

La Diplomatura en Diseño de Experiencia de Usuario capacita a los profesionales para diseñar, gestionar y mejorar la interacción de los usuarios con productos y servicios digitales para crear experiencias efectivas, usables y que satisfagan las necesidades del usuario.

La Diplomatura en Diseño de Experiencia del Usuario (UX) responde a la creciente demanda de profesionales capacitados en el diseño de experiencias centradas en el usuario de productos digitales. En un contexto en el que las experiencias de usuario se han vuelto esenciales para la competitividad y éxito de organizaciones en múltiples sectores, esta propuesta académica busca formar expertos capaces de crear soluciones innovadoras y responsables que mejoren la interacción entre personas y productos, espacios o servicios.

El diseño de experiencias de usuario se ha convertido en una disciplina clave en industrias como la tecnología, el comercio minorista, el diseño de productos y el sector servicios. Sin embargo, el enfoque y desarrollo de una experiencia de usuario efectiva requieren habilidades específicas que integran metodologías de investigación, diseño de interfaces, usabilidad, accesibilidad y evaluación del impacto en los usuarios.

La diplomatura ofrece a los profesionales de diseño, particularmente a quienes provienen del diseño industrial y disciplinas afines, la oportunidad de formarse en una disciplina que amplía sus competencias y fortalece su perfil profesional.

El lanzamiento de una diplomatura en UX en la Universidad Nacional de Córdoba significa también un aporte invaluable para el crecimiento de esta disciplina en Argentina y América Latina. Profesionales capacitados formalmente en UX pueden impulsar proyectos en sectores tan variados como la tecnología, el diseño de productos, la gestión de servicios públicos y privados, etc., aportando una perspectiva humana y empática en cada experiencia. Con el respaldo de una universidad pública, esta diplomatura hará que la formación en UX sea accesible para un público más amplio, democratizando el acceso a conocimientos de vanguardia en diseño de experiencias.

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

El diseño de experiencias de usuario (UX) ha ganado relevancia global como una disciplina que permite crear productos, servicios y entornos más intuitivos, funcionales y centrados en las necesidades de las personas. Sin embargo, en el contexto nacional y regional, especialmente en el ámbito académico, existe una vacancia en la formalización de estos conocimientos, y una creciente demanda de profesionales con competencias específicas en UX.

La presente Diplomatura será cogestionada entre la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño y Campus Norte de la UNC, siendo la FAUD la sede administrativa.

La creación de una Diplomatura en Diseño de Experiencia del Usuario dentro de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba representa una respuesta innovadora y necesaria, aportando formalidad académica y respaldo institucional a un área que ha sido históricamente autodidacta o cubierta por cursos técnicos aislados.

La Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño ha sido pionera en la formación de diseñadores en diversas áreas de aplicación y es reconocida por su excelencia académica. Incluir un programa de diplomatura en UX dentro de esta facultad amplía su oferta académica en un área emergente que comparte los principios centrales del diseño: la empatía con el usuario, la creatividad y la resolución de problemas complejos. Es el ámbito ideal para una Diplomatura en Diseño UX desde la óptica del Diseño.

Este programa se convierte en un espacio donde el diseño UX puede formalizarse, siendo la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño un contexto idóneo para explorar el impacto de la experiencia de usuario en productos tangibles, entornos y servicios.

Campus Norte es la dependencia de la UNC que ofrece formación flexible y por proyectos, centrada en habilidades demandadas por el mercado laboral, como complemento a las carreras tradicionales. Es la dependencia de la Universidad mejor preparada para articular con entes externos con fuerte arraigo en el territorio, como municipios, empresas e instituciones externas.

Campus Norte ofrece un modelo educativo moderno y dinámico que responda a las demandas del mundo laboral actual, más allá de las carreras universitarias convencionales. Su modelo ofrece metodologías activas, aprendizaje por proyectos, aula invertida y aprendizaje experiencial, características ideales para el dictado de los contenidos de la diplomatura y para facilitar la articulación con actores externos, como empresas o instituciones.

g) Estructura (módulos, unidades). Carga horaria por módulos o por unidad. Metodología

La Diplomatura se estructura en bloques de contenido articulados progresivamente, organizados en dos bloques comunes obligatorios y tres bloques optativos de orientación (tracks). Los bloques comunes constituyen el núcleo formativo general y aseguran una base sólida en los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño de experiencias de usuario, mientras que los tracks permiten profundizar en campos específicos de aplicación profesional, vinculados a los distintos perfiles de desempeño dentro del ámbito UX.

Los bloques comunes obligatorios son:

UX/UI Básico (60 horas)

UX/UI Avanzado (60 horas)

Estos bloques introducen y consolidan los conocimientos esenciales sobre diseño centrado en las personas, interacción, usabilidad, prototipado y herramientas digitales, generando un lenguaje y una comprensión común entre los participantes.

Completada esta formación de base, los estudiantes pueden elegir uno o más bloques de orientación, en función de sus intereses y proyecciones profesionales. Cada track tiene una carga de 80 horas y se centra en un ámbito específico de especialización dentro del campo UX:

Track UX Research (80 horas): orientado a la investigación de usuarios, la comprensión profunda de sus comportamientos, necesidades y contextos, y la aplicación de métodos cualitativos y cuantitativos para obtener insights estratégicos que guíen el diseño de experiencias centradas en las personas.

Track UX Writing (80 horas): enfocado en el lenguaje como componente central de la experiencia de usuario. Forma profesionales capaces de diseñar contenidos claros, empáticos y consistentes que acompañen la interacción y refuercen la identidad de marca, atendiendo a la accesibilidad, el tono y la microcomunicación.

Track UX/UI – Diseño de Interacción (80 horas): dirigido al diseño visual y funcional de interfaces digitales. Integra los principios del diseño de experiencia (UX) y de interfaz (UI) para desarrollar productos intuitivos, coherentes y estéticamente consistentes, abordando arquitectura de información, prototipado, interacción y usabilidad mediante herramientas como Figma y sistemas de diseño.

Para la aprobación de la Diplomatura, se requiere la cursada y aprobación de los bloques comunes (Básico y Avanzado) y, al menos, uno de los tracks de orientación. No obstante, se contempla la posibilidad de cursar más de un track, ampliando así el alcance formativo y profesional del trayecto.

Cada bloque, tanto común como de orientación, se organiza en módulos, y cada módulo se subdivide en unidades temáticas. Las unidades abordan contenidos específicos y se desarrollan en una o más clases,

mientras que los módulos integran varias unidades en torno a un eje conceptual o disciplinar, conformando una unidad de sentido académico y profesional.

El cursado se desarrollará bajo modalidad presencial híbrida. La frecuencia de dictado prevé clases semanales y un componente de trabajo autónomo destinado a la elaboración de prácticas, ejercicios y proyectos integradores. La carga horaria total es de 200 horas reloj, distribuidas en 120 horas correspondientes a los bloques comunes obligatorios y 80 horas al track de orientación seleccionado.

Las metodologías de enseñanza combinarán estrategias expositivas, participativas y proyectuales. Se priorizará el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas reales del entorno profesional. Se fomentará la integración entre teoría y práctica mediante talleres, estudios de caso, revisiones colectivas y tutorías personalizadas, con fuerte énfasis en la aplicación de herramientas digitales y en la reflexión crítica sobre las decisiones de diseño.

h) Contenidos de cada unidad o módulo

Bloques comunes obligatorios:

UX/UI Básico (60 horas)

Módulo 1: Fundamentos y Herramientas Básicas.

Unidad 1: Introducción al Diseño UX/UI. – Historia, alcance y definiciones clave.

Se presentarán los conceptos fundamentales y casos reales; por ejemplo, analizar la evolución de apps reconocidas. La importancia del UX en la vida moderna; Como el UX colabora en la evolución del uso de la tecnología.

Unidad 2: Metodologías de Diseño y UX Research – Design Thinking, metodologías ágiles.

Se aprenderá el proceso iterativo con métodos como Design Thinking; por ejemplo, simular un sprint para definir un brief de diseño.

Unidad 3: Entendiendo al Usuario: Perfil, POV y MVP – Técnicas para definir al usuario y su problema.

Se abordará la elaboración de un Point of View (POV) y un MVP a partir de insights; por ejemplo, definir el usuario ideal para un producto.

Unidad 4: Creación de Diagramas de Flujo y Concepto de Solución – Armado de User Flow. Exploración de alternativas de diagramas.

Módulo 2: Prototipado y Evaluación Inicial.

Unidad 5: Creación de Wireframes y Prototipos Básicos – Sketching, wireframing en papel.

Ejercicios prácticos en boceto (papel y lápiz) para diseñar la interfaz, diagramas de flujo. Concepto de wireframes o prototipos en baja (como herramienta para el test). Se aprenderá a mapear y optimizar la estructura de una aplicación, por ejemplo, desarrollando un user flow para un proceso de compra.

Unidad 6: Pruebas de Usabilidad y Accesibilidad – Evaluación heurística y testeo con usuarios.

Se realizarán pruebas simples para detectar errores; por ejemplo, evaluar la usabilidad y accesibilidad del boceto/wireframe mediante un test con usuarios. Tipos de testeos.

Módulo 3: Taller Integrador Básico.

Unidad 7: Taller Integrador: Proyecto Básico – Desarrollo de una solución práctica de diseño UX/UI.

Proyecto aplicado en el que el estudiante rediseña la experiencia de una app nativa/sitio web, abarcando investigación, detección de oportunidades de mejoras, ideación.

UX/UI Avanzado (60 horas)

Módulo 4: Estrategias y Diseño Avanzado

Unidad 1: Arquitectura de la Información y User Flows – Diseño de estructuras y flujos de navegación.

Se aprenderá a jerarquizar información, interacciones, impacto de negocio.

Unidad 2: Principios Avanzados de Diseño Visual y Atomic Design – Fundamentos para crear un Design System. Prototipo en media.

Se profundizará en la creación de sistemas visuales coherentes; por ejemplo, elaborar un Design System aplicando Atomic Design.

Módulo 5: Prototipado e Iteración Avanzada

Unidad 3: Prototipado Avanzado: De Wireframes a Alta Fidelidad – Creación y refinamiento en Figma.

Introducción a Figma. Se trabajará en iteraciones y validación con usuarios; por ejemplo, pasar de un prototipo de media fidelidad a uno final tras testeó.

Módulo 6: Evaluación y Handoff

Unidad 4: Evaluación Heurística y Métricas de Usabilidad – Análisis crítico mediante tests y KPIs.

Aplicación de métodos avanzados de evaluación; por ejemplo, realizar un test de usabilidad basado en las heurísticas de Nielsen.

Unidad 5: Taller Integrador Avanzado: Documentación y Handoff – Desarrollo y casos específicos (loading, skeletons, empty states, casos de error).

Unidad 6: Taller Integrador Avanzado: Proyecto Completo – Desarrollo de un proyecto integrador con documentación final.

Se consolidará el proceso completo (desde la investigación hasta el handoff), por ejemplo, presentando un proyecto integral con su guía de desarrollo.

Bloques de orientación optativos (se debe completar al menos 1 para la aprobación)

Orientación en UX Research (80 horas)

Módulo 1: Métodos y Herramientas Avanzadas.

Unidad 1: Técnicas Avanzadas de UX Research – Métodos cualitativos y cuantitativos especializados (entrevistas en profundidad, encuestas, diary studies).

Unidad 2: Análisis Contextual, Benchmarking y Competencia – Herramientas para el análisis del entorno y competencia.

Se aprenderá a realizar un benchmark y elaborar mapas de competencia; por ejemplo, comparar productos líderes y definir oportunidades de mejora.

Módulo 2: Síntesis y Proyecto de Investigación

Unidad 3: Técnicas de Síntesis y Reporte de Insights – Uso de affinity diagrams, clustering, y matrices de priorización. Herramientas de evaluación post lanzamiento.

Herramientas para convertir datos en insights estratégicos; por ejemplo, sintetizar información en un reporte visual y accionable. Breve introducción a herramientas como: Analytics , Mixpanel, Hotjar, etc.

Unidad 4: Proyecto Final Integrador en UX Research – Planificación, ejecución y análisis de un estudio real de investigación de usuarios.

Proyecto final en el que se aborda un caso práctico real; por ejemplo, realizar un estudio de usuarios para validar un MVP y presentar los hallazgos.

Orientación en UX Writing (80 horas)

Módulo 1: Fundamentos y Estrategias de Contenido.

Unidad 1: Fundamentos de UX Writing y Microcopy – Principios de redacción para interfaces, tono y voz.

Se enseñarán conceptos para escribir textos claros y efectivos; por ejemplo, creación de microcopy para botones y mensajes de error.

Unidad 2: Storytelling y Briefing para Contenido Digital – Técnicas de storytelling y elaboración de briefs centrados en el usuario.

El estudiante aprenderá a conectar emocionalmente mediante el contenido; por ejemplo, desarrollar un brief de contenido para la onboarding de una app.

Módulo 2: Herramientas y Proyecto Integrador.

Unidad 3: Desarrollo de Guías de Estilo y Uso de Herramientas Colaborativas – Creación de style guides y herramientas para redacción digital.

Se trabajará en la creación de documentos que aseguren consistencia en el mensaje; por ejemplo, elaborar una guía de estilo para una marca digital. Otro ejemplo puede ser: documentación de componentes.

Unidad 4: Proyecto Final Integrador en UX Writing – Desarrollo y presentación de un proyecto integral de contenido digital para una interfaz completa.

Proyecto final en el que se redacta, revisa y optimiza todo el contenido de una interfaz; por ejemplo, rediseñar y testear el contenido de una app.

Orientación en Diseño de Interacción (80 horas)

Módulo 1: Principios Avanzados de Diseño de Interacción.

Unidad 1: Fundamentos Avanzados de UI y Microinteracciones – Teoría y práctica de microinteracciones para mejorar la experiencia.

Se analizarán principios de interacción y se practicarán microanimaciones; por ejemplo, diseñar microinteracciones para mejorar la retroalimentación en botones.

Unidad 2: Herramientas y Técnicas Avanzadas de Prototipado Interactivo – Uso avanzado de Figma u otras herramientas para animación y prototipado interactivo.

El estudiante aprenderá a prototipar interacciones complejas; por ejemplo, integrar animaciones y transiciones en un prototipo interactivo.

Módulo 2: Diseño de Flujos y Proyecto Final.

Unidad 3: Diseño de User Flows y Arquitectura de la Información Interactiva – Elaboración de mapas de flujos y optimización de la navegación.

Se desarrollarán user flows detallados y estructuras interactivas; por ejemplo, crear un flujo de usuario completo para un proceso de compra digital.

Unidad 4: Proyecto Final Integrador en UI de Interacción – Desarrollo de un proyecto completo que integre prototipado avanzado y microinteracciones.

Proyecto final práctico que consolide el diseño de interacción; por ejemplo, rediseñar la interfaz interactiva de un producto digital con alta fidelidad.

i) Modalidad de cursado

Las clases serán dictadas físicamente en las aulas de posgrado de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, con posibilidad de participación remota mediante plataformas digitales (por ejemplo, Google Meet), en formato de presencialidad mediada por tecnología, garantizando la interacción sincrónica entre docentes y estudiantes. Excepcionalmente en fechas y clases especiales algunas clases podrán dictarse en Campus Norte o eventualmente otra locación como sede de empresas o instituciones.

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

Se dictarán 2 clases de 2 hs por semana, con una carga horaria de 8hs semanales (50% en clases teóricas y 50% en elaboración de trabajos prácticos), pudiendo completarse la diplomatura en 7 u 8 meses (2 cuatrimestres académicos). La carga horaria total es de 200 horas u 8 CRE (100 horas teóricas presenciales con modalidad de cursado mixto y 100 horas de trabajo autónomo del estudiante).

	hs. cursado	hs. trabajo autónomo	sumatoria
UX/UI Básico	30	30	60
UX/UI Avanzado	30	30	60
Track de orientación	40	40	80
Totales	100	100	200hs (8 CRE)

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

Apellido/s	Nombre/s	DNI	Email	Cargo docente en la UNC (si corresponde)	Función en la Diplomatura
Goldes	Enrique Alejandro	23.825.035	e.goldes@unc.edu.ar	Profesor Titular Regular, Cátedra Diseño Industrial 3A, Facultad de Arquitectura,	Director

				Urbanismo y Diseño	
Catalán	Diego Nicolás	34.217.904	diegocatalan24@gmail.com		Docente / Comisión académica
González	Florencia	35.572.331	florencia.gnzl@gmail.com		Docente / Comisión académica
Perez	Verónica	32.926.303	veronica.prez@gmail.com		Colaboradora / Comisión académica
Saal	Florencia	35.966.414	flopisaal@gmail.com		Docente / Comisión académica
Luchini	María Agustina	31.768.006	maria.agustina.luchini@gmail.com		Docente / Comisión académica
Bazan	Manuel	25.758.959	bazan.mh@gmail.com		Docente
Arismendi	Catalina	35.721.003	catarismendi@gmail.com		Docente
Zocari	Antonella	39.693.089	antonellazocari@unc.edu.ar		Docente / Comisión académica
Motoa	David	95.714.782	davidmotoa493@gmail.com		Docente
Gonzalez	Carlos	34.970.058	carlos.manuel.gzlz@gmail.com		Docente
Mina	Victoria	37.475.876	mvictoriamina@gmail.com		Docente
Barbero	Manuela	35.164.571	manulabarbero@gmail.com		Docente
Depetris	Laura	39.632.435	laura.depetrisg@gmail.com		Docente
Pino	Patricia Alfonsina	31.809.280	pato.uxui@gmail.com		Docente
Barrientos	Natalia Mariel	31.565.346	barrientos.na@gmail.com		Docente
Gaidarji	Camila	GE440373	cgaidarji@gmail.com		Docente
Alvarez	Amparo	36.147.085	amparomjalvarez@gmail.co		Docente

	María José		m		
Ferrero	Giuliana Cecilia	37.733.362	giullianaferrero@gmail.com		Docente

I) Modalidades de evaluación (parcial y final)

Modalidades de Evaluación (parcial y final)

La evaluación de la Diplomatura se realizará de manera formativa y sumativa, acompañando el proceso de aprendizaje y la integración de conocimientos adquiridos en cada bloque y track de orientación.

Evaluación parcial (formativa)

Se llevará a cabo de manera continua en cada módulo mediante:

- Participación activa en clases sincrónicas y actividades colaborativas.
- Entrega de trabajos prácticos individuales o grupales en tiempo y forma.
- Iteración de entregas a partir de la incorporación de devoluciones docentes.

Cada módulo incluirá una instancia de reflexión y autoevaluación para fomentar la mejora continua.

Evaluación final (sumativa)

Consistirá en la elaboración y defensa de un Trabajo Final Integrador (TFI) que evidencie la aplicación de los contenidos abordados en los bloques comunes y el track de orientación seleccionado.

El TFI deberá incluir:

- Investigación y definición del usuario y sus necesidades, aplicando metodologías vistas durante la diplomatura.
- Diseño y prototipado iterativo, utilizando herramientas digitales colaborativas.
- Evaluación y validación con usuarios, con registro de hallazgos y mejoras implementadas.
- Documentación y handoff del proyecto, siguiendo criterios de claridad, orden y coherencia con las buenas prácticas del diseño UX/UI.

La instancia final comprenderá la presentación y defensa oral del proyecto, en la que se valorará la claridad de la exposición, la capacidad argumentativa y la fundamentación de las decisiones de diseño.

Criterios transversales de evaluación:

- Enfoque centrado en el usuario: evidencia de uso de investigación y validación.
- Creatividad e innovación en las soluciones propuestas.
- Calidad técnica y conceptual en la producción de entregables.
- Trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales, cuando corresponda a proyectos grupales.

m) Requisitos de aprobación

Para aprobar la diplomatura los alumnos deben

- aprobar el 100% de los trabajos prácticos,
- cumplimentar un 80% de asistencia a las clases sincrónicas,
- completar el cursado de los 2 bloques comunes y al menos un track de orientación.
- aprobar el trabajo final integrador. La evaluación final será definida por un tribunal compuesto por docentes de la diplomatura según la escala nominal Aprobado con distinción / Aprobado / No aprobado.

n) Bibliografía

Libros:

- Alegre, E. (2022). UX Writing con empatía de género
- Buley, L. (2013). The user experience team of one: A research and design survival guide. Rosenfeld Media.
- Buxton, B. (2007). Sketching user experiences: Getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann.
- Carraro, J. M. (2015). Diseño de experiencia de usuario. Autores de Argentina.
- Dashinsky, A. (2018). Solving product design exercises. Publicado independientemente.
- Frost, B. (2016). Atomic design. Brad Frost Web.
- Grant, W. (2021). 101 UX principles. Packt Publishing.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). Lean UX: Applying lean principles to improve user experience. O'Reilly Media.
- Hall, E. (2019). Just enough research. A Book Apart.
- Hooper, S. (2014). Designing mobile interfaces. O'Reilly Media.
- Kahneman, D. (2011). Thinking, fast and slow. Farrar, Straus and Giroux.
- Klein, L. (2013). UX for lean startups. O'Reilly Media.
- Krug, S. (2000). Don't make me think: A common sense approach to web usability. New Riders.
- Mordecki, D. (2012). Miro y entiendo. Académica Española.
- Norman, D. A. (1988). The design of everyday things. Basic Books.
- Norman, D. A. (2004). Psicología de los objetos cotidianos. Paidós.
- Parnofiello, M. (2020). UX Writing en español: El ABC de la disciplina con Ñ. Autores de Argentina.
- Pellegrini, F. (2022). El diseño del mundo. Galerna Libros.
- Podmajersky, T. (2019). Strategic writing for UX. O'Reilly Media.
- Ries, E. (2011). The lean startup. Crown Business.
- Schoger, S., & Wathan, A. (2019). Refactoring UI. Adam Wathan & Steve Schoger.

Recursos digitales

Figma. (s.f.). Tutoriales de prototipado [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@Figma>

Figma. (s.f.). Guía para el traspaso a desarrolladores.

<https://www.figma.com/best-practices/guide-to-developer-handoff/>

UX Planet. (2019). 14 logic-driven UI design tips.

<https://uxplanet.org/14-logic-driven-ui-design-tips-145ee08ea5a5>

o) Modelo de Certificado a otorgar

ANEXO II

La **Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño** y Campus Norte, Universidad Nacional de Córdoba, CERTIFICA que **(NOMBRE DE LA PERSONA)**, DNI **(NÚMERO DE DNI)** ha cumplimentado con los requisitos para APROBAR la Diplomatura Universitaria de Formación Continua en Diseño de Experiencia de Usuario con orientación en **(UX research, UX writing o UX/UI según corresponda)** aprobada por Resolución **(RHCD N°.....)** con una carga horaria de 200 horas y/o un valor de 8 CRE.

El presente certificado no habilita para el ejercicio profesional

..... Docente Coordinador Diplomatura Secretaría de Extensión Fac. de Arq, Urb. y Diseño Secretaría de Extensión Campus Norte Secretaría de Asuntos Académicos Universidad Nacional de Córdoba
---	--	--	--