

**Programa Académico:**

**Período**

1

DESIGN THINKING: ESTRATEGIAS DE DISEÑO CREATIVAS		CR
48	168	3
Unidad Disciplinar Avanzada		

LA USABILIDAD Y LOS MÉTODOS DE DISEÑO CENTRADOS EN EL USUARIO		CR
12	168	3
Unidad Disciplinar Avanzada		

EL DISEÑO DE APLICACIONES ACCESIBLES		CR
12	168	3
Unidad Disciplinar Avanzada		

MÉTODOS ESTADÍSTICOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN		CR
32	112	2
Unidad de Investigación		

LOS PORTAFOLIOS UX		CR
12	168	3
Unidad Disciplinar Avanzada		

**Período**

2

ESTRATEGIAS DE VISUALIZACIÓN DE GRANDES CANTIDADES DE DATOS		CR
32	112	2
Unidad Disciplinar Avanzada		

LOS ENTORNOS DE GAMIFICACIÓN		CR
48	168	3
Unidad Disciplinar Avanzada		

ESTRATEGIAS Y TACTICAS PARA GESTIONAR LA EXPERIENCIA DEL CLIENTE		CR
8	112	2
Unidad Disciplinar Avanzada		

ESTRATEGIAS DE MARKETING DIGITAL (E-COMMERCE Y SOCIAL MEDIA)		CR
8	112	2
Unidad Disciplinar Avanzada		

LA GESTIÓN DE PROYECTOS ÁGILES EN UX		CR
32	112	2
Unidad Disciplinar Avanzada		

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EN UX		CR
80	280	5
Unidad de Titulación		

**Total Horas para asignaturas sin trabajo de titulación 1400**  
**Total Horas para trabajo de titulación 280**  
**Total Horas del Programa 1680**  
**Total de Créditos del Programa 30**

**UNIDAD DE FORMACION**  
**UNIDAD DISCIPLINAR AVANZADA**  
**UNIDAD DE TITULACIÓN**  
**UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

