

CCL

CÁMARA
DE COMERCIO
LIMA

CURSO ESPECIALIZADO

DISEÑO UX/UI ONLINE



Certifica: Cámara de Comercio de Lima

SOBRE EL CURSO

El diseño centrado en el usuario (UX/UI) ha evolucionado de ser un complemento creativo a convertirse en un pilar estratégico para productos y servicios digitales exitosos. La experiencia del usuario ya no es un plus; define conversiones, retención y fidelidad de marca.

Este curso ofrece una ruta completa desde diagnóstico de necesidades hasta prototipado y evaluación, incorporando herramientas y tendencias actuales en UX/UI, como diseño inclusivo, diseño de interacción y pruebas continuas.

JUSTIFICACIÓN

Hoy las empresas enfrentan desafíos como:

- Productos digitales con mala usabilidad.
- Interfaces desconectadas de necesidades reales.
- Alta caída de usuarios en procesos clave.
- Equipos sin procesos de diseño estructurados.

Los profesionales con competencias en UX/UI reducen costos de desarrollo, mejoran métricas de conversión y elevan la satisfacción del usuario. Este curso forma profesionales capaces de integrar diseño centrado en usuario en todas las etapas del producto digital.

VALOR AGREGADO

La Cámara de Comercio de Lima ofrece: CURSO ESPECIALIZADO DISEÑO UX / UI ONLINE 26-1

- Enfoque empresarial aplicado a productos reales.
- Ejercicios guiados por expertos UX/UI.
- Metodología alineada con certificaciones de Google y universidades de vanguardia.
- Acceso a herramientas profesionales (Figma, Miro, etc.).
- Desarrollo de proyectos aplicables a la realidad organizacional.

DIRIGIDO A

El curso de Diseño UX/UI está dirigido a profesionales del entorno digital como diseñadores gráficos, desarrolladores y especialistas en marketing, así como a Product Managers, responsables de e-commerce, equipos de innovación y transformación digital, y emprendedores que desarrollan productos o servicios digitales. Está especialmente orientado a colaboradores de empresas que buscan mejorar la experiencia del usuario, optimizar conversiones y fortalecer la competitividad de sus plataformas digitales, sin requerir experiencia previa especializada en UX/UI.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender los principios de UX/UI y su impacto en productos digitales.
- Aplicar procesos de investigación para identificar necesidades de usuarios.
- Construir prototipos interactivos y visualmente efectivos.
- Realizar pruebas de usabilidad y toma de decisiones basadas en datos.
- Integrar el diseño centrado en el usuario en workflows de producto.

METODOLOGÍA

Metodología activa y práctica:

- Talleres aplicados y estudio de casos reales.
- Uso de herramientas del ecosistema UX/UI (Figma, Miro, Hotjar, etc.).
- Ejercicios de co-creación y prototipado rápidos.
- Feedback continuo tipo sprint y diseño iterativo.
- Enfoque real en métricas UX (SUS, NPS, tasa de éxito de tareas).

TEMARIO

MÓDULO 1: Fundamentos y Gestión de la Experiencia del Usuario

Sesión 1: Introducción a UX/UI y procesos de diseño

- Historia y estado actual del UX/UI.
- Diferencias UX vs UI.
- Rol del diseñador en equipos ágiles.

Sesión 2: Principios psicológicos del diseño y accesibilidad

- Principios de usabilidad (Jakob Nielsen, Gestalt).
- Accesibilidad digital (WCAG).
- Ética y diseño inclusivo.

Sesión 3: Mapa de experiencia y herramientas de investigación

- Research cualitativo y cuantitativo.
- Entrevistas y encuestas.
- Mapas de empatía y customer journey.

Sesión 4: Definición de requerimientos y arquetipos

- Personas y segmentos de usuario.
- Jobs to be done.
- Priorizar insights basados en evidencia.

MÓDULO 2: Diseño de Interacción y Prototipado

Sesión 5: Arquitectura de información y flujos

- Taxonomía e IA de contenidos.
- Diagramas de flujo.
- Ejercicios de ordenación de información.

PLANA DOCENTE

Cesar Oshiro

Como cabeza del departamento de transformación digital, participé del desarrollo de diversos proyectos, por ejemplo la plataforma Core logística de una empresa en donde se definió las interfases del usuario, basado en la experiencia que deberían lograr para maximizar la utilidad.

CRONOGRAMA

CESAR OSHIRO		
MÓDULO 1	MÓDULO 2	MÓDULO 3
Fundamentos y Gestión de la Experiencia del Usuario	Diseño de Interacción y Prototipado	Pruebas, Métricas y Evolución Continua
Sesión 1 Miércoles, 20 de mayo	Sesión 5 Miércoles, 03 de junio	Sesión 9 Miércoles, 17 de junio
Sesión 2 Viernes, 22 de mayo	Sesión 6 Viernes, 05 de junio	Sesión 10 Viernes, 19 de junio
Sesión 3 Miércoles, 27 de mayo	Sesión 7 Miércoles, 10 de junio	Sesión 11 Miércoles, 24 de junio
Sesión 4 Viernes, 29 de mayo	Sesión 8 Viernes, 12 de junio	Sesión 12 Viernes, 26 de junio

**INICIO:**

Miércoles, 20 de mayo

FIN:

Viernes, 26 de junio

**FRECUENCIA:**

Miércoles y viernes,
de 07:00 p.m. a 10:00 p.m.

**DURACIÓN:**

48h académicas (de 45min. cada una)

**MODALIDAD:**

Online (en tiempo real)

**INVERSIÓN:**

Público en general: S/ 799

Socio CCL: S/ 599

**CERTIFICACIÓN DIGITAL:**

A nombre de la Cámara de Comercio de Lima

MÉTODOS DE PAGO

• Depósitos o transferencia Cuenta corriente en soles banco



Banco o agente BCP
193-1943271-0-99



Banco o agente Interbank
005-0000007180



Banco BBVA
0011-0130-0100003020



Banco Scotiabank
000-2019361

Todas nuestras cuentas están a nombre de **CÁMARA DE COMERCIO DE LIMA - Ruc: 20101266819**

• Tarjeta de crédito Podrá realizar sus pagos con rapidez y total seguridad.



1. Ingresar a nuestra página web: www.camaralima.org.pe
2. Buscar: **Pagos online**, parte superior derecha.
3. Ingresar **datos de la empresa y/o persona** que solicito el servicio.
4. Ingresar **datos de la tarjeta de crédito y detalle del servicio**.
5. Procesar pago.

Luego de realizar el pago, enviar el voucher de pago indicando el RUC y/o DNI del depositante al **asesor educativo**.



Exclusivo para VISA

Hasta 6 cuotas sin intereses con tus tarjetas de crédito BBVA y 12 cuotas con BCP.

Preguntar por términos y condiciones.

• Billetera electrónica Escanea y paga



Considerar

Los horarios que están en la programación de todos los eventos que se realice están sometidos a cualquier cambio por cualquier inconveniente que se presente. ***Los cambios de los horarios serán notificados con anticipación.**



| CONTACTANOS

Lima ✉ programasccl@camaralima.org.pe ☎ 994 250 942

Provincias ✉ cclprovincias@camaralima.org.pe ☎ 981 237 156

Sesión 6: Wireframing y prototipos de baja fidelidad

- Bocetos rápidos.
- Wireframes efectivos.
- Herramientas: pen & paper, Figma.

Sesión 7: Diseño visual y UI contemporáneo

- Fundamentos de diseño visual.
- Tipografía, color, layout, iconografía.
- Sistemas de diseño y design tokens.

Sesión 8: Prototipado interactivo

- Prototipos de media/alta fidelidad.
- Microinteracciones.
- Herramientas avanzadas (Figma, ProtoPie).

MÓDULO 3: Pruebas, Métricas y Evolución Continua

Sesión 9: Test de usabilidad y métricas UX

- Planificación de pruebas.
- Indicadores: task success, SUS, tiempo en tarea.
- Análisis de resultados.

Sesión 10: Analítica enfocada en UX

- Heatmaps y grabaciones (Hotjar/FullStory).
- Funnels y conversiones.
- Insights accionables.

Sesión 11: Feedback y diseño iterativo

- Gestión de feedback en sprints.
- Iteración continua.
- Presentación a stakeholders.

Sesión 12: Taller integrador final

- Propuesta UX/UI completa.
- Evaluación crítica por pares.
- Presentación profesional.

ENTREGABLE DEL ESTUDIANTE

Proyecto UX/UI aplicado, que incluye:

- Investigación y perfiles de usuarios (personas).
- Customer Journey + IA.
- Wireframes y prototipos interactivos.
- Resultados de pruebas de usabilidad.
- Informe con recomendaciones UX cuantificables.

RESULTADOS ESPERADOS

Al concluir el curso, el participante será capaz de:

- Formular soluciones centradas en usuario.
- Diseñar estructuras de interacción eficientes.
- Construir prototipos usables y estéticamente sólidos.
- Aplicar metodologías de testeo y análisis real.
- Integrar métricas UX/UI en ciclos de producto.
- Defender diseños basados en datos.