



Máster Universitario Oficial

EXPERIENCIA DE USUARIO

Muse,
Claudia García Suárez

UDIT, la *atípica* Universidad

Nadie estudia para hacer lo típico, para ser uno más, para no cambiar nada.

Aquí la creatividad y lo extraordinario se convierten en lo cotidiano. Una **forma diferente de enseñar**, una **forma diferente de aprender**, de ser quien quieras ser. Todo orientado para que tu talento encuentre su camino.

Nuestros más de 20 años de trayectoria, 3.000 alumnos y los más de 5.000 egresados dan testimonio de la excelencia de nuestra fórmula.

Bienvenidos a Udit. La atípica Universidad.

POR QUÉ ESTUDIAR EL MÁSTER

El Máster supone una respuesta pionera en España, consecuente con la alianza vanguardista entre **UDIT y Telefónica I+D**, empresa pionera en la creación de equipos de Experiencia de Usuario.

Te formarás en los cuatro pilares fundamentales para desarrollar procesos de innovación: **UX Management, Service y Product Design, User Research y Business Innovation**.

La **metodología es eminentemente práctica y orientada a proyectos reales**. Además, realizarás prácticas en empresas y consultoras destacadas en Innovación, Diseño y Tecnología.

El Máster está impartido por **profesionales en activo y expertos en UX** con amplia y reconocida trayectoria.

Estudiarás una **titulación avalada por una alta trayectoria de empleabilidad y reconocimiento**. Somos el **centro con más experiencia** en la formación de nivel Máster Oficial en Experiencia de Usuario en España.

Convivirás con el **Innovation Hub**, un ecosistema universitario de co-creación y emprendimiento único donde confluyen compañías, centros de ciencia y tecnología.

Socio profesional
colaborador



TITULACIÓN

Máster Universitario Oficial



MODALIDAD

Presencial



UBICACIÓN

Campus de Tecnología, Innovación y Ciencias Aplicadas, c/Alcalá, 506, Madrid



CRÉDITOS

60 ECTS



DURACIÓN

1 año



INICIO

Octubre



IDIOMA

Español



HORARIO

Lunes a jueves de 18:30 a 22:00 h.
Un viernes al mes de 18:30 a 22:00 h.

Formación bonificable
por FUNDAE



METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

El programa está diseñado para ser interactivo y práctico, con una variedad de métodos de enseñanza que incluyen:

CLASES MAGISTRALES

Aprenderás en **grupos reducidos** de la mano de **profesores excelentes** que compaginan la docencia con su trabajo en la industria, además recibimos a **ponentes expertos, nacionales e internacionales**, que compartirán su visión y conocimiento con todos los estudiantes. Estas clases abordarán los temas clave y te proporcionarán una sólida base teórica para tu trabajo práctico.

PROYECTOS PRÁCTICOS

Adquirirás los conocimientos a través de **retos y proyectos prácticos** que te ayudarán a construir un portfolio variado y profesional.

ATENCIÓN PERSONALIZADA

Tendrás acceso a **tutorías y asesoramiento individualizado**. Esto te permitirá obtener retroalimentación y orientación personalizada sobre su trabajo.

MÁS ALLÁ DE LAS AULAS

Vivirás experiencias profesionales reales participando en retos, concursos y eventos junto a empresas y profesionales del sector.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este Máster es ideal para quienes desean desarrollar habilidades clave en UX, preparándose para ofrecer soluciones de diseño y experiencia que destaquen en el ámbito digital.

■ **Profesionales de la tecnología y el diseño** que desean especializarse en la creación de experiencias digitales innovadoras y funcionales, mejorando la usabilidad y accesibilidad de productos y servicios digitales.

■ **Diseñadores gráficos, interactivos y de producto** interesados en profundizar sus conocimientos sobre investigación de usuarios, diseño centrado en el usuario y desarrollo de interfaces.

■ **Desarrolladores, ingenieros y creativos** que quieren incorporar la experiencia de usuario como parte integral de su perfil profesional, aprendiendo a optimizar la interacción de los usuarios con productos digitales.

■ **Emprendedores y consultores** que buscan adquirir una comprensión sólida de cómo mejorar la experiencia del usuario y la satisfacción del cliente en plataformas digitales.

La dirección del Máster entrevistará a cada candidato para dictaminar si cumple con los requisitos de acceso para cursar la titulación.

EXPERIENCIAS ÚNICAS

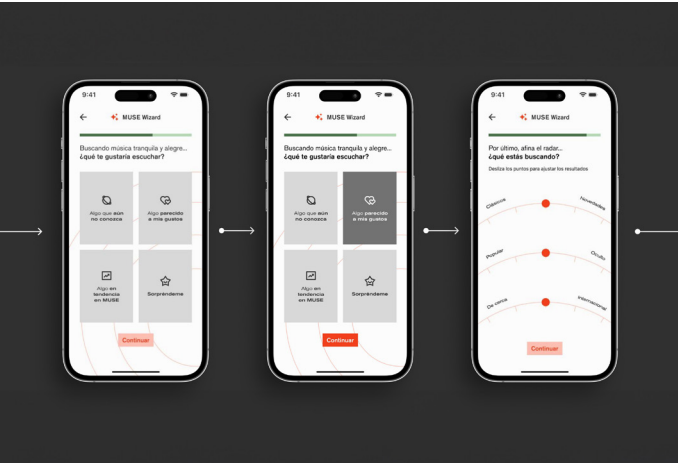
La experiencia formativa en el programa Máster se complementa con **numerosas visitas a empresas, exposiciones y master-classes** impartidas por profesionales de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional.



IBM day.

PROYECTOS REALES Y ESTUDIOS DE CASO

que te permitirán construir tu portfolio



Muse, proyecto de Claudia García.

+70

profesionales
visitaron UDIT el año pasado



Masterclass de Sara Baliña,
Directora Adjunta de la Oficina Nacional de Prospectiva y Estrategia del Gobierno de España.

ENCUENTROS, VISITAS Y CONFERENCIAS

de referentes, empresas y profesionales del sector



Telefónica Lab.

PLAN DE ESTUDIOS



1er Semestre / Asignatura	ECTS
Fundamentos de diseño de experiencia de usuario	6
Innovación	3
Estrategias de negocio	3
Tecnologías emergentes	3
Principios generales de diseño	6

2º Semestre / Asignatura	ECTS
Metodologías de investigación académica	6
Prácticas Académicas Externas	6
Trabajo de Fin de Máster	9

Anual / Asignatura	ECTS
Investigación sobre experiencia de usuario	6
Diseño de productos y servicios	6
Gestión de experiencia de usuario	6

FUNDAMENTOS DE DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO



Adquirirás una visión global de la profesión y las diferentes especialidades que intervienen en la misma y cómo evolucionan y se influyen mutuamente, así como del estado del arte tecnológico, social, cultural, profesional y académico.

INVESTIGACIÓN SOBRE EXPERIENCIA DE USUARIO



Aprenderás qué metodologías y técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas de UX deberás aplicar en las diferentes fases de un proyecto. Además de la interpretación de datos y su aplicación en el desarrollo de un proyecto de diseño de experiencia de usuario.

DISEÑO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS



Materia centrada en el desarrollo de proyectos, con especial atención en la metodología proyectual y el análisis y puesta en práctica de los conceptos, así como las técnicas y las metodologías correspondientes a cada fase del mismo.

GESTIÓN DE EXPERIENCIA DE USUARIO



Conocerás los conceptos relacionados con la gestión de los equipos y los proyectos, y se profundizará en las competencias fundamentales para un buen liderazgo.

INNOVACIÓN



Aprenderás a contextualizar los debates sobre innovación en el marco de las diversas empresas y/u organizaciones, analizando las estructuras organizativas necesarias para que se den los procesos de innovación, así como el rol que UX juega en estos procesos.

ESTRATEGIAS DE NEGOCIO



Analizarás y aplicarás los diferentes conceptos y herramientas fundamentales para comprender, definir y comunicar las estrategias de negocio, así como identificar actores que intervienen en estos procesos.

TECNOLOGÍAS EMERGENTES



Revisión de los desarrollos tecnológicos y su rol en la creación de productos y servicios innovadores, así como el impacto social, cultural y ético en la sociedad y el comportamiento humano. Además de analizar los contextos tecnológicos tradicionales.

PRINCIPIOS GENERALES DE DISEÑO

Análisis teórico-práctico de los principios de diseño específicos que se aplican en la generación de una relevante experiencia de usuario en la creación de productos y servicios digitales. Estudiarás las técnicas y métodos del diseño, de la interacción, y los diversos aspectos de los contextos en los que se produce esta.

METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA

Profundizarás en la investigación académica sobre Diseño de Experiencia de Usuario: en él los estudiantes se familiarizarán con los enfoques metodológicos fundamentales de la ciencia, las ciencias sociales, la ingeniería y el diseño, con el fin de proporcionar una base sólida para su investigación individual.

DIRECCIÓN ACADÉMICA

Nuestro claustro está compuesto por **profesorado de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional. Doctores acreditados y profesionales en activo** te brindarán la formación más actualizada del mercado.

DRA. DELFINA MORÁN

Licenciada en Bellas Artes por la **Universidad Complutense de Madrid** y **Doctora en Diseño** por la **Universidad de Málaga**, completa sus estudios de Diseño Gráfico y Dirección de Arte en la **Kunstacademie van Beeldende Kunsten de Rotterdam**. Posee **más de 35 años de experiencia** profesional como diseñadora multimedia y de interacción que ha compaginado con su labor docente. Ha sido **comisaria de exposiciones** y es **autora de diversos artículos sobre el diseño y su difusión**.

PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS

Desarrollarás las habilidades personales, la gestión de las emociones, la planificación de proyectos, la gestión presupuestaria, la redacción de informes, el trabajo en equipo y la defensa y argumentación de presentaciones en una experiencia profesional real.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Realizarás un trabajo original e individual en el que se integren y reflejen los conocimientos adquiridos en el Máster.



CONEXIÓN CON EMPRESAS

Realizamos **alianzas estratégicas con cientos de importantes instituciones y empresas de todos los sectores** que nos permiten **proporcionar al alumno las mejores prácticas profesionales**, además de impulsar colaboraciones, proyectos y talleres tanto nacionales como internacionales. **Más de 2.400 convenios de prácticas activos.**

Los estudiantes que han finalizado el Máster trabajan en empresas como: **Noho, Interbrand, Hogarth, Universal, WeJYC, JCDecaux, Ogilvy, Lukkap...**

COMPLEMENTA TU PERFIL

Somos **centro certificador oficial**. Podrás **completar tu formación universitaria y mejorar tu currículum y empleabilidad** certificándote en algunas de las siguientes **herramientas más reconocidas a nivel mundial**:



SALIDAS PROFESIONALES

User Experience Manager
Head of Design
Head of Research & Development
Senior Designer Researcher
Senior Researcher and Innovation Strategist
Senior Product & Service Designer
UX Lead / Innovation Designer
UX Coordinator
UX Advocate
Digital Strategy



PROCESO DE ADMISIÓN



1. SOLICITA INFORMACIÓN

A través de nuestra página web, por email o por teléfono. Así podremos asesorarte de manera personalizada sobre la Universidad, nuestra metodología y las condiciones económicas para tu matrícula.



2. AGENDA TU ENTREVISTA

Cumplimenta nuestro formulario de admisión y adjunta tu currículum, portfolio y/o carta de recomendación. Fijaremos la fecha para realizar la entrevista.



3. ENTREVISTA DE ADMISIÓN

Realiza una entrevista personal con el director del postgrado para evaluar tu perfil y motivaciones. Puedes conectarte online o acudir presencialmente a nuestros campus.



4. ADMISIÓN Y RESERVA DE PLAZA

Si la entrevista resulta satisfactoria, recibirás la admisión a UDIT. A partir de ese momento, podrás abonar la reserva y garantizar tu plaza.



5. AUTOMATRÍCULA Y SUBIDA DE DOCUMENTACIÓN

A través de nuestro campus virtual, cumplimentarás toda la información requerida. Además, necesitaremos que nos adjuntes la documentación legal requerida para formalizar tu matrícula.



6. YA FORMAS PARTE DE UDIT

Una vez superados todos los trámites, te convertirás en estudiante de UDIT. Recibirás una formación de calidad avalada por los más de 20 años de trayectoria que nos preceden.

Campus Internacional de Tecnología, Innovación y Ciencias Aplicadas

Calle Alcalá, 506, Madrid

Metro Suanzes

Bus 77, 104

+34 91 555 25 28

**CONOCE
LOS CAMPUS**



admisiones nacional

orientacion.universitaria@udit.es

admisiones internacional

admission.internacional@udit.es

udit.es



**UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

