Diplomatura Universitaria en

UX RESEARCH & INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA



INTRODUCCIÓN

El rol de los profesionales en investigación de experiencias de usuario (UX Research) es clave en el desarrollo de productos y servicios digitales, tanto en sus etapas iniciales como en los procesos de iteración y mejora continua.
Hoy, la disciplina evoluciona al incorporar la Inteligencia Artificial,porque amplía la capacidad de observación, análisis y síntesis del investigador conservando el enfoque humano que define al diseño centrado en las personas.
El UX Research potenciado por IA permite detectar patrones, analizar datos y generar insights más profundos, combinando la intuición y empatía humana con las posibilidades analíticas qué aporta la tecnología.
En esta Diplomatura Universitaria en UX Research & Inteligencia Artificial Aplicada, formamos profesionales capaces de investigar, analizar y diseñar experiencias humanas potenciadas por IA, con una mirada ética, interdisciplinaria y orientada al impacto real en las organizaciones.

CARACTERÍSTICAS

Diplomatura Universitaria en UX Research & Inteligencia Artificial Aplicada se dictará en formato 100% virtual y sincrónico.
Durante la cursada, los alumnos desarrollarán un trabajo de investigación integrador grupal originado en requerimientos de stakeholders reales.
El trabajo integrador de Investigación será supervisado en tutorías de seguimiento y estará orientado a la ejercitación de los conocimientos adquiridos en las clases teóricas, partiendo de hipótesis iniciales y finalizando en la presentación de resultados a Stakeholders e informe académico.

DESTINATARIOS

PERFIL PROFESIONAL

Diplomatura Universitaria en UX Research & Inteligencia Artificial Aplicada está orientada a:

- Egresados y estudiantes de carreras relacionadas al Diseño Gráfico, Diseño industrial, multimedial, Comunicación, Psicología, Sociología, Antropología, Marketing, Data Science y afines.
- Profesionales y con experiencia en áreas de User Experience, Negocio, Producto, Sistemas, Emprendedurismo y afines

Se requiere que los aspirantes que acrediten conocimientos básicos sobre:

- Qué es UX
- Qué es UXR
- Nociones de usabilidad y técnicas de investigación
- Nociones básicas de diseño de interacción y heurísticas
- Metodología para el diseño de productos digitales

Bibliografía de referencia recomendada Mordecki, Daniel, Miro y entiendo. Guía práctica de usabilidad web.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Al finalizar la Diplomatura Universitaria en UX Research & Inteligencia Artificial Aplicada, los egresados serán capaces de:

- Diseñar y ejecutar estrategias de investigación híbridas —combinando métodos cualitativos, cuantitativos y herramientas de inteligencia artificial— para identificar necesidades reales de las personas usuarias.
- Analizar y sintetizar grandes volúmenes de información mediante técnicas asistidas por IA, transformando los datos en insights accionables para el negocio y el diseño.
- Integrar IA en todas las fases del proceso de investigación, desde la planificación y el reclutamiento hasta el análisis, con foco en la ética, la transparencia y el control de sesgos.
- Colaborar en equipos interdisciplinarios junto a diseño, producto, data y negocio, aportando evidencia y perspectiva humana en la definición de soluciones.
- Comunicar hallazgos e impacto de la investigación a través de reportes, visualizaciones y storytelling potenciados por herramientas de IA.

PROGRAMA ACADÉMICO

MÓDULO 1

Fundamentos del Ux Research Potenciado por IA.

Encuentro 1 — UX Research + AI-Driven Research

- Evolución del UX Research. Rol del researcher aumentado por IA. Modelos de madurez y transformación digital. Herramientas de IA generativa aplicadas a Research.

Encuentro 2 — UX, Producto y Negocio

- Métricas de producto, UX y negocio. Evaluación de propuesta de valor. Relación entre investigación, decisiones de producto e impacto en el negocio.

MÓDULO 2

Investigación Preliminar y Diseño del Plan Híbrido (Humano + IA).

Encuentro 3 — De la necesidad de negocio al problema de investigación

- Requerimientos iniciales y alineación con stakeholders. Formulación de hipótesis asistida por IA. Sesgos cognitivos y algorítmicos.

Encuentro 4 — Diseño del plan de investigación híbrido

- Selección y combinación de métodos. Diseño del plan de investigación. Ética en la aplicación de IA. Mindset researcher. Inicio del proyecto integrador.

Encuentro 5 — Desk Research + IA

- Desk Research y minería de información con IA. Automatización de revisión de literatura. Análisis competitivo asistido por IA.

MÓDULO 3

Investigación Generativa y Análisis Cualitativo Asistido.

Encuentro 6 — Investigación cualitativa

- Métodos cualitativos tradicionales e integración con IA. Diseño de entrevistas. Guiones, muestreo y preparación del trabajo de campo.

Encuentro 7 — Entrevistas y análisis cualitativo asistido por IA

- Ejecución y análisis de entrevistas. Transcripción, codificación, análisis temático y detección de patrones con IA.

Encuentro 8 — Etnografía y artefactos de síntesis

- Abordajes etnográficos presenciales y digitales. Creación de arquetipos, journeys y mapas de experiencia.

Encuentro 9 — Nuevos abordajes de Research

- Jobs to Be Done. Usuarios sintéticos. Alcances, limitaciones y uso responsable de IA en investigación.

MÓDULO 4

Investigación Evaluativa Asistida por IA

Encuentro 10 — Evaluación experta + IA

- Evaluaciones heurísticas y expertas con apoyo de IA. Evaluación de accesibilidad y diseño inclusivo.

Encuentro 11 — Pruebas de usabilidad

- Planificación y ejecución de pruebas de usabilidad. Diseño del protocolo y las tareas. Moderación y análisis de resultados.

MÓDULO 5

Métodos Cuantitativos y Analítica Aplicada con IA

Encuentro 12 — Evaluación avanzada

- Métodos no moderados. Eye-tracking, mapas de calor y análisis de comportamiento. Evaluación de contenido y arquitectura de información. Visualización y comunicación de resultados evaluativos.

Encuentro 13 — Métodos cuantitativos para UX Research

- Fundamentos de Data Analytics para UX Research. Estadística aplicada al diseño de investigación. Diseño de encuestas inteligentes.

MÓDULO 6

Generación de Impacto y Comunicación de Resultados

Encuentro 14 — De datos a insights

- Generación y priorización de insights. Diseño de storytelling según audiencias. Síntesis ejecutiva asistida por IA. Preparación de resultados para stakeholders.

Encuentro 15 — Presentación de resultados

- Presentación de resultados del proyecto de investigación a stakeholders.

Encuentro 16 — Cierre integrador

- Devolución y aprendizajes. Construcción del portfolio profesional en AI-Driven Research.

DIRECCIÓN ACADÉMICA Y CUERPO DOCENTE

Eugenia Casabona · Coordinadora académica

Sr. UX Manager en BBVA Banca Empresa

Graduada como diseñadora gráfica en la Universidad de Buenos Aires, Eugenia Casabona descubrió el UX hace más de diez años y se enamoró de la disciplina. Luego de trabajar en diseño de producto, se especializó en usabilidad y accesibilidad en la Universidad Tecnológica Nacional y se certificó como Coach Ontológico y Practitioner en PNL en la Escuela Argentina de Coaching y PNL. En paralelo a sus estudios, a los 19 años comenzó su carrera en la docencia y desde entonces da clases en diferentes academias, universidades y centros de formación de todo el país.

Eugenia es una apasionada por entender qué hay más allá del diseño de productos. Lo que más le gusta de trabajar en UX es la visión holística que la disciplina abarca, mezclar datos duros y métricas con lo humano y lo social. Disfruta ver cómo a partir de diseñar experiencias de forma consciente se puede generar un gran impacto mejorando la calidad de vida de las personas. Después de crear módulos y programas completos para distintas carreras, decidió armar DIUXR para poder asegurar la calidad de la educación y para acompañar a los estudiantes de manera personalizada. Actualmente, además de trabajar como docente de UX y desarrollo web, se desempeña como Sr. UX Manager en BBVA empresas

Linkedin: https://www.linkedin.com/in/eugenia-casabona/

Dalila Szostak · Coordinadora académica

Head of UX at Google Trust & Safety.
Graduada en Factores Humanos por la Universidad Aeronáutica Embry Riddle y con un doctorado en Interacción de Usuario de la Universidad Técnica de Eindhoven (Holanda), Dalila Szostak descubrió el mundo del UX realizando el proyecto final de su Master, cuando tuvo que rediseñar la manera en que las personas se suben y se bajan de un avión. En aquel momento aprovechó lo que ahora más le gusta de la disciplina, que es el abanico de diferentes aplicaciones que UX tiene. Apasionada por el aspecto social, Dalila está convencida de que UX es una manera de pensar y para transmitir esto, ha dado clases, cursos, capacitaciones y workshops en diferentes universidades e instituciones de todo el mundo.
Desde hace seis años se especializa en cómo construir la internet de manera más abierta y con menos acoso digital y se desempeña como Head de UX de Google Trust & Safety, donde diseña los productos, sistemas y herramientas para contrarrestar el abuso en las plataformas de Google. Con el objetivo de compartir y acelerar el crecimiento y conocimiento de las nuevas generaciones, Dalila forma parte de DIUXR para además, seguir aprendiendo mientras enseña.

Linkedin: https://www.linkedin.com/in/dalilaszostak/

María de los Ángeles Mendoza · Coordinadora académica

User Researcher Senior en fintech
María de los Ángeles Mendoza es licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Buenos Aires, especializada en docencia e investigación en semiótica. Cuando comenzó a estudiar la relación hombre-máquina para su tesina se encontró con el mundo del UX y luego de descubrir el concepto de "usabilidad" y apasionarse por el tema, se diplomó en Usabilidad y accesibilidad en la Universidad Tecnológica Nacional. Lo que más disfruta de la disciplina es que su trabajo tenga un aporte real y tangible en la mejora de las experiencias cotidianas de las personas. Para ella, sin usuarios no hay UX y el research tiene un lugar privilegiado dentro del campo, que permite estar en contacto constante con los usuarios.
Además de dar clases de semiótica en la UBA, María de los Ángeles ha dado cursos, capacitaciones internas, talleres y workshops en diferentes instituciones del país y diversas presentaciones en congresos sobre la relación entre Semiótica y UX. Con especial interés en brindar formación sobre UX a personas con conocimientos en ciencias sociales y humanas. Ángeles se comprometió con el proyecto de DIUXR porque está convencida de la importancia que tienen generar un espacio académico para aquellas áreas que todavía no aportan de manera predominante en la disciplina. Luego de ser la primera researcher de Almundo.com, actualmente se desempeña como User Researcher Senior en el ámbito fintech.

Linkedin: www.linkedin.com/in/angelesmendozaux

CUERPO ACADÉMICO

Durante la cursada nos acompañan expertos invitados, entre quienes se encuentran:

Pedro Romero Luna

Regional Product manager en Mercado Libre.
https://www.linkedin.com/in/romeroluna/

Sol Velazquez Saddakni

Líder de UX Research en Mercado Libre.
https://www.linkedin.com/in/msolvelazquez/

Adela Jablonska

Product designer en Datista
https://www.linkedin.com/in/adela-jablonska/

Martha Montelongo

Global Head of UX Research en Multiplica
https://www.linkedin.com/in/marthamontelongoarroyo/

Mercedes Aramburu

UX Research Specialist en Banco Galicia
https://www.linkedin.com/in/mariamercedes-aramburu/

Emiliano Cosenza

Global Director en BeBot
https://www.linkedin.com/in/emilianocosenza/

Diego Lopez Catán

Head de UX en Metafar
https://www.linkedin.com/in/diegolopezcastan/

Carolina Torres

Research Ops Manager en Itti
https://www.linkedin.com/in/torrescarolina/

Sol Mesz

Consultora en Estrategia y desarrollo de Producto
https://www.linkedin.com/in/solmesz/

**Los módulos podrán ser dictados por uno o varios de los docentes mencionados, sin un orden específico.*
La Universidad se reserva el derecho de modificar el cuerpo docente según lo considere necesario.

CONSIDERACIONES GENERALES

FECHAS, MODALIDAD, APROBACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Inicia	Finaliza	Cursada	Duración
17 de Abril de 2027	27 de Noviembre de 2027	Sábados de 9 a 13 h. Cada 15 días	64 horas

Modalidad

Clases online y sincrónicas, por la plataforma ZOOM.

Aprobación

Los requisitos para la aprobación son los siguientes:

- 75% de asistencia
- 100% de los entregas individuales realizadas
- Trabajo integrador de Investigación grupal aprobado.
- Participación durante las clases (Cámara encendida, intervención en las actividades, etc.)

Proceso de Admisión

- Ficha de inscripción.
- Copia del título de grado (si posee).
- Copia del documento de identidad.

Recuperación

En caso de que el trabajo de Investigación integrador no resulte aprobado, se dará a los alumnos un período de 15 días para presentar las correcciones requeridas una vez finalizada la cursada.

Metodología

Los contenidos serán dictados por profesionales en Investigación y UX.
Las actividades prácticas de investigación serán desarrolladas a partir de casos y stakeholders reales.

Material Didáctico

Por cada clase, se disponibilizará material digital teórico y complementario.

Cronograma de Clases

17 de abril de 2027
8 y 22 de mayo de 2027
5 y 19 de junio de 2027
3 y 17 de julio de 2027
7 y 21 de agosto de 2027
4 y 18 de septiembre de 2027
2, 16 y 30 de octubre de 2027
13 y 27 de noviembre de 2027

CERTIFICACIÓN

La Universidad de Belgrano extenderá el respectivo certificado de aprobación, a quienes cumplan con las evaluaciones y/o trabajos finales. Caso contrario solo se emitirá un certificado de asistencia.

**Los certificados correspondientes serán emitidos en formato digital, previa verificación de la asistencia, la aprobación y el pago total de la capacitación.*

**Todos nuestros programas requieren un cupo mínimo de alumnos matriculados para su apertura. La Universidad se reserva el derecho de posponer o cancelar el inicio de la actividad si no se alcanza el número mínimo de inscripciones al cierre del período de matriculación.*

Educación Continua
y Formación Ejecutiva

011-2273-2893

educacion_continua.ub

DECFE.UB

educacion.continua@ub.edu.ar