

D.J. (872)

**SANTIAGO, 17 JULIO 2025**

## **RESOLUCION N° 02807 EXENTA**

**VISTOS:** lo dispuesto en la Ley N° 19.239; en el D.S. N° 96 de 2025; en la letra d) del artículo 11 y artículo 12 del D.F.L. N° 2 de 1994, del Ministerio de Educación; la Resolución Exenta N°5339 de 2012; la Resolución Exenta N° 047 de 2019; la Resolución Exenta N°03095 de 2011; lo requerido por el Director General de Docencia mediante correo electrónico de fecha 17 de junio de 2025; y lo solicitado por la Vicerrectoría Académica mediante correo electrónico de fecha 17 de junio de 2025; y

### **CONSIDERANDO:**

1. Que mediante Resolución Exenta N°05339 de 2012, que aprueba el Manual de Operacionalización para el Diseño, Aprobación, Dictación, Administración y modificación de Planes de Estudios.

2. Que mediante Resolución Exenta N°047 de 2019, se aprobó el plan de estudios, de la carrera de Ingeniería en Informática código 21030 para optar al título profesional de Ingeniero/a en Informática y al Grado Académico de Licenciado/a en Ingeniería Informática, modificada mediante resolución exenta N°04433 de 2021.

3. Que la Unidad de Innovación Curricular a través del informe de evaluación Técnico Curricular de fecha 10 de junio de 2025, aprueba la evaluación del Programa de Asignatura INFE6003 Experiencia de Usuario, que se impartirá a partir del primer semestre de 2025.

4. Que mediante correo electrónico de fecha 17 de junio de 2025, de la Vicerrectoría académica solicita proceder de acuerdo con lo indicado por el Director General de Docencia mediante correo electrónico de fecha 17 de junio de 2025, en cuanto a la validación de la asignatura (Electivo de Formación Especializada) INFE6003 Experiencia de Usuario, con el informe técnico de la UIC, y el Programa de asignatura correspondiente.

5. Que el correo electrónico de fecha 17 de junio de 2025 de la Vicerrectoría Académica, dirigido al Director Jurídico, es procedente; por tanto

### **RESUELVO:**

I.- **Apruébese**, el programa de asignatura electiva código **INFE6003 - EXPERIENCIA DE USUARIO**, para la carrera de Ingeniería en Informática código 21030, Resolución Exenta N°047 de 2019, del Plan de Estudios de la carrera referida, para ser impartida a contar del primer semestre año 2025, como a continuación se indica:





## PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

### I. IDENTIFICACIÓN

1.1	Nombre	<b>EFE: Experiencia de Usuario</b>					
1.2	Código		Tipo de Actividad Curricular		Electiva		
1.3	Requisito	Asignatura 75 (INFB6072 Ingeniería de Software)					
1.4	SCT	6	Modalidad		Presencial		
1.5	Horas Pedagógicas Semanales	Aula			Extra-Aula	Horas Totales	Régimen
		Teoría	Taller	Laboratorio			
		2	2	0	4	8	S
1.6	Ciclo o Programa de Formación	Ciclo Especialización					
1.7	Departamento	Informática y Computación					
1.8	Vigencia desde	2025	Código Plan de Estudio		21030 plan 4		

### II. DESCRIPCIÓN

La Actividad Curricular Experiencia de Usuario introduce al estudiantado en el diseño, evaluación y mejora de sistemas interactivos digitales centradas en las personas. Se enfoca en comprender las necesidades, motivaciones y comportamientos de los usuarios mediante metodologías de investigación, prototipado y testeo. El curso articula fundamentos de usabilidad, accesibilidad, interacción persona-computador y diseño centrado en el usuario (DCU).

Este espacio formativo permite desarrollar competencias clave para el diseño de soluciones informáticas alineadas con criterios de calidad de uso, impacto social y tecnológico, fomentando el trabajo interdisciplinar y la innovación.

### III. RELACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR CON EL PERFIL DE EGRESO

La Actividad Curricular está relacionada con el perfil de egreso a través de sus logros de aprendizaje, los cuales tributan al dominio "Sistema de Información" (D2), por medio de la competencia "Evalúa los riesgos inherentes al desarrollo de sistemas de información, derivados de la innovación tecnológica" (C2).

Esta Actividad Curricular contribuye al desarrollo de las Competencias genéricas para la empleabilidad y el Aprendizaje Continuo. Que son aquellas que facilitan al estudiantado la transición al mercado del trabajo e inserción laboral, así como la articulación con la oferta institucional de Especialización o Postgrado.

**IV. LOGROS DE APRENDIZAJES**

Tipo de Competencia	Logros de Aprendizaje	Procedimientos y/o Herramientas de Evaluación
<b>Profesional</b>  <b>C1</b>	Aplicar metodologías de diseño centrado en el usuario (DCU) para identificar requerimientos y mejorar la experiencia de interacción en sistemas digitales.	1 trabajo de investigación, ponderación 30 %
	Diseñar prototipos de interfaces interactivas, considerando estándares de usabilidad y accesibilidad.  Implementar y analizar evaluaciones de usabilidad con usuarios reales.	1 o 2 trabajo teórico-práctico de desarrollo, ponderación 30 %
<b>Genérica</b>	Pensamiento crítico, creatividad, coordinación con otros, juicio y toma de decisiones.	2 evaluaciones parciales, ponderación 20 % cada una (en total 40 %)

**V. UNIDADES DE APRENDIZAJE**

Nº	Unidades de Aprendizaje	Contenidos Fundamentales	Total Horas Aula	Total Horas Extra-Aula
1	Fundamentos de la Experiencia de Usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>Principios de usabilidad y accesibilidad</li> <li>Fundamentos de experiencia del usuario.</li> </ul>	15	15
2	Investigación y diseño centrado en el usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de investigación: entrevistas, encuestas, observación, mapas de empatía.</li> <li>Protopersonas y Customer Journey Maps.</li> <li>Guías de estilo y patrones de diseño.</li> <li>Prototipado de interfaces: wireframes, mockups, navegación.</li> </ul>	37	37





3	Evaluación de la experiencia de usuario	<ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación heurística y testeo con usuarios.</li><li>• Métodos: Think-Aloud, A/B testing.</li><li>• Métricas de evaluación: efectividad, eficiencia, satisfacción.</li><li>• Métodos de análisis y síntesis de resultados.</li></ul>	20	20
---	---	--	----	----

## VI. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Se privilegiarán metodologías activas en las que el estudiantado desarrollará su aprendizaje mediante actividades como:

- Método Expositivo Centrado en el/la Estudiante (MECE) (\*)
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Aprendizaje basado en Investigación
- Método de proyecto

## VII. BIBLIOGRAFÍA

### **Básica:**

- Allanwood, G. & Beare, P. (2021). Diseño de experiencias de usuario: (2 ed.). Parramón Paidotribo S.L.
- Fernández Casado, P. E. (2021). UX Design: hazlo fácil pensando en el usuario: (1 ed.). RA-MA Editorial.

### **Complementaria:**

- Jon, Y. (2020). Las leyes del UX: (1 ed.). Parramón Paidotribo S.L.
- Labrador, E. & Márquez Moreno, J. (2023). UX para empresas: (1 ed.). FC Editorial.

Regístrese y Comuníquese,



MARISOL Firmado digitalmente por MARISOL  
PAMELA  
DURAN PAMELA  
SANTIS DURAN  
SANTIS

**DISTRIBUCIÓN**

Vicerrectoría Académica  
Vicerrectoría de Vinculación con el Medio  
Vicerrectoría de Administración y Finanzas  
Vicerrectoría de Investigación y Postgrado  
Dirección General de Análisis Institucional y Desarrollo Estratégico  
Secretaría General  
Contraloría Interna  
Dirección Jurídica  
Escuela de Postgrado  
Dirección de Investigación  
Dirección de Desarrollo Académico  
Dirección General de Docencia (programa de asignatura)  
Subdirección General de Docencia (programa de asignatura)  
Dirección de Evaluación Académica (programa de asignatura)  
Facultad de Ingeniería  
Departamento de Informática y Computación (programa de asignatura)  
Unidad de Títulos y Grados (programa de asignatura)

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
METROPOLITANA

-----  
DOCUMENTO TOTALMENTE  
TRAMITADO

**PCT**

PCT/ppp