



Ingeniería

Diseño e Innovación

La Ingeniería en Diseño de Experiencias e Innovación otorga los conocimientos y habilidades profesionales para identificar y analizar las características de accesibilidad e interacción entre usuario y producto para el diseño de interfaces digitales, así como las habilidades necesarias para el desarrollo de aplicaciones web o móviles, mediante la creación de prototipos, modelos de interacción y características del producto.



Campo Laboral

Bancos digitales o Fintechs

Empresas de comercio electrónico

Empresas de tecnología diversas

Agencias de publicidad y servicios digitales

Product Designer

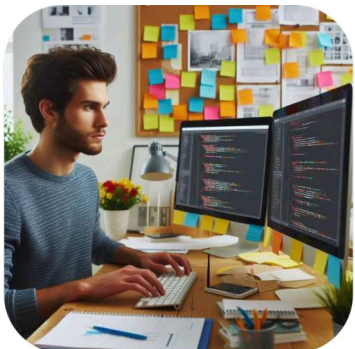
Perfil de Egreso

Como egresado de esta licenciatura podrás:



Planificar patrones de diseño y de navegación para cualquier tipo de producto o servicio digital

Investigar necesidades y comportamientos de todo tipo de usuarios



Construir y probar páginas web o aplicaciones móviles de alto impacto para el usuario final

Identificar necesidades dentro de cualquier sector para poder innovar a través del uso de nuevas tecnologías



Ingeniería en Diseño e Innovación

Plan de estudios - 48 materias

| Cuatrimestre 1 | Lenguaje Básico de Diseño y Composición | Fundamentos de Administración | Teorías de Comunicación | Metodología de la Investigación | Economía | Fundamentos de Mercadotecnia Digital |
|----------------|---|---|--|---|--|--|
| Cuatrimestre 2 | Fundamentos del Diseño de Experiencias | Álgebra y Geometría Analítica | Herramientas para la Edición de Imágenes de Mapa de Bits | Lógica y Lenguaje | Introducción al Pensamiento Filosófico | Perspectiva de Género en el Diseño de |
| Cuatrimestre 3 | El Proceso del Diseño de Experiencias | Introducción a la Mercadotecnia en Redes Sociales | Herramientas para la Edición de Vectores | Introducción a la Programación | Teoría de la Imagen | Programación de Aplicaciones de Internet con Lenguajes de Hipertexto y Hoja de Estilos |
| Cuatrimestre 4 | Prototipos de Baja Fidelidad | Lógica Clásica | Herramientas para el Diseño de Interfaces | Estructuras y Algoritmos de Computación | Semiótica | Fundamentos de Programación de Aplicaciones de Internet del Lado del Cliente |
| Cuatrimestre 5 | Investigación y Pruebas con Usuarios | Programación Orientada a Objetos | Diseño Estratégico | Cálculo Diferencial e Integral | Programación de Aplicaciones de Internet del Lado del Cliente Avanzada | Gestión de Redes Sociales y Mercadotecnia de Contenidos |
| Cuatrimestre 6 | Diseño de Prototipos de Alta Fidelidad | Programación del Lado del Servidor | Innovación Empresarial | Administración de Proyectos | Metodologías Ágiles | Mercadotecnia en Redes Sociales |
| Cuatrimestre 7 | Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles | Bases de Datos | Finanzas Corporativas | Medición y Optimización de Campañas en Redes Sociales | Diseño en Internet Adaptable | Programación Móvil |
| Cuatrimestre 8 | Sociología del Diseño | Programación Móvil Avanzada | Diseño de Servicios | Inteligencia Artificial | Tecnologías Financieras | Proyecto de Titulación: Plan de Innovación para el Bien Social |

Diplomados integrados a tu Licenciatura

Diseño de Experiencias

Gestión de Redes Sociales

Programación Móvil