

CURSO EN DISEÑO DE PRODUCTOS DIGITALES: METODOLOGÍA Y APLICACIÓN PRÁCTICA

TEMÁTICA Diseño Industrial

HORAS/ECTS 8 HORAS

CALENDARIO 05/05/2026 - 07/05/2026

LUGAR Arrasate-Mondragón

IDIOMA Español

MODALIDAD Presencial

**Más información
e inscripción**

OBJETIVOS

En este curso se abordará el proceso completo de diseño de productos digitales, desde la definición conceptual hasta el prototipado interactivo. Combinaremos fundamentos metodológicos de UX y diseño de productos digitales con herramientas prácticas de prototipado en Figma, orientadas a contextos reales de trabajo profesional.

El enfoque será práctico, aplicado y humano-centrista, con ejemplos reales y ejercicios guiados.

Al finalizar el curso, seremos capaces de:

1. Comprender el proceso de diseño de productos digitales
2. Aplicar la metodología digital DBZ orientada a usuarios, contexto y objetivos de negocio.
3. Traducir necesidades y oportunidades en conceptos de producto digital.
4. Diseñar una arquitectura de la información clara y coherente.
5. Entender los principios básicos de UI y diseño visual aplicado a producto digital.
6. Crear wireframes y prototipos interactivos en Figma.
7. Utilizar el prototipo como herramienta de comunicación, validación y toma de decisiones.

DIRIGIDO A

Este curso está dirigido a:

- " Profesionales del diseño (gráfico, industrial, estratégico, UX/UI).
- " Personas que trabajan en departamentos de producto, innovación o tecnología que participan en el diseño de soluciones digitales.
- " Desarrolladores/as o perfiles técnicos que quieran comprender mejor el diseño y la UX.
- " Consultores/as, project managers o perfiles de negocio con interés en productos digitales centrados en

las personas.

No se requieren conocimientos previos en UX ni en Figma.

PROGRAMA

Día 1 - Metodología de diseño de productos digitales (4 h)

1. Introducción al diseño de productos digitales
2. Metodología de diseño centrado en las personas (UX)
 - " Diseño conceptual de productos digitales
 - " Arquitectura de la información
 - " Introducción al UI (User Interface)

Día 2 - Prototipado con Figma (4 h)

1. Introducción a Figma
2. Wireframing
3. Diseño de interfaces en Figma
4. Prototipado interactivo

PROFESORADO

Mazmela Etxabe, Maitane

<https://www.mondragon.edu/cursos/es/curso/diseno-de-productos-digitales-metodologia-y-aplicacion-practica>