Innovación UX 360 con IA, Prototipado Digital y Experiencias Interactivas para el Aprendizaje

ALEX RODOLFO LEON SORIA, Facultad: NEGOCIOS, Carrera: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA DEL EMPRENDIMIENTO, pcisaleo@upc.edu.pe

1. Introducción

La experiencia se desarrolló en el curso UX & Prototyping, dictado durante el semestre 2025-20 en la carrera de Administración y Gerencia del Emprendimiento de la Facultad de Negocios. Este curso combina investigación de usuarios, ideación y prototipado digital para que los estudiantes diseñen productos centrados en las necesidades reales de los usuarios. La innovación presentada se enmarca en el proyecto titulado “Innovación UX 360 con IA, Prototipado Digital y Experiencias Interactivas para el Aprendizaje”.

El propósito de esta experiencia fue elevar el nivel de inmersión, participación y aplicabilidad práctica del curso, incorporando herramientas digitales y tecnologías emergentes que permitieran a los estudiantes comprender, visualizar y diseñar soluciones de forma más dinámica e intuitiva. A través de plataformas como Figma, ThingLink y Google AI Studio, se buscó transformar las actividades tradicionales de investigación, prototipado y evaluación para generar un aprendizaje más significativo y conectado con los estándares actuales de la industria UX.

Los principales objetivos de aprendizaje fueron desarrollar competencias en diseño centrado en el usuario, prototipado digital, creatividad aplicada e integración de IA como apoyo en procesos de diseño. Asimismo, se promovió el pensamiento crítico, la experimentación y la capacidad de validar ideas mediante prototipos de media y alta fidelidad.

Esta intervención surgió ante la necesidad de incrementar la participación activa durante las sesiones prácticas, mejorar la comprensión del proceso completo de diseño UX y facilitar que los estudiantes puedan experimentar con herramientas reales utilizadas en proyectos profesionales. También respondió a la creciente demanda de integrar inteligencia artificial y experiencias interactivas en los cursos vinculados al diseño y la innovación, permitiendo que los estudiantes generen productos digitales más completos, visuales y funcionales.

2. Desarrollo

La experiencia se implementó con un total de 16 estudiantes, organizados en equipos, quienes desarrollaron un proyecto de diseño UX desde la investigación inicial hasta la creación de prototipos digitales y experiencias inmersivas. La secuencia metodológica permitió integrar herramientas digitales, prototipado físico y tecnologías emergentes para crear soluciones más completas y visualmente potentes.

Fases del proceso:

1. **Investigación y comprensión del usuario**: entrevistas, mapeo de necesidades y definición de problemas sin uso de IA, priorizando empatía y análisis crítico.
2. **Ideación y prototipos iniciales:** generación de alternativas y prototipos en Miro para validar flujos y preparar la transición digital.
3. **Prototipado digital con Figma y Google AI Studio**: construcción de prototipos interactivos y **uso de IA** para acelerar diseño y explorar variantes visuales.
4. **Experiencias 360° y 3D (Realidad virtual) con ThingLink**: integración de prototipado físico y digital en recorridos inmersivos que simulan contextos reales de uso.
5. **Presentación final**: exposición de todo el proceso, incluyendo investigación, prototipos digitales, elementos 3D y experiencias interactivas.

Estrategias pedagógicas:

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje activo y experimentación.
- Integración progresiva de herramientas digitales y emergentes.
- Iteración continua con retroalimentación docente y entre pares.
- Enfoque phygital, uniendo prototipos físicos y digitales para experiencias inmersivas.

3. Resultados

La implementación generó resultados significativos:

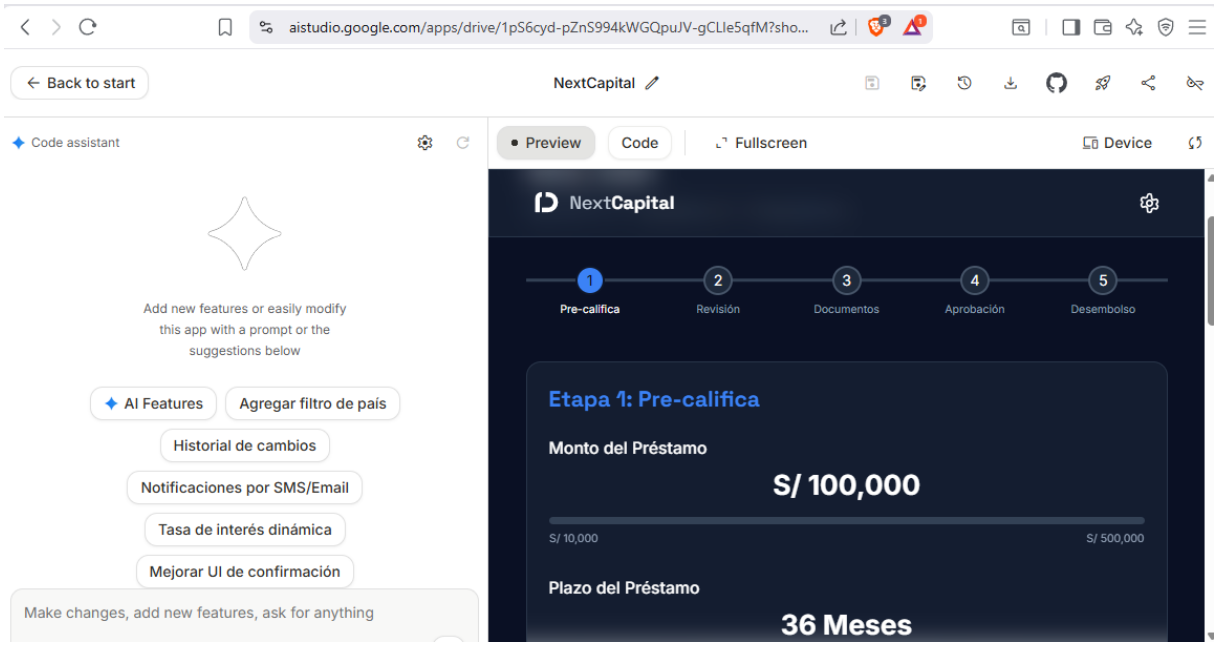
- **Mayor participación y compromiso**: incremento en la interacción y motivación gracias a herramientas emergentes.
- **Prototipos digitales de alta calidad**: estudiantes sin experiencia previa lograron interfaces funcionales y estéticas.
- **Iteración continua**: pruebas con usuarios reales permitieron ajustes basados en evidencia.
- **Creatividad y pensamiento crítico**: integración de IA y experiencias 360° fortaleció la innovación y la comprensión contextual.
- **Retroalimentación positiva**: estudiantes valoraron la practicidad, la reducción de tiempos y la claridad en la comunicación de soluciones.
- **Comparación con ciclos anteriores**: se evidenció mayor iteración, entregables más creativos y motivación sostenida.

4. Conclusiones

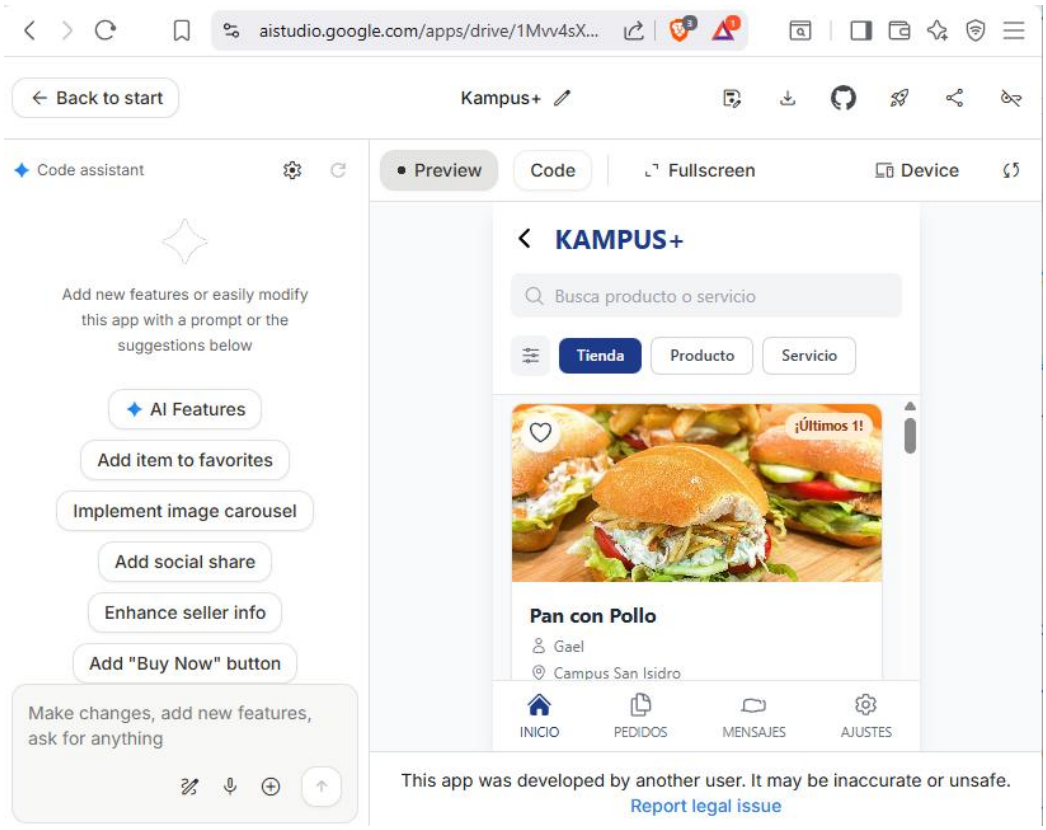
La experiencia evidenció que la integración de herramientas emergentes —como Figma, Google AI Studio y ThingLink— puede transformar significativamente el aprendizaje en cursos que no están orientados al diseño. A pesar de la falta de experiencia previa, los estudiantes lograron desarrollar prototipos digitales y experiencias inmersivas con apariencia profesional, lo que demuestra que la tecnología adecuada reduce barreras y potencia la creatividad en perfiles no especializados.
Asimismo, el enfoque phygital y el uso de experiencias 360° permitieron conectar el prototipado digital con contextos reales de uso, fortaleciendo la comprensión del usuario y promoviendo iteraciones basadas en evidencia obtenida de pruebas con user personas. Esto generó un aprendizaje más profundo, motivador y cercano a la práctica profesional de UX. Si bien los resultados fueron positivos, se identificó como limitación inicial la curva de aprendizaje en el uso de prompts para Google AI Studio, lo cual se mitigó con guías prácticas.
Finalmente, los resultados muestran que esta metodología es altamente replicable y escalable. Puede ser implementada en otros cursos que busquen integrar IA, diseño de experiencias, prototipado o aprendizaje activo. Su estructura flexible permite adaptarla a distintas disciplinas, favoreciendo el desarrollo de competencias digitales, pensamiento crítico y capacidad para construir soluciones innovadoras desde etapas tempranas del proceso educativo.

Evidencias

Uso de Google AI Studio para diseño de prototipos:

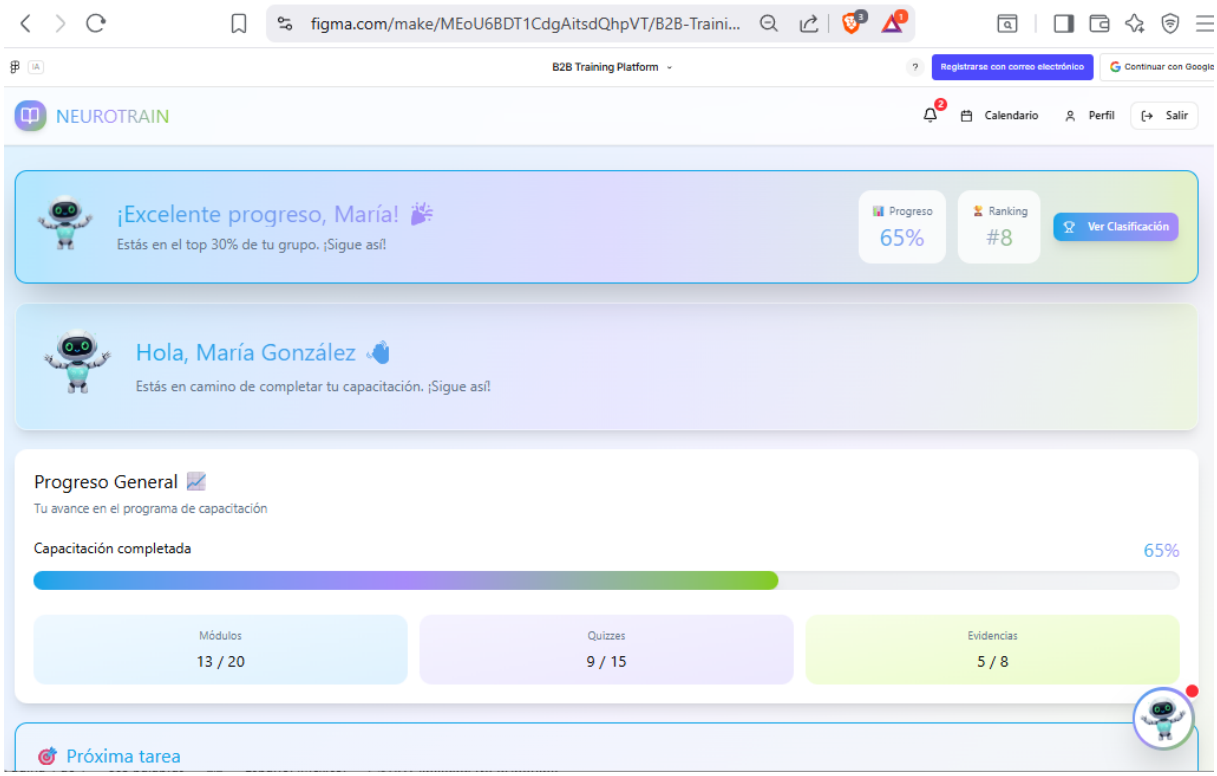


Grupo 1: NextCapital, una Fintech con su app para préstamos a emprendedores con poco historial financiero



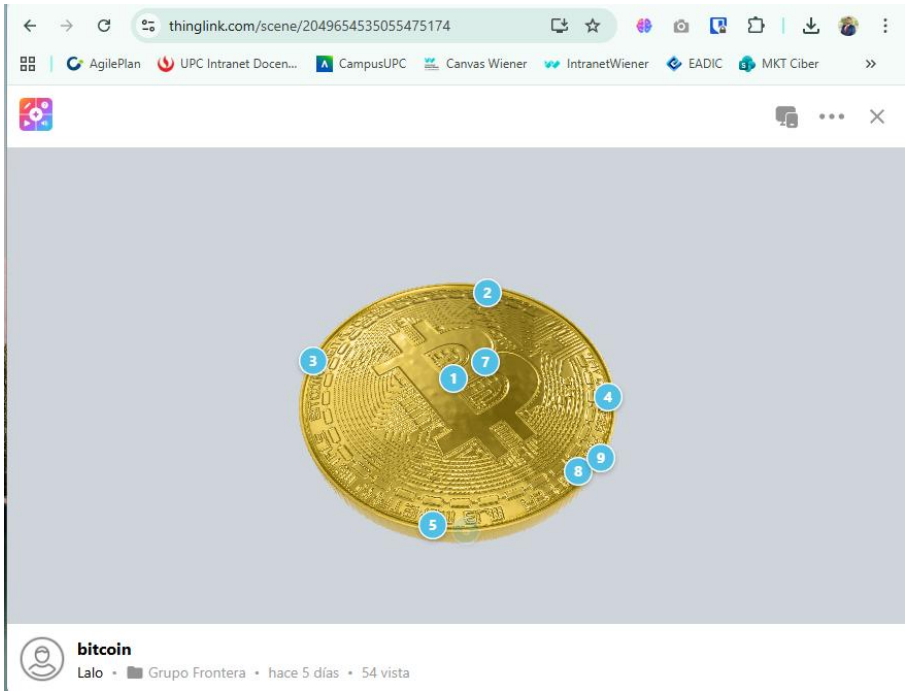
Grupo 2: “Kampus” app para venta y compra de productos dentro de las universidades

Uso de Figma para diseño de prototipos:

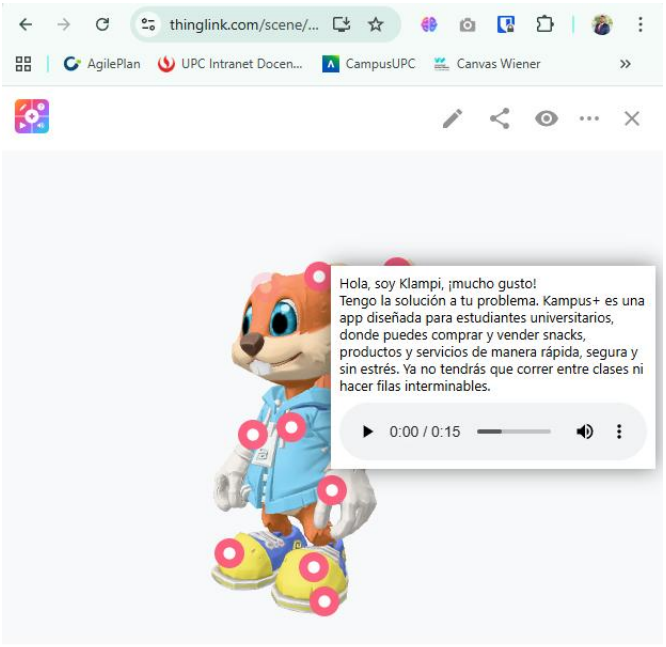


Grupo 3: Neurotrain plataforma para seguimiento y onboarding de practicantes en empresas

Uso de Thinglink para presentación de objetos 3D y experiencias 360:



Grupo 1: NextCapital: objeto 3D: Bitcoin como su marca FINTECH



ardilla
Giuliana • Kampus+ • hace 9 días • 45 vista

Grupo 2: “Kampus”, imagen 3D de su mascota: una ardilla y Tour virtual de entrega de productos dentro de la universidad con escenas y storytelling