



**Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología**

**MASTER UNIVERSITARIO EN EXPERIENCIA
DE USUARIO PARA EL DISEÑO DE
PRODUCTOS Y SERVICIOS DIGITALES**

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Metodologías de Investigación académica

CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	MASTER UNIVERSITARIO EN EXPERIENCIA DE USUARIO PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS DIGITALES
Denominación de la asignatura:	Metodologías de Investigación académica
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	Presencial
Profesor/es:	Dr. Anxo López Dra. Delfina Morán
Lengua vehicular:	Castellano
Página web:	www.esne.es

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:	Dr. Anxo López, Dra. Delfina Morán
Datos de contacto:	Anxo.lopez@esne.es Delfina.moran@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS:	Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas en el portal del alumno.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:	Requisitos legales que dan acceso a un máster oficial.
Aconsejables:	Ninguno.

4. COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1: Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.

CG2: Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.

CG3: Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.

CG4: Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.

CG5: Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.

CG6: Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1: Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.

CT2: Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad

CT3: Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1.- Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.

CE 2.- Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.

CE 3.- Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios.

CE 4.- Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario, aplicándolas de manera eficaz y creativa al desarrollo de proyectos de diseño de experiencias de productos y servicios en las diferentes fases de los mismos.

CE 5.- Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.

CE 6.- Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.

CE 7.- Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.

CE 8.- Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.

CE 9.- Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.

CE 10.- Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.

CE 11.- Conocer y aplicar las técnicas y herramientas adecuadas para crear experiencias de usuario consistentes a través de diferentes canales y dispositivos tecnológicos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

Esta materia tiene como objetivo iniciar al estudiante en la investigación académica.

La primera parte de la materia aporta una introducción a los procesos y metodologías de investigación de las diferentes tradiciones científicas de las ciencias sociales, ingeniería y diseño.

Así, a través del estudio de la literatura específica sobre investigación, se discutirán, entre otros, los siguientes enfoques: experimental frente a la investigación de campo, razonamiento inductivo vs. deductivo, empírico vs. teórico, investigación cuantitativa frente a investigación cualitativa, estudios comparativos vs. longitudinales, métodos descriptivos vs. métodos generativos, etc., así como un enfoque que combine los diversos métodos tradicionales de investigación.

La segunda parte aborda las líneas fundamentales de investigación sobre las que versará el proyecto a desarrollar por los alumnos; en este punto se prestará especial atención a las diversas disciplinas y teorías que sirven de fundamento teórico al Diseño de Experiencia de Usuario.

Resultados de aprendizaje:

Aprender y saber utilizar los métodos de investigación de diferentes tradiciones académicas.

Profundizar en la metodología a seguir para el desarrollo de un trabajo de investigación, su marco conceptual y la formalización del documento.

Obtener una visión general de las principales líneas de investigación relevantes en Diseño de Experiencia de Usuario, desarrollando una visión propia sobre el enfoque metodológico que deben utilizar en su investigación.

Profundizar en una de las líneas de investigación propuestas, analizar las teorías en las que se fundamentan y desarrollar un proyecto de investigación innovador que pueda convertirse en el núcleo de una futura tesis doctoral.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- 1.- Metodologías de investigación
 - 1.1.- Tipos de investigación
 - 1.2.- Metodologías para el análisis y conceptualización de la investigación.
 - 1.3.- Metodologías para el diseño y planificación de la investigación
 - 1.4.- Metodologías para el desarrollo de la investigación
 - 1.5.- Metodologías para el análisis y validación de los modelos propuestos
 - 1.6.- Metodologías, técnicas y herramientas para la difusión de la investigación

- 2.- Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario
 - 2.1.- Personas / usuarios; Investigación de los usuarios, sus características, emociones, motivaciones y procesos cognitivos: modelos y teorías psicológicas.
 - 2.2.- Productos / artefactos: El producto como punto de partida para el diseño UX.
 - 2.3.- Usuario / producto: la interacción entre el usuario y el producto
 - 2.4.- La naturaleza social de la Experiencia de Usuario; Las teorías sobre las relaciones y la comunicación entre las personas.
 - 2.5.- Diseño: La contribución de las teorías del diseño a la Experiencia de Usuario.
 - 2.6.- La interrelación entre los usuarios y sus roles en situaciones de interacción.

Temario detallado

Sesión 1 Tipos de investigación Metodologías para el análisis y conceptualización de la investigación.
Sesión 2 Metodologías para el diseño y planificación de la investigación Metodologías para el desarrollo de la investigación
Sesión 3 Metodologías para el análisis y validación de los modelos propuestos Metodologías, técnicas y herramientas para la difusión de la investigación
Sesión 4 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Personas / usuarios; Investigación de los usuarios, sus características, emociones, motivaciones y procesos cognitivos: modelos y teorías psicológicas.
Sesión 5 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Productos / artefactos: El producto como punto de partida para el diseño UX.
Sesión 6 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Usuario / producto: la interacción entre el usuario y el producto
Sesión 7

Temario detallado
Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: La naturaleza social de la Experiencia de Usuario; Las teorías sobre las relaciones y la comunicación entre las personas.
Sesión 8 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Diseño: La contribución de las teorías del diseño a la Experiencia de Usuario.
Sesión 9 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: La interrelación entre los usuarios y sus roles en situaciones de interacción.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Sesión 1 Tipos de investigación Metodologías para el análisis y conceptualización de la investigación.	28/03/2019
Sesión 2 Metodologías para el diseño y planificación de la investigación Metodologías para el desarrollo de la investigación	11/04/2019
Sesión 3 Metodologías para el análisis y validación de los modelos propuestos Metodologías, técnicas y herramientas para la difusión de la investigación	26/04/2019
Sesión 4 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Personas / usuarios; Investigación de los usuarios, sus características, emociones, motivaciones y procesos cognitivos: modelos y teorías psicológicas.	17/05/2019
Sesión 5 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Productos / artefactos: El producto como punto de partida para el diseño UX.	30/05/2019
Sesión 6 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Usuario / producto: la interacción entre el usuario y el producto	31/05/2019
Sesión 7 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: La naturaleza social de la Experiencia de Usuario; Las teorías sobre las relaciones y la comunicación entre las personas.	06/06/2019
Sesión 8 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: Diseño: La contribución de las teorías del diseño a la Experiencia de Usuario.	13/06/2019

Sesión 9 Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario: La interrelación entre los usuarios y sus roles en situaciones de interacción.	14/06/2019
--	------------

8. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

ACTIVIDAD FORMATIVA	METODOLOGÍA DOCENTE	HORAS DE DOCENCIA PRESENCIALES	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
AF2 - Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	MD1: Método del Caso MD2: Aprendizaje Cooperativo	5	0	5
AF3 - Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas...	MD2: Aprendizaje Cooperativo MD4: Aprendizaje Basado en Proyectos	25	0	25
AF6 - Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.		0	15	15
AF7 - Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio...).		0	105	105
TOTAL		30	120	150

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE2: Exposiciones orales	<p>Suspense: No tiene el conocimiento correspondiente.</p> <p>Aprobado: Tiene una verbalización pobre de los contenidos y dificultad para comunicar el contenido.</p> <p>Notable: Expone con claridad y exhibe dominio de la materia, argumentando y defendiendo con solidez.</p> <p>Sobresaliente: Conectado a otros contenidos de este curso u otros</p>	35%
SE3: Observación de desempeño	<p>Suspense: Muestra un interés, implicación y ejecución nulo o pobre en las actividades y contenidos de la materia. No mejora al respecto.</p> <p>Aprobado: Cumple con la implicación mínima en participación y trabajos. Desempeño constante.</p> <p>Notable: Muestra consistencia en la calidad de los trabajos y participación. Mejora en la calidad de los mismos que refleja los aprendizajes (más anterior).</p> <p>Sobresaliente: Alcanza un desempeño que articula el resto de las actividades de evaluación (más anterior).</p>	10%
SE4: Caso / problema	<p>Suspense: No se entrega a tiempo o siguiendo las especificaciones.</p> <p>Aprobado: Entregado a tiempo, siguiendo las especificaciones.</p> <p>Notable: Claramente pensado, discutido y defendido. Aporta referencias relevantes y significativas más allá del contenido del curso (más lo anterior)</p> <p>Sobresaliente: Conectado a otros contenidos de este curso u otros (más anterior).</p>	40%
SE5: Debate	<p>Suspense: El alumno no participa en clase o trata continuamente de dominar la discusión, negar o ridiculizar las perspectivas de los demás.</p> <p>Aprobado: El estudiante regularmente hace buenas preguntas, es voluntario para dar respuestas. Construye sobre las respuestas de otros a través de analogías, anécdotas y experiencia personal (más lo anterior)</p> <p>Notable: La participación ocasionalmente aporta una perspectiva más amplia basada en contenido adicional leído/investigado fuera de la clase o por experiencia personal (más lo anterior)</p> <p>Sobresaliente: La participación consistentemente aporta una perspectiva más amplia basada en contenido adicional leído/investigado fuera de clase o por experiencia personal.</p>	15%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Sistema de Evaluación:

Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo del módulo ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

La equivalencia numérica de calificaciones es la siguiente:

Suspenso (SS), 0 - 4,99

Aprobado (AP), 5 – 6,99

Notable (NT), 7 – 8,99

Sobresaliente (SS), 9 – 10

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía / Webgrafía básica

Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23.

Design Research Society. (s.f.). Proceedings of DRS2018. Recuperado el 15 de marzo de 2019, de <http://www.dr2018limerick.org/participation/proceedings>

Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design Dictionary. Perspectives in design terminology* (Board of International Research in Design, BIRD ed.). Basel · Boston · Berlin: Birkhäuser Verlag AG.

Faculty of Industrial Design Engineering, TU Delft. (04 de abril de 2019). Research . Obtenido de <https://www.tudelft.nl/en/ide/research/>

Laurel, B. (. (2003). *Design Research. Methods and Perspectives*. The MIT Press.

Michel, R. (. (2007). *Design Research Now. Essays and selected projects*. Basel, Switzerland: Birkhäuser Verlag AG.

Research through design. (2015). *Research through design*. Recuperado el 15 de marzo de 2019, de <http://www.researchthroughdesign.org/2015/proceedings.html>

Research through design. (2017). *Research through design*. Recuperado el 15 de marzo de 2109, de <https://www.researchthroughdesign.org/2017/proceedings/>

Research through design. (2019). *RTD 2019. Method & Critique*. Recuperado el 04 de abril de 2019, de <http://researchthroughdesign.org/2019/interests.html>

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación "0" y pérdida de esa convocatoria.