



**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

**Principios generales del diseño**

CURSO ACADÉMICO 2020 — 2021

## 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:	Principios generales del diseño
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	Presencial
Profesor/es:	Nicola Vittori Dr. Javier Fernández de Gorostiza Jonatan Morquecho
Lengua vehicular:	Castellano
Página web:	www.esne.es

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:	Nicola Vittori, Dr. Javier Fernández de Gorostiza Jonatan Morquecho
Datos de contacto:	<a href="mailto:nicola.vittori@esne.es">nicola.vittori@esne.es</a> <a href="mailto:javier.fernandezdegorostiza@esne.es">javier.fernandezdegorostiza@esne.es</a> <a href="mailto:jonatan.morquecho@esne.es">jonatan.morquecho@esne.es</a>
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.

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

### 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 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.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

1.- Conocer y aplicar las teorías del diseño de la información y la interacción a través de principios de diseño revisados en su aplicación desarrollos tecnológicos.

2.- Comprender las múltiples dimensiones del contexto en que se enmarca el diseño y su papel determinante en la definición formal de productos y servicios que aporten experiencias de usuario relevantes.

3.- Ser capaz de analizar esos contextos y extraer los datos relevantes de los mismos para los proyectos de diseño.

4.- Conocer y aplicar las diferentes técnicas, lenguajes, materiales y soportes que permitan comunicar el proyecto de manera efectiva, y a los diferentes agentes implicados en el proceso, con los usuarios, el equipo interno y otros equipos o grupos relacionados.

5.- Definir la calidad y cantidad de los entregables en cada fase del proyecto de diseño de experiencia de usuario.

6.- Analizar críticamente y con argumentos informados las propuestas de diseño.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

1.- Teorías del diseño de la información y diseño de la interacción. Revisión actualizada de los principios generales del diseño visual y cinético en el contexto tecnológico actual y su aplicación al diseño de experiencias de usuario.

1.1.- Forma y percepción

1.2.- Forma y comportamiento

1.3.- Forma y experiencia estética.

2.- La relación entre la forma y el contexto

Análisis de las múltiples dimensiones del contexto en el que se enmarca el diseño y su influencia en la experiencia de usuario.

2.1.- La escala del contexto y sus implicaciones en el diseño: componentes, productos, sistemas y comunidades.

- 2.2.- El contexto cognitivo: fundamentos de la percepción.
  - 2.2.1.- Nuevos fundamentos y teorías sobre la percepción de la forma. Percepción y memoria.
  - 2.2.2.- Diseño emocional. La respuesta afectiva al diseño.
  - 2.2.3.- Los diferentes estilos cognitivos.
- 2.3.- El contexto socio-cultural del diseño
- 2.4.- El contexto tecnológico del diseño
- 2.5.- El contexto económico del diseño
- 3.- De los datos al diseño: La interpretación de datos y su conversión en propuestas de diseño.
- 4.- La comunicación del diseño.
  - 4.1.- Técnicas, lenguajes, materiales y soportes gráficos para una comunicación interna y externa efectivas.

## Temario detallado

- 1.- Introducción.
  - 1.1.- Las variadas disciplinas que componen UX y su relación con los fundamentos del diseño (UxI, AI, VD, SD, etc.)
  - 1.2.- Revisión de las diversas acepciones del diseño y su confluencia en UX.
  - 1.3.- Caso práctico: el equipo de diseño de BBVA. Configuración.
  - 1.4.- Taller de proyectos. Presentación del proyecto
- 2.- Qué es el diseño de interacción
  - 2.1.- Las diversas tipologías
  - 2.2.- Cómo surge la disciplina.
  - 2.3.- Qué tiene IxD de nuevo: una breve historia.
  - 2.4.- Taller de proyectos. Documentación y análisis
- 3.- Ideación
  - 3.1.- Creación y organización de conceptos
  - 3.2.- Técnicas de ideación
  - 3.3.- Caso práctico
  - 3.4.- Taller de proyectos. Ideación
- 4.- Refinamiento
  - 4.1.- Las leyes y principios de diseño de interacción
  - 4.2.- Métodos de refinamiento y control: Constrains, behavioural economics, framework.
  - 4.3. Caso práctico
  - 4.5.- Taller de proyectos: diseño detallado.
- 5.- Arquitectura de la información
  - 5.1.- Conceptos básicos y diversas tipologías
  - 5.2.- Caso práctico
  - 5.3.- Taller de proyectos: arquitectura de la información.
- 6.- Microinteracciones y contenido
  - 6.1.- La importancia del contenido y la figura del UX copy
  - 6.2.- Microrinteracciones y Design System
  - 6.3.- Caso práctico
  - 6.4.- Taller de proyectos: Microinteracciones
- 7.- Interface design
  - 7.1.- Elementos visuales de la interfaz
  - 7.2.- Moodboards
  - 7.3.- Marca y tono de voz

7.4.- Visual System 7.5.- Micro interaction 7.8.- Caso práctico 7.9.- Taller de proyectos: mood board y visual interface
8.- Fundamentos de diseño en relación con el diseño de servicios 8.1.- Qué es el diseño de servicios. 8.2.- Desde un journey de la experiencia hasta el diseño de un touchpoint. 8.3.- Documentación de artefactos. 8.4.- Design System 8.5.- Caso práctico 8.6.- Taller de proyectos: Journey de la experiencia.
9.- Proto, test and development 9.1.- Los diferentes tipos de prototipado (from low to high) 9.2.- Prototipado de servicios 9.3.- Testing 9.4.- Development 9.5.- Living in an Agile and Lean world 9.6.- Caso práctico
10.- Taller de proyectos: Prototipado
11.- Presentación de proyectos. Sesión crítica
12.- Revisión y evaluación

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
1.- Introducción. 1.1.- Las variadas disciplinas que componen UX y su relación con los fundamentos del diseño (UxI, AI, VD, SD, etc.) 1.2.- Revisión de las diversas acepciones del diseño y su confluencia en UX. 1.3.- Caso práctico: el equipo de diseño de BBVA. Configuración. 1.4.- Taller de proyectos. Presentación del proyecto	Noviembre
2.- Qué es el diseño de interacción 2.1.- Las diversas tipologías 2.2.- Cómo surge la disciplina. 2.3.- Qué tiene IxD de nuevo: una breve historia. 2.4.- Taller de proyectos. Documentación y análisis	Noviembre
3.- Ideación 3.1.- Creación y organización de conceptos 3.2.- Técnicas de ideación 3.3.- Caso práctico 2.4.- Taller de proyectos. Ideación	Noviembre
4.- Refinamiento 4.1.- Las leyes y principios de diseño de interacción	Diciembre

<p>4.2.- Métodos de refinamiento y control: Constrains, behavioural economics, framework.</p> <p>4.3. Caso práctico</p> <p>4.5.- Taller de proyectos: diseño detallado.</p>	
<p>5.- Arquitectura de la información</p> <p>5.1.- Conceptos básicos y diversas tipologías</p> <p>5.2.- Caso práctico</p> <p>5.3.- Taller de proyectos: arquitectura de la información.</p>	Diciembre
<p>6.- Microinteracciones y contenido</p> <p>6.1.- La importancia del contenido y la figura del UX copy</p> <p>6.2.- Micorinteracciones y Design System</p> <p>6.3.- Caso práctico</p> <p>6.4.- Taller de proyectos: Microinteracciones</p>	Diciembre
<p>7.- Interface design</p> <p>7.1.- Elementos visuales de la interfaz</p> <p>7.2.- Moodboards</p> <p>7.3.- Marca y tono de voz</p> <p>7.4.- Visual System</p> <p>7.5.- Micro interaction</p> <p>7.8.- Caso práctico</p> <p>7.9.- Taller de proyectos: modo board y visual interface</p>	Enero
<p>8.- Fundamentos de diseño en relación con el diseño de servicios</p> <p>8.1.- Qué es el diseño de servicios.</p> <p>8.2.- Desde un journey de la experiencia hasta el diseño de un touchpoint.</p> <p>8.3.- Documentación de artefactos.</p> <p>8.4.- Design System</p> <p>8.5.- Caso práctico</p> <p>8.6.- Taller de proyectos: Journey de la experiencia.</p>	Enero
<p>9.- Proto, test and development</p> <p>9.1.- Los diferentes tipos de prototipado (from low to high)</p> <p>9.2.- Prototipado de servicios</p> <p>9.3.- Testing</p> <p>9.4.- Development</p> <p>9.5.- Living in an Agile and Lean word</p> <p>9.6.- Caso práctico</p> <p>9.7.- Taller de proyectos: Prototipado</p>	Enero
<p>10.- Taller de proyectos: Prototipado</p>	Febrero
<p>11.- Taller de proyectos: Prototipado</p>	Febrero
<p>12.- Taller de proyectos: Prototipado</p>	Febrero
<p>13.- Taller de proyectos: Invitado externo</p>	Febrero
<p>14.- Taller de proyectos: Prototipado</p>	Marzo
<p>15.- Presentación de proyectos. Sesión crítica y evaluación (I)</p>	Marzo

## 8. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

ACTIVIDAD FORMATIVA	METODOLOGÍA DOCENTE	HORAS DE DOCENCIA PRESENCIALES	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
<b>AF1 - Lección magistral:</b> Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	MD5: Clase Magistral	10	0	10
<b>AF2 - Seminario:</b> 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
<b>AF3 - Actividades Prácticas en el aula:</b> 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	50	0	50
<b>AF6 - Tutoría:</b> 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	10	10
<b>AF7 - Trabajo autónomo:</b> 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	75	75
<b>TOTAL</b>		65	85	150

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA
-----------------------	-------------------------	--------------------------

		CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1: Prueba de conocimiento	Medida por pruebas parciales y/o una final. Puntuación siguiendo el valor aportado a cada una de las cuestiones de éstas.	10%
SE2: Exposiciones orales	Suspense: No tiene el conocimiento correspondiente. Aprobado: Tiene una verbalización pobre de los contenidos y dificultad para comunicar el contenido. Notable: Expone con claridad y exhibe dominio de la materia, argumentando y defendiendo con solidez. Sobresaliente: Conectado a otros contenidos de este curso u otros	15%
SE3: Observación de desempeño	Suspense: Muestra un interés, implicación y ejecución nulo o pobre en las actividades y contenidos de la materia. No mejora al respecto. Aprobado: Cumple con la implicación mínima en participación y trabajos. Desempeño constante. Notable: Muestra consistencia en la calidad de los trabajos y participación. Mejora en la calidad de los mismos que refleja los aprendizajes (más anterior). Sobresaliente: Alcanza un desempeño que articula el resto de las actividades de evaluación (más anterior).	15%
SE4: Caso / problema	Suspense: No se entrega a tiempo o siguiendo las especificaciones. Aprobado: Entregado a tiempo, siguiendo las especificaciones. Notable: Claramente pensado, discutido y defendido. Aporta referencias relevantes y significativas más allá del contenido del curso (más lo anterior) Sobresaliente: Conectado a otros contenidos de este curso u otros (más anterior).	35%
SE5: Debate	Suspense: El alumno no participa en clase o trata continuamente de dominar la discusión, negar o ridiculizar las perspectivas de los demás. 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) 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) Sobresaliente: La participación consistentemente aporta una perspectiva más amplia basada en	15%

	contenido adicional leído/investigado fuera de clase o por experiencia personal.	
SE9: Asistencia a clase	Incompleta: Asiste a menos del 80% de las clases sin causa justificada. Completa: Asiste al menos al 80% de las clases.	10%

## 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

Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). About face. The essential of interaction design (Cuarta ed.). John Wiley & Sons.

Davis, M. (2012). Graphic Design Theory. London: Thames & Hudson.

Dondis, D. A. (2007). La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili.

Gibson, J. (2015). The theory of affordances. En J. Gibson, The ecological approach to visual perception (págs. 119-136). NY: Psychology Press & Routledge Classic Editions.

Lima, M. (2011). Visual complexity. Mapping patterns of information. New York: Princeton Architectural Press.

Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2008). Graphic Design: The New Basics. Princeton Architectural Press and Maryland Institute College of Art.

Marsh, J. (2015). UX for Beginners. O'Reilly Media, Inc.

Mullet, K., & Sano, D. (1995). Designing Visual Interfaces. Englewood Cliffs, NJ, US: Prentice Hall.

Norman, D. (1998). La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Nerea.

Norman, D. (2005). El diseño emocional. Barcelona: Paidós.

Norman, D. (s.f.). Design as Communication. jnd.org. Recuperado el 30 de agosto de 2017, de [http://www.jnd.org/dn.mss/design\\_as\\_communicatio](http://www.jnd.org/dn.mss/design_as_communicatio)

Norman, D., & Draper, S. (1986). User centered system design: new perspectives on human-computer interaction. CRC Press.

Saffer, D. (2009). Designing for interaction: creating innovative applications and devices (Segunda ed.). New riders.

## 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.