



**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

Trabajo fin de máster

CURSO ACADÉMICO 2021— 2022

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN EXPERIENCIA DE USUARIO PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS DIGITALES
Denominación de la asignatura:	Trabajo fin de máster
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	9
Modalidad de enseñanza:	Presencial
Profesor/es:	Dr. Juan Carlos Gauli Dr. Javier Fernández de Gorostiza Dra. Carolina García Vázquez Dra. Bárbara Corsetti Dra. Marta Pérez Javier Sierra Merino Nicola Vittori Jonatan Morquecho
Lengua vehicular:	Castellano
Página web:	www.esne.es

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:	Dra. María José Pérez Luque, Dr. Juan Carlos Gauli, Dra. María Antón Barco, Dra. Verónica Meléndez, Dra. Lycinia Aliberti, Dr. Javier Fernández de Gorostiza, Dra. Carolina García Vázquez, Dra. Emanuela Mazzone, Javier Sierra Merino, Beatriz Horcajo Llorente, Nicola Vittori, Jonatan Morquecho
Datos de contacto:	

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: Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8: Poder integrar los conocimientos y ser capaz de 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: Saber comunicar conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10: Desarrollar 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

Idear y desarrollar un proyecto de diseño de experiencia de usuario innovador en un área de interés, aplicando todos los conocimientos y competencias adquiridas en el máster, tanto intelectuales como técnicas y profesionales.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- 1.- Investigación y contextualización del proyecto
- 2.- Ideación y desarrollo del proyecto
- 3.- Análisis de la viabilidad técnica, económica y legal
- 4.- Comunicación del proyecto. Comunicación interna y Comunicación externa
- 5.- Integración. Redacción de la memoria del proyecto integrando todos los aspectos teóricos, formales y técnicos.

Temario detallado

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
1.- Definición de temática y alcance: Investigación y contextualización del proyecto.	Enero-febrero-marzo
2.- Ideación y desarrollo del proyecto.	Abril-julio

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.	MD2: Aprendizaje Cooperativo MD4: Aprendizaje Basado en Proyectos	5	0	5
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	MD2: Aprendizaje Cooperativo MD4: Aprendizaje Basado en Proyectos	20		20

adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.				
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	200	200
TOTAL		25	200	225

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>	45%
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%
SE8: Informe del profesor del área	<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>	45%

	Sobresaliente: Conectado a otros contenidos de este curso u otros (más anterior).	
--	---	--

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

Bibliografía general del curso

Bibliografía específica en función del proyecto.

Bibliografía / Webgrafía complementaria

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.