

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño de Producto
<b>Módulo:</b>	Ciencias Sociales y Jurídicas
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Diseño centrado en el usuario
<b>Código:</b>	3317
<b>Curso:</b>	Segundo
<b>Semestre:</b>	Segundo
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Básica
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Dra. Delfina Morán Arnaldo
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Dra Delfina Morán Arnaldo

### Datos de contacto:

[delfina.moran@esne.es](mailto: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:

Los propios del título.

### Aconsejables:

Haber superado las materias de primer curso.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas, más concretamente a la materia de Sociología.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Diseño centrado en el usuario es una materia de carácter transversal en el grado, y sus contenidos están relacionados, por tanto, con gran parte de las materias del mismo. Esta relación es especialmente relevante con otras materias teóricas (teorías e historias del diseño), con las materias que abordan los desarrollos tecnológicos y con las materias dedicadas al desarrollo de proyectos.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura aporta al plan de estudios el conocimiento de los aspectos psicológicos que influyen en la percepción humana. Su conocimiento es esencial para poder desarrollar discursos gráficos o audiovisuales que sean capaces de conectar adecuadamente con los receptores.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

- CG1.-** Capacidad para el pensamiento analítico y crítico relacionado con las tendencias y vanguardias del diseño de producto.
- CG2.-** Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño de producto.
- CG3.-** Capacidad para el uso de las TIC's, sistemas de información y bases de datos aplicadas a entornos del diseño de producto.

### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB2.-** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3.-** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4.-** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5.-** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT2 - Razonamiento crítico:** Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT5 - Gestión de la Información (búsqueda, selección e integración):** Habilidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT7 - Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones:** Disponibilidad al cambio; buena disposición ante retos y riesgos; capacidad de diálogo integrador; modificación consciente

de objetivos, actitudes, etc. ante nueva información. Capacidad para percibir, interpretar y responder a su entorno.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE4** - Identificar los aspectos clave en la usabilidad de los productos y entender la interacción existente entre el usuario y el objeto, así como las reacciones que estas relaciones generan.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Conocer y aplicar los principios básicos del diseño centrado en el usuario y sus principales técnicas y metodologías.
- Distinguir las fases del proceso de diseño y las técnicas de análisis de la experiencia de usuario adecuadas en cada fase.
- Desarrollar capacidad de comunicarse, defender su trabajo y argumentar sus decisiones de diseño apoyándose en datos recogidos en la investigación sobre los usuarios.
- Aplicar métodos de análisis de oportunidades para el diseño
- Integrar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

1. Hacia un modelo basado en el usuario
2. Experiencia de Usuario y Diseño Centrado en el Usuario
3. Analizar *a* los usuarios
4. Diseñar *para* los usuarios
5. Diseñar *con* los usuarios. Métodos de colaboración. Diseño abierto
6. Evaluación de los diseños

### Temario detallado

1. Hacia un modelo basado en el usuario
  - Datos antropométricos
  - Dinámicas de uso y consumo
2. Experiencia de Usuario y Diseño Centrado en el Usuario
  - Introducción a la Usabilidad
  - Introducción al Diseño Emocional
  - Introducción a la Experiencia de usuario y la metodología de Diseño Centrado en el Usuario
  - Estudio de experiencias de adaptación del diseño orientado al usuario
3. Analizar *a* los usuarios
  - Entrevistas en profundidad
  - Personas y Escenarios
  - Factores socioeconómicos y culturales
  - Análisis geográfico y de los hábitos de los usuarios
  - Estudios psicológicos y de comportamiento
  - Análisis del microentorno y el macroentorno
4. Diseñar *para* los usuarios
  - Métodos de generación de conceptos creativos
  - Análisis y valoración de ideas y requisitos
  - Categorización de datos y registro sistemático
  - Prototipado
5. Diseñar *con* los usuarios. Métodos de colaboración. Diseño abierto
6. Evaluación de los diseños
  - Test de comprobación
  - Evaluación heurística

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1	Febrero
TEMA 2	Febrero
TEMA 3	Marzo
TEMA 4	Abril
TEMA 5	Mayo
TEMA 6	Mayo
Revisión de temario	Junio

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Lección Magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	Método expositivo: Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	40	-	40
Seminario: Actividad formativa en el aula seminario que, bajo la guía del profesor, fomenta el aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la	Aprendizaje Cooperativo: los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	20	-	20

cuestión a estudiar.	recursos materiales disponibles.				
<p>Taller:            Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Aprendizaje Cooperativo: los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p> <p>Aprendizaje basado en problemas:            Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): enfocado al acercamiento del alumno a la realidad empresarial. Se plantearán problemas reales con el objetivo de que los alumnos los solucionen trabajando en equipo.</p> <p>Diseño de proyectos:            Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.</p> <p>Entornos de simulación: Utilización de aplicaciones informáticas que simulan procesos</p>	<p>CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4</p>	<p>10</p>	<p>-</p>	<p>10</p>



	reales y permite trabajar en un entorno semejante al real.				
Tutoría: Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	Fomento del aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por parte de un tutor. Esta actividad de seguimiento y guía se realizará presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	10	10	20
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	Contrato de aprendizaje autónomo: Metodología que prioriza la acción autónoma el alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Examen escrito Tests, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	1.- Demostración fehaciente de del dominio de los temas desarrollados en clase 2.- Claridad en la redacción	40%
Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	1.- La comprensión del concepto concreto en su formulación. 2.- La calidad del diseño	40%

	3.- La claridad en la exposición razonada del proyecto	
Sistemas de autoevaluación.	Revisión crítica y valoración de los objetivos de aprendizaje por parte del estudiante (autoevaluación). Eventualmente se podrá utilizar también el sistema de coevaluación.	10%
Asistencia activa y Participación.	1.- Participación activa en clase 2.- Claridad y corrección en la expresión. 3.- Capacidad de aportar una visión personal, crítica y razonada, de las temáticas abordadas en el aula.	10%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

#### ASISTENCIA A CLASE

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

#### ENTREGAS DE TRABAJOS

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones

diferentes. Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

## 10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

<http://www.hcibib.org/>

Norman, D. La psicología de los objetos cotidianos, Ed. Nerea, 2010.

Norman, D. Diseño emocional. Paidós Ibérica, Barcelona, 2005.

Open Design Now (<http://opendesignnow.org/>)

## 11.- OBSERVACIONES

La falta de integridad académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: *“Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».*

<i>Escala numérica</i>	<i>Calificación cualitativa</i>
<i>De 0 a 4,9</i>	<i>Suspenso (SS)</i>
<i>De 5 a 6,9</i>	<i>Aprobado (AP)</i>
<i>De 7 a 8,9</i>	<i>Notable (NT)</i>
<i>De 9 a 10</i>	<i>Sobresaliente (SS)”</i>

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables