
Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño de Producto

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

Diseño centrado en el usuario

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño de Producto

Módulo

Ciencias Sociales y Jurídicas

Denominación de la Asignatura

Diseño centrado en el usuario

Código

3317

Curso

Segundo

Semestre

Segundo

Tipo de asignatura

(básica, obligatoria u optativa)

Básica

Créditos ECTS

6

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Profesor

Dra. Delfina Morán Arnaldo

Lengua vehicular

Español

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Dra. Delfina Morán

Datos de Contacto

delfina.moran@esne.es

Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesor a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título

Aconsejables

Haber superado las materias de primer curso.

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

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.

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.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias genéricas

CG01 - Capacidad para el pensamiento analítico y crítico de las tendencias y vanguardias del diseño de producto.

CG02 - Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño de producto.

CG03 - Capacidad para el uso de las TICs, 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.

Competencia específica

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

Al finalizar 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.

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 desarrollado

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

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
Tema 1.	Septiembre
Tema 2.	Septiembre
Tema 3.	Octubre
Tema 4.	Noviembre
Tema 5.	Diciembre
Tema 6.	Diciembre
Revisión de temario	Enero

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan.
Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
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. Los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	20	-	20

aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.	constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los 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 reales y permite trabajar en un entorno semejante al real.</p>	CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB4, CB5, CT2, CT4 y CE14.	10	-	10
<p>Tutoría. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje</p>	Fomento del aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por parte de un tutor. Esta actividad de	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	10	10	20

autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	seguimiento y guía se realizará presencialmente o por correo electrónico.				
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

Sistema de Evaluación

Actividades 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 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 3.- La claridad en la exposición razonada del proyecto.	40%

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, 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

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

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 en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 4 (cuatro).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

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.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Norman, D. La psicología de los objetos cotidianos, Ed. Nerea, 2010.
- Norman, D. Diseño emocional. Paidós Ibérica, Barcelona, 2005.

Webgrafía

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

Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa 1 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.

Los alumnos matriculados dispondrán de cuatro convocatorias para aprobar la asignatura más otras dos extraordinarias.

Cuando en el acta de la asignatura el alumno sea calificado como “No Presentado” (NP), se consumirá convocatoria.

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 9,5. 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».

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

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.

ADENDA A LA GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

ADAPTACIÓN DEBIDO AL IMPACTO EN LA DOCENCIA PRESENCIAL DEL COVID-19

Adaptación de las Modalidades Organizativas (Actividades Formativas)

Modalidad organizativa	Modalidad organizativa tras COVID-19	Horas		
		Presencial – Virtual	Trabajo Autónomo	Total
Lección Magistral + seminario	Clases teóricas síncronas en modalidad on line	60	-	60
Taller	Clases prácticas síncronas en modalidad on line	10	-	10
Tutorías	Tutorías virtuales	10	10	20
Trabajo personal del alumno	Trabajo personal del alumno	0	60	60

Adaptación de los Sistemas de Evaluación

Actividades de Evaluación	Actividades de Evaluación tras COVID-19	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	Calidad de la propuesta Intencionalidad del diseño Presentación de la información	50%
Exámenes escritos y con programa de CAD: ejercicios, problemas, supuestos.	Exámenes escritos y con programa de CAD: ejercicios, problemas, supuestos.	Pruebas objetivas divididas en dos partes: preguntas de conceptos y examen de competencias prácticas.	30%
Asistencia Participativa y Autoevaluación	Asistencia Participativa y Autoevaluación	Actitud en clase y valores particulares. Participación activa, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	20%

Fecha de aprobación: 5 de mayo de 2020