

---

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
<b>Lección Magistral.</b> Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	<b>Método expositivo.</b> 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
<b>Seminario.</b> 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 cuestión a estudiar.	<b>Aprendizaje cooperativo.</b> 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.	CG1, CG2, CG3, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT5, CT7, CE4	20	-	20



<p><b>Taller.</b> 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><b>Aprendizaje cooperativo.</b> 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><b>Aprendizaje basado en problemas.</b>                  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><b>Diseño de proyectos.</b>                  Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.</p> <p><b>Entornos de simulación.</b> Utilización de aplicaciones informáticas que simulan procesos reales y permite trabajar en un entorno semejante al real.</p> <p>Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB4, CB5, CT2, CT4 y CE14.</p>	<p>10</p>	<p>-</p>	<p>10</p>
<p><b>Tutoría.</b></p>	<p>Fomento del aprendizaje</p>				

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.	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
<b>Trabajo autónomo.</b> Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	<b>Contrato de aprendizaje autónomo.</b> 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 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. 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».

<b>Escala numérica</b>	<b>Calificación cualitativa</b>
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.