

## Guía de aprendizaje

### Título de la asignatura/módulo: Personas y Entorno, Diseño de Experiencia de Usuario

Curso: Tercero

Código: 9990002803

Profesor coordinador: Kenneth Gomez

Titulación: Grado en Diseño

Escuela/ Facultad: Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Idiomas: Español

*La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.*

## Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo .....	4
2. Presentación de la asignatura/módulo .....	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	7
4.1. Convocatoria ordinaria .....	7
4.2. Convocatoria extraordinaria .....	8
5. Bibliografía .....	8
6. Cómo comunicarte con tu profesor .....	9
7. Recomendaciones de estudio .....	9

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Optativo
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Trimestre/Semestre</b>	Segundo

## 2. Presentación de la asignatura/módulo

La asignatura aborda conceptos de diseño centrado en el usuario y sus implicaciones en las diferentes fases del proceso de diseño de un sistema multimedia interactivo: ergonomía gráfica y física, aspectos cognitivos, culturales, sociales, políticos y económicos.

Metodologías para la recolección y análisis de información sobre los usuarios.

Metodologías de validación de un sistema multimedia interactivo. (modulo optativo).

## 3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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:

- CT6: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT12: 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.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- ⇒ CE 11. Capacidad para aplicar las tecnologías y herramientas de diseño gráfico, de producto e interiores en las diferentes fases de creación y producción de diseños.

Resultados de aprendizaje:

- RA4: Familiarizarse con teorías de conocimiento y de investigación así como metodologías relacionadas con el diseño.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5  CT6, CT12, CT16  CE11	– RA4: Familiarizarse con teorías de conocimiento y de investigación así como metodologías relacionadas con el diseño.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	15 h
Trabajo autónomo	25 h

Tutoría, seguimiento y evaluación	25 h
Actividades en taller	35 h
Proyecto	45 h
Exposicion de trabajos	5 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA4	Actividad 1	Lecciones magistrales	UA 1 / Tema 1 – Lecciones sobre las metodologías de investigación sobre diseño centrado en el usuario
	Actividad 2	Trabajo autonomo	UA 2 / Tema 2 – Realizar cuestionarios y toma de datos para un diseño centrado en el usuario
	Actividad 3	Tutoria	UA 3 / Tema 3 – Diseñar un producto/servicio centrado en el usuario
	Actividad 4	Actividades en taller/estudio	UA 4 / Tema 4 – Desarrollar el diseño del producto/servicio
	Actividad 5	Proyecto	UA 5 / Tema 5 – Elaboracion de un prototipo del producto/servicio
	Actividad 6	Exposicion de trabajos	UA 6 / Tema 6 – Exposicion de trabajos y critica.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

## 4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones sobre las metodologías de investigación sobre diseño centrado en el usuario.</li> </ul>	5%
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar cuestionarios y toma de datos para un diseño centrado en el usuario.</li> </ul>	10%
Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar un producto/servicio centrado en el usuario.</li> </ul>	15%
Actividad 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar el diseño del producto/servicio.</li> </ul>	20%
Actividad 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de un prototipo del producto/servicio.</li> </ul>	40%
Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos deben realizar una exposición de sus trabajos en un espacio asignado y presentarlos para su crítica.</li> </ul>	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 4.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás...

- Superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso, debiendo obtener en todo caso al menos, eso sí, una calificación de 3,5 puntos en el trabajo realizado en aula correspondiente a la actividad 1 (y de estos 3,5 puntos al menos 1,75 en cada parte teoría/ práctica)

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

## **4.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura convocatoria extraordinaria deberás ....

- Superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso, debiendo obtener en todo caso al menos, eso sí, una calificación de 3,5 puntos en el trabajo realizado en aula correspondiente a la actividad 1 (y de estos 3,5 puntos al menos 1,75 en cada parte teoría/ práctica)

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

## **5. Bibliografía**

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Donald A, N. (2013). *The Design of Everyday Things*. The MIT Press



## **6. Cómo comunicarte con tu profesor**

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## **7. Recomendaciones de estudio**

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.