Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación

Escuela de Doctorado

Propuesta de tesis

Este documento contiene una propuesta de tesis que esta siendo ofrecida a los nuevos estudiantes de doctorado del Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación por un profesor UNIR que es miembro del programa. Esperamos que la propuesta de investigación resulte de interés para algunos de los estudiantes que solicitan admisión al programa. Un estudiante de doctorado no tiene por qué atenerse a las propuestas publicadas, sino que tiene libertad para designar el tema de investigación del que tratará su tesis. Sin embargo, si durante el proceso de admisión designa una propuesta de tesis publicada, la Comisión Académica valorará esta petición de cara a la asignación de su director de tesis. Además, las propuestas de tesis se desarrollan dentro de grupos y líneas de investigación para la que disponemos de investigadores especializados, que además pueden tener ayudas económicas asociadas. Le recomendamos contactar con el profesor que publica la ayuda para obtener más información sobre esta propuesta.

Datos de la propuesta

|  |
| --- |
| **Título:** |
| Diseño Cross-Cultural en UX |
| **Línea de investigación: Human-Computer Interaction** |
| - Arte digital y diseño gráfico  -Usabilidad y experiencia de usuario |
| **Breve descripción y objetivos** |
| Hoy en día la globalización impone tener en cuenta en la experiencia de usuario un desarrollo metodológico que recoja las diferencias culturales. Plantear un diseño intercultural supone considerar aspectos culturales, estéticos y emocionales que pueden diferir en usuarios interculturales. La presente tesis plantea una investigación exhaustiva al respecto a través de datos cuantificables que proporcionen y planteen una metodología UX que aborde un método de diseño intercultural en plataformas o App’s.  La tesis propone desarrollar un modelo integrado de diseño UX que supere las limitaciones de los enfoques actuales de localización, incorporando variables culturales dinámicas (ej.: simbolismos visuales, patrones cognitivos, normas de privacidad) en el ciclo de desarrollo de productos digitales. Su objetivo es crear un sistema de evaluación transcultural que permita medir la adecuación de interfaces a contextos socioculturales específicos, validándolo mediante estudios empíricos en sectores estratégicos como *e-learning*, *e-commerce* y gestión patrimonial.  **Problema a resolver:**   1. Los actuales métodos de diseño UX para contextos globalizados presentan tres limitaciones críticas: 2. Sobre simplificación cultural: Basados en estereotipos estáticos (ej.: "culturas de alto contexto"), ignoran dinámicas contemporáneas como hibridaciones identitarias o migraciones digitales. 3. Desajuste metodológico: Herramientas como *user personas* o *journey maps* no incorporan dimensiones culturales clave (ej.: percepción del tiempo, relaciones jerárquicas). 4. Falta de escalabilidad: Las soluciones existentes (ej.: guías de localización) son reactivas, no proactivas, aumentando costes en desarrollo ágil.   **Aportación técnica/ingenieril**  La propuesta introduce **CUX-Framework** (Cross-Cultural UX Framework), un sistema que integra:   1. **Motor semiótico**: Base de datos de símbolos, colores y narrativas visuales indexados por variables culturales (individualismo, evitación de incertidumbre, etc.), utilizando técnicas de *clustering* transcultural. 2. **Kit de herramientas colaborativas:**  * *Cultural Bias Scanner*: Plugin para Figma que detecta potenciales sesgos culturales en prototipos. * *Crowdsourced Cultural Validation*: Plataforma para test A/B multicultural con incentivos gamificados.  1. **Taxonomía de métricas:**  * *CUX-Index*: Combinación de indicadores de usabilidad tradicionales (ej.: tasa de éxito) con marcadores culturales (ej.: aceptación de iconografía, percepción de transparencia).   Validación mediante estudios de caso en tres dominios: MOOC para poblaciones indígenas, marketplaces panafricanos y museos virtuales con narrativas multilingües.  **Objetivos específicos incluyen:**   1. Identificar brechas entre modelos teóricos de cultura (Hofstede, Hall) y su aplicación práctica en UX. 2. Diseñar un protocolo de codiseño participativo para equipos multiculturales. 3. Proponer métricas cuantitativas/cualitativas para valorar la sensibilidad cultural en interfaces |
| **Profesora que convoca la propuesta y dirección de contacto** |
| Dra. Sofía Escudero Fernández - sofia.escudero@unir.net |
| **Información adicional sobre el profesor/organización que publica**  **ESIT: Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología, Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)** |
| Web grupo: https://diseagiunir.wordpress.com/ |
| **Potenciales ayudas asociadas a la propuesta** |
|  |