

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. La investigación como parte del proceso de diseño centrado en el usuario 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Un cambio en paradigma del investigador: el usuario se coloca «en el centro de todo» 1.3. Las señas de identidad de la investigación centrada en el usuario 1.4. Investigación y flujo del proceso de diseño centrado en el usuario 1.5. El ecosistema de técnicas de investigación 1.6. El retorno de la inversión en la investigación 1.7. Cómo documentar la investigación con usuarios 1.8. Reclutar usuarios para participar en la investigación 1.9. Referencias bibliográficas	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,35 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1.
Semana 2	Tema 2. Enfoques metodológicos de la investigación 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Investigación cualitativa Vs. Investigación cuantitativa 2.3. Investigación cualitativa: la metodología «reina» de la investigación centrada en el usuario 2.4. ¿Por qué necesitamos hacer, preferentemente, investigación cualitativa en DCU? 2.5. Llegar a la verdad a través de la investigación: las motivaciones ocultas del usuario 2.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2. Clase especial de lectura y debate.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 3	Tema 3. El test de usuarios 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Qué es el test de usuario 3.3. El test de usuarios en la práctica: así se hace 3.4. La evaluación de los resultados del test de usuarios	Actividad: Diseño de un test de usuario (4.5 puntos) Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la actividad Diseño de un test de usuario.
Semana 4	Tema 4. Card sorting 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Qué es <i>card sorting</i> 4.3. <i>Card sorting</i> en la práctica: así se hace 4.4. Análisis de los resultados 4.5. Factores económicos 4.6. Técnica alternativa al <i>card sorting</i> : <i>affinity diagramming</i> 4.7. Otras técnicas proyectivas y diferencias con respecto a <i>card sorting</i>	Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del tema 4.
Semana 5	Tema 5. Etnografía y técnicas participativas 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Qué es la etnografía 5.3. <i>Contextual inquiry</i> (indagación en el contexto) 5.4. Observación contextual u observación en el contexto 5.5. <i>Diary studies</i> 5.6. Experiencias de inmersión		Clase del tema 5.
Semana 6	Tema 5. Etnografía y técnicas participativas (continuación) 5.7. Técnicas de investigación/diseño participativo 5.8. La actitud del investigador en las técnicas etnográficas: riesgos y oportunidades 5.9. Netnografía	Actividad grupal: Card sorting (4.0 puntos) Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5 y presentación de la actividad <i>Card sorting</i> . Clase de resolución de la actividad Diseño de un test de usuario.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 7	Tema 6. Eye tracking y heat map 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Confusión entre los proyectos <i>eye tracking</i> y <i>heat map</i> 6.3. <i>Eye tracking</i> 6.4. <i>Web analytics heat maps</i> (mapas de calor de seguimiento de la interacción)	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del tema 6.
Semana 8	Tema 7. Entrevistas I 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Fundamentos de la entrevista 7.3. Tipos de entrevista 7.4. Cómo se realiza en la práctica la entrevista semiestructurada	Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7.
Semana 9	Tema 8. Entrevistas II 8.1. Introducción y objetivos 8.2. El muestreo 8.3. La entrevista como técnica auxiliar o complementaria de otras técnicas 8.4. Los subtipos de la entrevista semiestructurada 8.5. Otros tipos de entrevista: las entrevistas narrativas 8.6. Referencias bibliográficas	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8 Clase de resolución de la actividad Diseño de un test de usuario.
Semana 10	Tema 9. Otras técnicas 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Técnicas <i>split test</i> 9.3. <i>A/B testing</i> 9.4. El test multivariable 9.5. La encuesta en la investigación centrada en el usuario. La encuesta <i>online</i> 9.6. <i>Focus group</i> 9.7. Técnicas proyectivas	Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 11	Tema 10. Neuromarketing: la última frontera 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Qué es <i>neuromarketing</i> 10.3. Metodología y aplicaciones del <i>neuromarketing</i> 10.4. Las principales técnicas del <i>neuromarketing</i> 10.5. Ventajas e inconvenientes del <i>neuromarketing</i> 10.6. El dilema ético	Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10.
Semana 12	Tema 11. Modelización de usuarios y creación de prototipos en el proceso de diseño 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Trabajando con arquetipos: <i>persona-ae</i> 11.3. El prototipo: la herramienta definitiva	Actividad: Buyer persona (4.5 puntos) Test Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11 y presentación de la actividad <i>Buyer persona</i> .
Semana 13	Tema 12. Analítica web e investigación de la conducta del usuario 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Analítica web aplicada a la investigación de la conducta del usuario: qué es 12.3. Las métricas de la analítica web 12.4. Métricas de eventos: la conversión 12.5. Métricas de rendimiento técnico 12.6. Cómo se captura y se procesa la información: las cookies 12.7. KPI en la investigación centrada en el usuario	Test Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12. Clase de explicación del modelo de examen.
Semana 14	Tema 13. Analítica web e investigación de la conducta del usuario II. Herramientas 13.1. ¿Cómo estudiar este tema? 13.2. El cuadro de mando		Clase del tema 13.

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	Tema 13. Analítica web e investigación de la conducta del usuario II. Herramientas (continuación) 13.3. Ejemplo práctico: proceso de diseño de un cuadro de mando 13.4. Herramientas para la recogida de datos en analítica web	Test Tema 13 (0.1 puntos)	Clase del tema 13. Clase de resolución de la actividad <i>Buyer</i> persona.
Semana 16	Semana de exámenes		