

### **OBJETIVOS**

El Especialista Universitario en User Experience & Research te aporta los conocimientos necesarios para diseñar a través de una interacción singular, responsive y de multiplataforma. Además, aprenderás sobre la metodología y las técnicas de investigación de usuarios que se aplican en los distintos momentos del proceso de creación de productos y servicios.

**PLAN DE ESTUDIOS (12 ECTS)** 

### **PLAN DE ESTUDIOS**

### Asignatura 1 Investigación Centrada en el Usuario (Cuantitativa y Cualitativa). (6 ECTS)

# Tema 1. La investigación como parte del proceso de diseño centrado en el usuario

- Introducción y objetivos
- Un cambio en paradigma del investigador: el usuario se coloca «en el centro de todo»
- Las señas de identidad de la investigación centrada en el usuario
- Investigación y flujo del proceso de diseño centrado en el usuario
- El ecosistema de técnicas de investigación
- El retorno de la inversión en la investigación
- Cómo documentar la investigación con usuarios
- Reclutar usuarios para participar en la investigación
- Referencias bibliográficas

# Tema 2. Enfoques metodológicos de la investigación

- Introducción y objetivos
- Investigación cualitativa Vs. Investigación cuantitativa
- Investigación cualitativa: la metodología «reina» de la investigación centrada en el usuario
- ¿Por qué necesitamos hacer, preferentemente, investigación cualitativa en DCU?
- Llegar a la verdad a través de la investigación: las motivaciones ocultas del usuario
- Referencias bibliográficas

#### Tema 3. El test de usuarios

- Introducción y objetivos
- Qué es el test de usuario
- El test de usuarios en la práctica: así se hace
- La evaluación de los resultados del test de usuario

#### Tema 4. Card sorting

- Introducción y objetivos
- Qué es card sorting
- Card sorting en la práctica: así se hace
- Análisis de los resultados
- Factores económicos
- Técnica alternativa al card sorting: affinity diagramming
- Otras técnicas proyectivas y diferencias con respecto a card sorting

#### Tema 5. Etnografía y técnicas participativas

- Introducción y objetivos
- Qué es la etnografía
- Contextual inquiry (indagación en el contexto)
- Observación contextual
- Diary studies
- Experiencias de inmersión
- Técnicas de investigación/ diseño participativo
- La actitud del investigador en las técnicas etnográficas: riesgos y oportunidades
- Netnografía

#### Tema 6. Eye tracking y heat map

- Introducción y objetivos
- Confusión entre los proyectos eye tracking y heat map
- Eye tracking
- Web analytics heat maps (mapas de calor de seguimiento de la interacción)

#### Tema 7. Entrevistas I

- Introducción y objetivos
- Fundamentos de la entrevista
- Tipos de entrevista
- Cómo se realiza en la práctica la entrevista semiestructurada

#### Tema 8. Entrevistas II

- Introducción y objetivos
- El muestreo
- La entrevista como técnica auxiliar o complementaria de otras técnicas
- Los subtipos de la entrevista semiestructurada
- Otros tipos de entrevista: las entrevistas narrativas
- Referencias bibliográficas

#### Tema 9. Otras técnicas

- Introducción y objetivos
- Técnicas split test
- A/B testing
- El test multivariable
- La encuesta en la investigación centrada en el usuario. La encuesta online
- Focus group
- Técnicas proyectivas

### Tema 10. Neuromarketing: la última frontera

- ¿Cómo estudiar este tema?
- Qué es neuromarketing
- Metodología y aplicaciones del neuromarketing
- · Las principales técnicas del neuromarketing
- Ventajas e inconvenientes del neuromarketing 10.6. El dilema ético

# Tema 11. Modelización de usuarios y creación de prototipos en el proceso de diseño

- ¿Cómo estudiar este tema?
- Trabajando con arquetipos: persona-ae
- El prototipo: la herramienta definitiva

### Tema 12. Analítica web e investigación de la conducta del usuario

- ¿Cómo estudiar este tema?
- Analítica web aplicada a la investigación de la conducta del usuario: qué es
- Las métricas de la analítica web
- Métricas de eventos: la conversión
- Métricas de rendimiento técnico
- Cómo se captura y se procesa la información: las cookies
- KPI en la investigación centrada en el usuario

### Asignatura 2 Diseño de Interacción, Responsive y Multiplataforma (6 ECTS)

## Tema 1. Interacción persona-computadora (human-computer interaction, HCI)

- Introducción y objetivos Definición y contexto
- Evolución de los sistemas computacionales
- Tipos de interfaces Referencias bibliográficas

## Tema 2. Introducción al diseño de interacción (interaction design, IxD)

- Introducción y objetivos
- · Definición y contexto
- Elementos que intervienen en la interacción
- Las cinco dimensiones del diseño de interacción

- Producto digital, diseño de experiencia de usuario y diseño de interacción
- Diseño de interacciones significativas
- Herramientas del diseñador de interacción
- Referencias bibliográficas

#### Tema 3. Interacción y dispositivos

- Introducción y objetivos
- Interacción. Productos y servicios interactivos
- Interacción como procesamiento de información
- Dispositivos: definición, funciones y tipos
- Dispositivos fijos Referencias bibliográficas

#### Tema 4. Diseño de interacción móvil

- Introducción y objetivos
- La informática móvil: las siete olas
- Diseño de interacción móvil Referencias bibliográficas

### Tema 5. Diseño de experiencias multidispositivo

- Introducción y objetivos
- Conceptos básicos
- Estrategia de diseño de experiencias multidispositivo
- Referencias bibliográficas

### Tema 6. Adaptación y personalización en diseño

- Introducción y objetivos
- Definiciones: adaptar y personalizar
- Productos adaptativos y adaptables
  Interfaces con capacidad de adaptación
- Diseño de interfaces adaptativas o adaptables
- Referencias bibliográficas

# Tema 7. Internet de las cosas y experiencia de usuario

- Introducción y objetivos
- IoT: definición y contexto
- IoT: funcionamiento
- IoT: campos de aplicación
- Diseño de experiencia de usuario y el IoT
- Futuros retos del IoT
- Referencias bibliográfica

### Tema 8. Realidad aumentada, virtual y mixta

- Introducción y objetivos
- Realidad aumentada, virtual y mixta: definiciones, ejemplos y diferencias
- Dispositivos de realidad aumentada
- Dispositivos de realidad virtual
- Dispositivos de realidad mixta
- IxD en entornos visualizados mediante tecnologías
- Referencias bibliográficas

#### Tema 9. Diseño de futuros

- Introducción y objetivos
- Diseño de futuros: introducción
- Diseño especulativo: definición, beneficios y desventajas
- Proceso de diseño especulativo
- Ejemplos de diseño especulativo Referencias bibliográficas

#### Tema 10. Diseño, tecnología y ética

- Introducción y objetivos
- Tecnología y ética
- Ética, tecnología y sociedad
- Relaciones humano-tecnologíamundo y ética
- Diseño ético de la experiencia de usuario
- Referencias bibliográficas

Créditos
6
Créditos
6
12

### **EMPRESAS COLABORADORAS:**









Altran

Bosonit

**UCS Cloud** 

SDG Group



synergic o





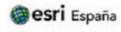
OpenSistemas

Synergic **Partners**  Indra

**Hewlett Packard** Enterprise







Esri



Everis

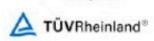








incibe\_



GO) ERTIS

### **UNIVERSIDAD OFICIAL**

La Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) es una universidad de titularidad y gestión privada, aprobada por el Parlamento de La Rioja, mediante la Ley de reconocimiento, 3/2008 de 13 octubre. Su estructura, organización y funcionamiento han sido diseñados desde su origen conforme a los parámetros y requisitos del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).



### **ESIT: Descubre tu lado STEAM**

Mediante la metodología STEAM, UNIR combina la ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática para formar profesionales integrales capaces de formar parte de las nuevas demandas tecnológicas del mercado. UNIR te capacita para desarrollar e implementar las herramientas pioneras para el cambio en la transformación digital a través de 35 titulaciones. 24 titulaciones oficiales. 11 títulos propios, posicionándose como la Escuela con el mayor portafolio en Latinoamérica. E





### 100% Online. Clases en Directo

Nuestro Campus Virtual está abierto los 365 días del año las 24 horas del día.



# Tu propio tutor personal

Siempre disponible por teléfono o email, para aconsejarte y guiarte, y mejorar tu experiencia.



# Claustro profesional

Contarás con un claustro altamente capacitado y con experiencia profesional en el sector.



# Evaluación continua

Realizarás trabajos, ejercicios y actividades con los que aprenderás y demostrarás los conocimientos adquiridos.

