

IMPRESO SOLICITUD PARA MODIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE	CENTRO	CÓDIGO CENTRO	
Universidad Camilo José Cela	ESNE-Escuela Universitaria de Diseño	28052029	
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Máster	Experiencia de Usuario para el Diseño de Productos y Servicios Digitales		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Experiencia de Usuario para el Diseño de Productos y Servicios Digitales por la Universidad Camilo José Cela			
RAMA DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO		
Ciencias Sociales y Jurídicas	No		
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	NORMA HABILITACIÓN		
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
JOANNE MAMPASO DESBROW	Directora de Unidad de Diseño Académico		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	14302506W		
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
JUAN PADILLA FERNÁNDEZ VEGA	Secretario General		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	70247095N		
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
ADELA LAURA ACITORES SUZ	Directora de Ordenación Académica		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	07210656H		
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
c/ Castillo de Alarcón, 49	28692	Madrid	918153131
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	
jpadilla@ucjc.edu	Madrid	918609333	



3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Madrid, AM 6 de julio de 2017
	Firma: Representante legal de la Universidad



1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Experiencia de Usuario para el Diseño de Productos y Servicios Digitales por la Universidad Camilo José Cela	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE ESPECIALIDADES				
No existen datos				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Ciencias Sociales y Jurídicas		Ciencias sociales y del comportamiento		
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Fundación para el Conocimiento Madrimasd				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad Camilo José Cela				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
065		Universidad Camilo José Cela		
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60	0	6
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
0	45	9
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
ESPECIALIDAD	CRÉDITOS OPTATIVOS	
No existen datos		

1.3. Universidad Camilo José Cela

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
28052029	ESNE-Escuela Universitaria de Diseño

1.3.2. ESNE-Escuela Universitaria de Diseño

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	



90	90	
	TIEMPO COMPLETO	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	60.0	60.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	15.0	30.0
RESTO DE AÑOS	30.0	30.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://ucjc.blackboard.com/bbcswebdav/institution/UCJC/Oficialización%20Enseñanza/NORMATIVAS/NORMATIVA%20DE%20PERMANENCIA%20EN%20TITULACIONES%20OFICIALES%20DE%20MÁSTER%20%281%29.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
GENERALES
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.
CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.
CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.
CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.
CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios
CE4 - Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario, aplicándolas de manera eficaz y creativa al desarrollo de proyectos de diseño de experiencias de productos y servicios en las diferentes fases de los mismos.
CE5 - Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.
CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.



CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.

CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.

CE11 - Conocer y aplicar las técnicas y herramientas adecuadas para crear experiencias de usuario consistentes a través de diferentes canales y dispositivos tecnológicos.

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo I.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

1. Acceso

El Real Decreto 1393/2007, del 29 de octubre, establece en el artículo 16 los requisitos para el acceso a las enseñanzas oficiales de Máster, modificado por el Real Decreto 861/2010.

1) Para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster será necesario estar en posesión de un título universitario oficial español u otro expedido por una institución de educación superior perteneciente a otro Estado integrante del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el mismo para el acceso a enseñanzas de Máster.

2) Así mismo, podrán acceder los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos, previa comprobación por la Universidad de que aquellos acreditan un nivel de formación equivalente a los correspondientes títulos universitarios oficiales españoles y que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de postgrado. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo de que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de Máster.

2. Admisión

ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, regula el sistema de admisión del alumnado a sus centros y vela para que se reconozca el derecho de acceso y el de permanencia, observándose los principios de igualdad, mérito y capacidad, sin ningún tipo de discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, disminución física o sensorial, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

Las personas interesadas en la admisión de los estudios ofertados por ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, deben formalizar la correspondiente solicitud normalizada. Dicho documento es accesible directamente desde la página web corporativa, o bien pueden solicitarlo al Departamento de Promociones y Admisiones.

La documentación necesaria para iniciar el proceso de admisión es la siguiente:

- Hoja de solicitud de admisión.
- Copia del DNI o Pasaporte (para alumnos procedentes de países no comunitarios).
- Copia compulsada del título universitario o certificado académico que acredite la finalización de los mismos.
- *Curriculum* actualizado.

Una vez entregada la documentación en el **Departamento de Información y Orientación Universitaria** se citará al candidato a la realización de una entrevista de admisión con el Director del Máster.

En caso de que la demanda superara las plazas ofertadas, se establecen los criterios de valoración de los siguientes méritos:

- Carta de motivación y entrevista personal, en las cuales se valorará el interés mostrado, la continuidad con la carrera profesional del candidato, las expectativas que éste tiene sobre el máster y las posibles aplicaciones futuras de los conocimientos adquiridos, sobre el ámbito profesional u otras iniciativas. (20%)
- El *Curriculum Vitae* del candidato, será objeto de valoración y ponderación, teniendo en cuenta la adecuación a la titulación a la que se pretende acceder y su experiencia profesional en alguno de los sectores implicados.(50%)
- El expediente académico de la titulación que presente para el acceso. (20%)
- Conocimiento de idiomas extranjeros debidamente certificados. (10%)

De la evaluación y selección de candidatos se encargará la Comisión Académica del Máster que estará formada por tres miembros dentro de los cuales estará el Director del Máster que actuará de Presidente y un Secretario que será un profesor del Máster. Este será el órgano de decisión en todas las cuestiones referentes al Máster. Los puestos de la Comisión Académica se podrán renovar anualmente.

Tras la realización del proceso de admisión, el **Departamento de Información y Orientación Universitaria** comunicará la aceptación al interesado en un plazo no superior a dos días.

Así mismo, desde la comunicación de dicha admisión, el candidato tendrá un plazo de una semana para la formalización de las tasas de reserva de plaza o inscripción.



La matriculación definitiva en el Máster queda supeditada a la entrega de la documentación necesaria tal y como establece la Normativa vigente.

Para aquellos alumnos que se matriculen a tiempo parcial, se establece un itinerario que se puede consultar en el apartado 5. Planificación de las enseñanzas.

Para iniciar el Proceso de Admisión, los candidatos podrán contactar con el Departamento de Información y Orientación Universitaria a través del siguiente teléfono **+34915552528**.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

4.3 APOYO Y ORIENTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES, UNA VEZ MATRICULADOS

Con objeto de facilitar la plena incorporación del alumnado de nuevo ingreso a la Institución y a los estudios universitarios elegidos, ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, dispone de un sistema de organización para su acogida y orientación cuyo diseño y planificación corresponden al Director de Ordenación Académica y a la Comisión de Acción Tutorial del Centro, de la cual forman parte los responsables de los servicios universitarios de Atención Tutorial, Orientación Psicológica, y Prácticas y Empleo.

El Plan de Acción Tutorial se aplica en todos los estudios implantados, y articula un modelo de acompañamiento y seguimiento personal del alumnado a lo largo del proceso educativo. Estas acciones permiten una orientación personal, académica y profesional en todos los estudios en función de sus características, intereses y necesidades personales

Los tutores son profesores del grupo al cual son asignados y están coordinados con el resto de la plantilla docente y técnicos (Modelo Tutorial Globalizador) permitiendo una atención continua y permanente del alumnado. Entre sus funciones se encuentra:

- Facilitar el desarrollo personal del alumnado.
- Facilitar al alumnado el proceso de transición entre la Universidad y el mundo profesional.
- Supervisar el progreso académico del alumnado.
- Dar a conocer entre el alumnado la organización institucional y sus normas.
- Ofrecer al alumnado un referente de confianza y autoridad.
- Orientar y supervisar al alumnado en sus prácticas en empresas y entidades externas.
- Tutorizar la elaboración del Trabajo Fin de Máster.
- Estimular en el alumnado la continuación de su formación y su actualización.
- Estimular en el alumnado la búsqueda de conocimiento sobre las opciones profesionales.
- Estimular en el alumnado la investigación y el acceso a los estudios de tercer ciclo.

El Responsable de Postgrado, en colaboración con los Directores Académicos de cada programa, procede a resolver la asignación de alumnado. Esto responde a que desde la Dirección de Postgrado se tiene una visión global de las necesidades de tutores para todos los programas y de las necesidades concretas de los alumnos de cada programa. Es decir, se hace una valoración global de las necesidades de tutorización con los recursos con los que cuenta el área.

El Plan de Acción Tutorial constituye, así, una eficaz herramienta complementaria para conocer el nivel de satisfacción del alumnado con los estudios, pues permite detectar tanto los puntos fuertes como los débiles.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

En cumplimiento del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior, ESNE - Escuela Universitaria de Diseño (como Centro Adscrito a la UCJC), ordena su sistema de transferencia y reconocimiento de créditos, con los mismos criterios que la Universidad Camilo José Cela, con objeto de hacer efectiva la movilidad de los estudiantes, tanto dentro del territorio nacional como fuera de él, con sujeción a los criterios generales que sobre el particular se establecen la legislación aplicable.

4.4.1.- Definición de Conceptos

Reconocimiento:



Es la aceptación de los créditos obtenidos en unas enseñanzas oficiales y propias de la misma u otra Universidad, de las enseñanzas de Ciclos Formativos de Grado Superior, actividades académicas o validación de experiencia laboral o profesional, para su cómputo a efectos de la obtención de un título oficial en ESNE - Escuela Universitaria de Diseño.

Transferencia:

Se entenderá como toda anotación en los documentos académicos oficiales de la Universidad acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante de todos los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan sido objeto de reconocimiento ni hayan conducido a la obtención de un título oficial. No se incluirán entre estos créditos, los que hayan sido reconocidos.

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursados en cualquier universidad, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título, regulado en el Real Decreto 1044/2003, de 1 de agosto, por el que se establece el procedimiento para la expedición por las universidades del Suplemento Europeo al Título.

Unidad de Reconocimientos:

Órgano dependiente de la Secretaría General encargado de tramitar los estudios de reconocimientos y responsable de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas.

Comisión de Reconocimientos:

El Comité de Reconocimiento es responsable de la elaboración de los estudios de reconocimientos siguiendo la normativa de obligado cumplimiento.

4.4.2.- Procedimiento del Reconocimiento de Créditos

Los alumnos que hayan:

- Comenzado o finalizado estudios universitarios oficiales en otra universidad.
- Cursado Ciclos Formativos de Grado Superior.
- Comenzado o finalizado estudios propios.

Podrán solicitar un informe de reconocimiento de créditos previo a su admisión, con el fin de conocer qué asignaturas no tendrán que cursar y/o matricular.

Documentación a presentar:

El alumno interesado entregará los siguientes documentos:

- Impreso de solicitud de reconocimiento.
- Certificación Académica Oficial y Título.
- Programas originales o sellados* (debe contener: nombre de la asignatura, carácter, temporalización, número de créditos, idioma).
- Si tiene experiencia laboral relacionada con la titulación que desea cursar, deberá enviar certificado de la/s empresa/s donde haya desarrollado su trabajo con la descripción detallada del mismo y la fe de vida laboral.
- Si procede, certificado de cursos homologados por instituciones u organismos oficiales que tengan relación con alguna asignatura del Máster.

*En aquellos casos que la documentación remitida carezca de esta información habrá que emplear fuentes documentales oficiales tales como el boletín Oficial del Estado (Sección III) para contrastar la información: por ejemplo, nº BOE, nombre y fecha de publicación.

Si no puede aportar en ese momento la documentación oficial, entregará fotocopias. La certificación académica puede quedar pendiente si no tiene aún calificaciones definitivas en la Universidad de procedencia.

Toda la documentación aportada por el solicitante deberá estar perfectamente ordenada y clasificada. No se aceptarán expedientes que den lugar a errores o confusiones.



Proceso del Reconocimiento:

El alumno deberá solicitar el estudio de reconocimientos a través de la web de ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, o cumplimentar personalmente en la Secretaría Académica el impreso de SOLICITUD DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS. El plazo límite para la solicitud de Reconocimientos será:

- 31 de Octubre.

En ambos casos se presentará la documentación anexa a la solicitud de reconocimiento previo a la matriculación. El alumno enviará la solicitud y la documentación a través de la página web o la presentará personalmente en Secretaría de Alumnos.

Desde la Secretaría Académica se remitirá a la Dirección de cada título la documentación de cada alumno junto a su solicitud.

Una vez esté en su poder toda la documentación necesaria, la Dirección de Título dispone de un plazo de 48 horas (excepto en períodos vacacionales) para realizar junto con la Dirección Académica el informe preliminar y comunicarle al alumno su propuesta.

La Dirección del Título remitirá el informe preliminar de reconocimientos al alumno indicando que dispone de un plazo de 48 horas (excepto períodos vacacionales) para aceptar el estudio, solicitándole la documentación original, en caso de no haberla presentado anteriormente. Una vez aceptado, el alumno deberá formalizar la admisión (si no lo ha hecho previamente) y, posteriormente, formalizar su matrícula en los plazos establecidos.

En caso de que el alumno necesite alguna aclaración de tipo académico sobre este informe, debe contactar con el Director de su titulación.

Una vez esté aceptado por el alumno el informe preliminar se procederá a realizar el informe vinculante previo cotejo de la documentación. Una vez firmado por el representante de la Comisión de Convalidación y por el alumno, el responsable lo enviará, a Secretaría de Alumnos.

Secretaría introducirá los reconocimientos en el expediente del alumno y le enviará, cuando proceda, el recibo generado.

Seguimiento:

El estudio del Expediente de Reconocimiento y Tránsito de Créditos quedará archivado en la Secretaría Académica, y en él quedarán los programas aportados por el alumno.

La nota que se consignará se corresponderá con la calificación obtenida en los estudios de origen (o media ponderada), siempre y cuando el alumno presente un certificado académico. De no ser así la calificación incorporada en el expediente académico será un 5 (excepto en el caso de que los estudios de origen sean de títulos propios o se reconozcan los créditos por experiencia profesional, en cuyo caso, la nota no computará en el expediente quedando reflejada como RE (Reconocida)).

4.4.3.- Títulos Propios y Experiencia Profesional

El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios. El reconocimiento de estos créditos no conllevará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente y se calificará con RE (reconocida).

No obstante a lo anterior, los créditos procedentes de títulos propios podrán, excepcionalmente, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado, en su caso, ser objeto de reconocimientos en su totalidad siempre que el correspondiente título propio haya sido extinguido y sustituido por un título oficial, esté verificado favorablemente por ANECA y se ajuste a lo dispuesto en el anexo I del Real Decreto 861/2010 no computando en la baremación del expediente, se calificará RE (reconocida).

Podrán ser objeto de reconocimiento las prácticas externas, pero en ningún caso podrá serlo el Trabajo Fin de Máster.

En consonancia con la legislación vigente para la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, la experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título.



El reconocimiento por acreditación profesional recogerá la actividad profesional y laboral realizada y documentada por el interesado anterior o coetánea a sus estudios de Máster, fuera del ámbito universitario o, al menos, externo a las actividades diseñadas en el plan de estudios en lo relativo a las prácticas.

El procedimiento se ajusta a los siguientes criterios generales:

- El límite máximo de créditos reconocibles sería de 9 créditos para las titulaciones de posgrado como el presente Máster de 60 créditos. En caso de reconocerse créditos por enseñanzas universitarias no oficiales, se sumarán a los reconocidos por experiencia profesional o laboral hasta alcanzar los límites anteriores.
- Únicamente podrán reconocerse créditos por la experiencia laboral y profesional cuando exista adecuación o concordancia entre las destrezas y habilidades adquiridas y las competencias descritas en las guías docentes de las materias de las que se solicita el reconocimiento, específicamente en labores profesionales realizadas en el área del diseño basado en experiencia de usuario.
- En ningún caso podrá ser objeto de reconocimiento los créditos los correspondientes al Trabajo de Fin de Máster.
- El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

La experiencia profesional deberá ser acreditada mediante la siguiente documentación:

- Certificación de la Tesorería General de la Seguridad Social o de la mutualidad a la que estuvieran afiliados, donde conste la denominación de la empresa, la categoría laboral (grupo de cotización) y el período de contratación.
- Los respectivos contratos de trabajo y prórroga de los mismos, si procede, que acrediten la experiencia laboral del candidato o, en su caso, nombramiento de la Administración correspondiente.
- Certificado/s de la empresa/s en las que haya desarrollado la actividad o actividades susceptibles de reconocimiento donde el Director de Recursos Humanos (o quien ocupe un puesto de funciones similares) certifique las funciones realizadas con una descripción detallada del mismo, que permita al Centro determinar la consecución de las competencias relacionadas con las materias cuyo reconocimiento solicita.
- Los trabajadores autónomos o por cuenta propia deberán aportar Certificación de la Tesorería General de la Seguridad Social de los períodos de alta en la Seguridad Social en el régimen especial correspondiente y descripción de la actividad desarrollada e intervalo de tiempo en el que se ha realizado la misma.
- Acreditación de la empresa donde conste el código de Clasificación Nacional de Actividades Económicas (CNAE), establecido por el Ministerio de Economía y Hacienda.
- Informe de vida laboral.

El marco aproximativo de relación entre las horas de trabajo acumuladas en la experiencia profesional y el número de créditos reconocibles será el siguiente: con carácter general, el reconocimiento de créditos se realizará a razón de 3 ECTS por año de experiencia profesional demostrable a jornada completa. Si la experiencia profesional fuese en jornada a tiempo parcial, se ponderará el número de créditos reconocibles por año trabajado por el porcentaje de tiempo trabajado por jornada en relación a una jornada a tiempo completo.

Respecto a las materias que podrán reconocerse en cada titulación:

- a) Se dará prioridad al reconocimiento de la materia Prácticas Profesionales, siempre que no hayan sido cursadas.
- b) A continuación, serán reconocibles créditos del resto de asignaturas, siempre que exista adecuación o concordancia de las destrezas y habilidades adquiridas durante el desempeño profesional con las competencias específicas de las materias para las cuales se solicita el reconocimiento de créditos. Esta adecuación debe ser justificada adecuadamente en la solicitud mediante el correspondiente certificado de la empresa.
- c) En todo caso, como se ha dicho ya, no podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes al Trabajo Fin de Máster.

4.4.4.- Reconocimiento de créditos

El reconocimiento de créditos desde la titulación de origen del estudiante se realizará a la enseñanza oficial de Máster que se solicite, conforme a los siguientes criterios:

- Podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a asignaturas superadas entre enseñanzas oficiales universitarias recogidas en RD 1993/2007, en función de la adecuación entre las competencias, conocien-



tos y contenidos asociados a las asignaturas de origen y las previstas en el plan de estudios del título de Máster Universitario para el que se solicite el reconocimiento de créditos.

- Se podrán reconocer créditos obtenidos en enseñanzas oficiales de Licenciatura, Ingeniería Superior o Arquitectura, enseñanzas todas ellas anteriores al R.D. 1393/2007, siempre y cuando procedan de asignaturas vinculadas al segundo ciclo de las mismas y atendiendo a la misma adecuación de competencias.

- Se podrán reconocer créditos cursados en enseñanzas oficiales de Doctorado reguladas tanto por el R.D. 1393/2007 como por los anteriores R.D. 185/1985 R.D.778/1998 y R.D. 56/2005, teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos asociados a las asignaturas cursadas por el estudiante y los previstos en el Máster Universitario que se quiera cursar.

- El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral de análogo nivel y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15% del total de créditos que constituyan el plan de estudios. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

- El Trabajo Fin de Máster no podrá ser objeto de reconocimiento, al estar orientado a la evaluación de las competencias específicas asociadas al título de Máster (R.D. 1618/2011, de 14 de noviembre).

- El reconocimiento de créditos tampoco podrá superar el 50 % de los créditos en los estudios de Máster.

Efectos del reconocimiento de créditos:

En el proceso de reconocimiento quedarán reflejados, de forma explícita, el número y tipo de créditos ECTS que se le reconocen al estudiante, conforme a los contenidos y competencias que queden acreditados, y aquellas asignaturas que no deberán ser cursadas por el estudiante.

En el expediente del estudiante las asignaturas figurarán como reconocidas, con la calificación correspondiente. Esta calificación será equivalente a la calificación de las asignaturas que han dado origen al reconocimiento. En caso necesario, se realizará la media ponderada cuando varias asignaturas de origen conlleven el reconocimiento de una o varias asignaturas de destino.

No serán susceptibles de reconocimiento los créditos de asignaturas previamente reconocidas o convalidadas.

4.4.5.- Transferencia de Créditos

Según el R.D. 1393/ 2007, modificado por el R.D. 861/ 2010, la transferencia de créditos implica que en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas de Grado y Máster, se incluirá la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en ESNE ¿ Escuela Universitaria de Diseño u otra Universidad, cuando esos estudios no hayan conducido a la obtención de un título oficial. No se incluirán entre estos créditos los que hayan sido objeto de reconocimiento.

Efectos de la transferencia de créditos:

· La transferencia de créditos se realizará consignando el número de créditos y la calificación obtenida en las asignaturas superadas en otros estudios universitarios oficiales no finalizados.

· En ningún caso los créditos objeto de transferencia computarán a efectos de media del expediente académico.

· La transferencia de créditos será otorgada por la Secretaría General del Centro a la vista de la documentación aportada por el estudiante y se incorporará a su expediente académico.

4.4.6.- Estudios Extranjeros

Se entenderá por convalidación parcial de estudios extranjeros, el reconocimiento oficial de la validez a efectos académicos de estudios superiores realizados en el extranjero, hayan finalizado o no con la obtención de un título, respecto de estudios universitarios españoles parciales de Grado o de Máster, que permitan proseguir dichos estudios en ESNE - Escuela Universitaria de Diseño.

El reconocimiento parcial de estudios universitarios extranjeros podrá solicitarse en los siguientes supuestos:

1. Cuando los estudios universitarios realizados con arreglo a un sistema extranjero no hayan concluido con la obtención del correspondiente título.

2. Cuando los estudios universitarios hayan concluido con la obtención de un título extranjero y el interesado no haya solicitado la homologación del mismo por un título universitario oficial español.



3. Cuando habiéndose solicitado la homologación del título extranjero, ésta haya sido denegada, siempre que la denegación no se haya fundamentado en alguna de las causas recogidas en el artículo 5 del Real Decreto 285/2004, de 20 de febrero, por el que se regulan las condiciones de homologación y convalidación de títulos y estudios extranjeros de educación superior.

Documentación a presentar:

La solicitud deberá ir acompañada por la siguiente documentación:

- Fotocopia compulsada del documento que acredite la identidad y nacionalidad del solicitante, expedido por las autoridades competentes del país de origen o de procedencia o por las autoridades españolas competentes en materia de extranjería. Los solicitantes españoles deben presentar una fotocopia compulsada del documento nacional de identidad.
- Fotocopia compulsada de la certificación académica de los estudios realizados, en la que consten, la duración oficial en años académicos, el plan de estudios seguido, las asignaturas cursadas y la carga horaria o crediticia de cada una de ellas.
- Asignaturas cursadas y aprobadas, con sus calificaciones y créditos.
- Sistema o escala universitaria de calificaciones del país de origen indicando, obligatoriamente, la nota mínima de aprobado y los intervalos en los que se basa la escala de puntuación.
- Duración de cada asignatura.
- Plan de estudios de la titulación o relación de materias cursadas con sello original, expedido por el Centro correspondiente, que agrupe las asignaturas a convalidar.

La Comisión de Reconocimiento de ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, podrá requerir, además, otros documentos complementarios que considere necesarios para la acreditación de la equivalencia entre la formación conducente a la obtención del título extranjero y la que se exige para la obtención del título académico español de carácter oficial, con cuyos estudios se pretende la convalidación.

- Declaración responsable de no haber solicitado previa o simultáneamente la homologación del título y, en su caso, que la denegación de la homologación no es por alguna de las causas incluidas en el artículo 5 del Real Decreto 285/2004.

Los documentos expedidos en el extranjero deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Deberán ser oficiales y estar expedidos por las autoridades competentes para ello, de acuerdo con el ordenamiento jurídico del país de que se trate.
- Deberán presentarse legalizados por vía diplomática o, en su caso, mediante la apostilla del Convenio de La Haya o el establecido al efecto. La legalización o apostilla deberán figurar sobre el documento original, antes de la realización de la copia que se vaya a compulsar. Este requisito no se exigirá a los documentos expedidos por las autoridades de los Estados miembros de la Unión Europea.
- Deberán ir acompañados, en su caso, de su correspondiente traducción oficial al castellano. En principio, no será necesario aportar traducción oficial de los documentos complementarios, siempre que ello no impida su adecuada valoración.

En los casos en que los documentos expedidos en el extranjero deban acompañarse de traducción oficial al castellano, dicha traducción podrá realizarse, entre otros:

- Por la UNESCO o cualquier otra organización oficial internacional reconocida por España.
- Por la oficina de Interpretación de Lenguas del Ministerio español de Asuntos Exteriores.
- Por cualquier Representación Diplomática o consular de España en el extranjero.
- Por la representación diplomática o consular en España del país de que es ciudadano el solicitante o, en su caso, del de procedencia del documento.
- Por un Traductor Jurado, debidamente autorizado o inscrito en España.

El interesado que presente esta solicitud de reconocimiento aportará, junto con cada documento original, una fotocopia del mismo. El receptor de la documentación realizará el cotejo de los documentos y copias, comprobando la identidad de sus contenidos, devolverá los documentos originales al interesado y unirá las copias a la solicitud, sella-



das tal y como expone la normativa de ESNE - Escuela Universitaria de Diseño. Si las fotocopias estuvieran ya cotejadas y legalizadas ante notario o por las representaciones diplomáticas o consulares de España en el país de donde proceda el documento, no será necesaria la presentación simultánea del original.

No se procederá a la devolución a los interesados de ninguna documentación aportada, una vez finalizado el proceso, salvo en los casos excepcionales en que se trate de documentos originales y resulte posible y procedente esa devolución.

En caso de duda sobre la autenticidad, validez o contenido de los documentos aportados, la Comisión con competencia en materia de reconocimiento del Centro podrá efectuar las diligencias necesarias para su comprobación, así como dirigirse a la autoridad competente expedidora de los mismos para validar los documentos dudosos.

Proceso del reconocimiento de créditos:

Serán susceptibles de reconocimiento las materias aprobadas en un plan de estudios conducente a la obtención de un título extranjero de educación superior, cuando el contenido, la carga lectiva y las competencias, de las mismas sean equivalentes en un 80% a los de las correspondientes asignaturas incluidas en un plan de estudios conducente a la obtención de un título oficial.

A efectos de poder realizar los cálculos para la nota media del expediente, los créditos reconocidos tendrán la equivalencia en puntos correspondientes a la calificación obtenida en el Centro extranjero de procedencia. A estos efectos, se deberán establecer las correspondientes equivalencias entre las calificaciones numéricas o cualitativas obtenidas en la titulación de origen y las calificaciones previstas en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

No obstante, y en ausencia de materia específica que regule los criterios de la equivalencia que corresponde aplicar a las calificaciones obtenidas en los expedientes académicos de los alumnos con materias superadas en estudios de titulaciones extranjeras, el procedimiento común que regirá la equivalencia será de aplicación el mismo criterio establecido en el cálculo de la nota media de los expedientes académicos de los estudiantes con título extranjero homologado. En ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, será de acuerdo a las equivalencias recogidas en la Resolución del 21 de marzo de 2016 de la Dirección General de Política Universitaria.

4.6 COMPLEMENTOS FORMATIVOS

No procede



5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.		
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.		
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;		
Actividades Prácticas fuera del aula: Actividad formativa fuera del aula que, bajo la guía del tutor, fomenta la participación en seminarios, foros, conferencias, masterclass, visitas a empresas del sector;		
Prácticas externas: Actividad formativa que, bajo la supervisión del tutor académico y del tutor de empresa, permite a los alumnos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales.		
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.		
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio;).		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
Entornos de simulación		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Prueba de conocimiento		
Exposiciones orales		
Observación de desempeño		
Caso/problema		
Debate		
Memoria del estudiante de las prácticas externas		
Informe del tutor de las prácticas externas		
Informe del profesor del área		
Asistencia a clase		
5.5 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: Fundamentos de Diseño de Experiencia de Usuario		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6



ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Fundamentos de Diseño de Experiencia de Usuario		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Anual
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
6		
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>1.- Comprender las nuevas formas que adquiere la práctica del diseño en el siglo XXI, como elemento de mediación entre las personas y las actividades que estas realizan; así como los métodos que se generan cuando el usuario se convierte en participante de los procesos.</p> <p>2.- Conocer la historia, los antecedentes, los fundamentos y la evolución de UX como disciplina académica y como práctica profesional.</p> <p>3.- Obtener una visión global de la industria de productos y servicios digitales y de los retos y oportunidades que presenta la innovación en el desarrollo de la experiencia de usuario de los mismos, tanto desde el punto de vista social como empresarial.</p> <p>4.- Comprender la complejidad del contexto profesional de UX, los diversos modelos organizativos, las diferentes disciplinas que intervienen en un proceso que es fundamentalmente multidisciplinar e interdisciplinar. A través del análisis del modelo organizativo y funcional del departamento de UX de Telefónica i+d y de otros modelos relevantes, el alumno obtendrá una visión global del proceso y de los distintos roles implicados.</p> <p>5.- Poner en práctica los conocimientos anteriores a través de la realización de un proyecto de corta duración, introductorio al diseño de experiencia de usuario para un producto o servicio digital.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>1.1.- Introducción. Nuevos paradigmas del diseño en el siglo XXI</p> <p>a) Del diseño de objetos al diseño de experiencias.</p> <p>b) Nuevos conceptos de audiencia: de usuarios a participantes.</p> <p>1.2. Historia, antecedentes y fundamentos de UX. Las diferentes perspectivas y su evolución hacia un corpus común.</p>		



- 1.3.- Estado del arte. La industria de productos y servicios digitales. Retos y oportunidades de UX.
- 1.4.- El contexto profesional de UX. Modelos organizativos (*start ups*, consultoras, departamentos integrados en empresas, etc.). Las diferentes disciplinas que intervienen en el proceso, perfiles asociados, competencias y conocimientos. El departamento de UX de Telefónica i+d como modelo de estudio.
- 1.5.- Taller de proyectos introductorio.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Sistema de Evaluación:

Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.

CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.

CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.

CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.

CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.

CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	15	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y	10	100



las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.		
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;	40	100
Actividades Prácticas fuera del aula: Actividad formativa fuera del aula que, bajo la guía del tutor, fomenta la participación en seminarios, foros, conferencias, masterclass, visitas a empresas del sector;	5	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	5	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio;).	75	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Exposiciones orales	20.0	30.0
Observación de desempeño	10.0	15.0
Caso/problema	20.0	50.0
Debate	5.0	10.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Investigación sobre Experiencia de Usuario		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
6		
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		



CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>1.- Comprender la relevancia de la investigación en el diseño de UX</p> <p>2.- Conocer las diferentes metodologías y técnicas de investigación de UX en las diferentes fases de desarrollo del producto o servicio.</p> <p>3.- Aplicar en la práctica de las metodologías y técnicas de investigación apropiadas en cada fase de desarrollo del producto o servicio y en base a diferentes objetivos específicos.</p> <p>4.- Conocer de los factores críticos a considerar en la investigación: en su planificación, ejecución, así como variables críticas para sus posibilidades de éxito.</p> <p>5.- Conocer y saber utilizar herramientas de recogida de información.</p> <p>6.- Conocer y saber utilizar técnicas y herramientas de análisis así como el correcto tratamiento de la información.</p> <p>7.- Entender como accionar los resultados de investigación para impactar en el producto o servicio.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>2.0.- Historia de la investigación en diseño de producto y servicio.</p> <p>2.1.- Metodologías y técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas en UX.</p> <p>2.2.- Fases del proceso de investigación. Actividades y retos de los proyectos de investigación.</p> <p>2.3.- Muestreo, selección de muestras, tipologías de usuarios.</p> <p>2.4.- Objetivos y problemas cubiertos por la investigación en las diferentes fases del desarrollo del producto o servicios. Investigación en proyectos de innovación.</p> <p>2.5.- Herramientas para recogida de información de los usuarios.</p> <p>2.6.- Interpretación de datos, generación de hipótesis y modelado de información.</p> <p>2.7.- Entregables y artefactos para compartir información.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Sistema de Evaluación :</p> <p>Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.</p> <p>La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.		
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.		
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.		



CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.

CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad

CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.

CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios

CE5 - Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.

CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	15	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	13	100
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas,	25.5	100
Actividades Prácticas fuera del aula: Actividad formativa fuera del aula	3	100



que, bajo la guía del tutor, fomenta la participación en seminarios, foros, conferencias, masterclass, visitas a empresas del sector;		
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	8	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio).	85.5	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	20.0	25.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	20.0	25.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Diseño de Productos y Servicios		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
6		
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		



Materia anual centrada en el análisis, conceptualización y desarrollo de proyectos, a través de los cuales se abordarán la metodología proyectual y puesta en práctica de los conceptos, así como las técnicas y las metodologías correspondientes a cada fase del mismo. Conocer y aplicar las diferentes técnicas de ideación y creación en el proceso de diseño de experiencias de usuario, haciendo un uso innovador de las mismas.

1.- Comprender un proceso de diseño de productos y servicios riguroso y significativo, aplicando una metodología (Ej: *DesignThinking*) y un conjunto de herramientas adecuadas (Ej. *CustomerJourneyMaps*, *Blueprints*, *StakeholderMaps*, etc).

a) Técnicas de ideación y creación.

b) Diseño iterativo

c) *Data DrivenDesign*(o diseño informado): la interpretación de datos y su aplicación en los procesos de ideación, desarrollo y evaluación del diseño.

2.- Comprender la relación multidisciplinar entre las distintas fases, actividades y roles tanto de UX como de disciplinas asociadas.

3.- Gestionar, planificar y priorizar en el marco de metodologías de desarrollo ágiles y *lean*.

5.5.1.3 CONTENIDOS

3.1.- Introducción histórica al diseño de productos y servicios.

3.2.- El proceso de diseño: Exploración y descubrimiento.

Herramientas, técnicas y metodologías. Relación con las actividades de investigación.

3.3.- El proceso de diseño: Generación y conceptualización.

El prototipo como artefacto de reflexión y visualización. Técnicas y herramientas de facilitación, ideación y creación, individual y grupal.

3.4.- El proceso de diseño: Desarrollo.

Metodologías de integración y colaboración multidisciplinar. Validación iterativa con actores principales. Respuesta y adaptación al cambio durante la ejecución del proyecto.

3.5.- El proceso de diseño: Lanzamiento.

Impacto y puesta en valor de UX en acciones de comunicación y marketing.

3.6.- El proceso de diseño: Seguimiento y evolución.

Métodos cuantitativos y cualitativos de investigación del uso del producto o servicio. Métricas, analítica, usabilidad, extracción de valor. Ciclo global de iteración.

3.7.- El rol del diseñador durante las distintas fases en relación al resto de disciplinas.

3.8.- La relación entre diseño de producto y diseño de servicio.

3.9.- La influencia cultural en las formas de abordar los proyectos.

3.10.- Influencia en la planificación de proyectos y priorización de la propuesta de valor y las funcionalidades correspondientes.

3.11.- Integración con equipos de desarrollo y control de calidad.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Sistema de Evaluación:

Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinarios, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.

CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.

CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.



CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.		
CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.		
CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios		
CE4 - Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario, aplicándolas de manera eficaz y creativa al desarrollo de proyectos de diseño de experiencias de productos y servicios en las diferentes fases de los mismos.		
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.		
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.		
CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.		
CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	20	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	15	100
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio	33	100



habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;		
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	7	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio).	75	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	10.0	15.0
Observación de desempeño	15.0	20.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	15.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Gestión de Experiencia de Usuario		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
6		
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	



No	No
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
<p>Adquirir los conocimientos relacionados con la creación y gestión de los equipos UX, y la coordinación de los proyectos, profundizando en las competencias fundamentales para un buen liderazgo como son la motivación, la capacidad de tomar decisiones o la flexibilidad.</p> <p>Conocer y saber utilizar las técnicas de reclutamiento, desde la captación del talento, procesos de selección y <i>onboarding</i>; aprender la importancia del desarrollo profesional de los miembros del equipo, incluyendo su carrera profesional y formación; aprender cómo trabajar en equipos UX (entendiendo su idiosincrasia y singularidad) pudiendo estar distribuidos y ser multiculturales, siendo cada individuo dinamizador o contribuidor; y comprender el valor del ambiente, el espacio, las instalaciones, medios ¿ todo lo que aporta valor a la labor cotidiana.</p> <p>Conocer los distintos modelos y estructuras organizativas dentro de grandes-medianas-pequeñas corporaciones, agencias o start-ups, los distintos perfiles, roles y puestos dentro del equipo; las competencias, habilidades y actitudes profesionales de sus miembros; los objetivos del equipo UX y su integración dentro de los KPIs de las compañías; así como su papel dinamizador y facilitador en las transformaciones empresariales.</p> <p>Incorporar conocimientos de identificación y planificación de tareas, tiempos, recursos y presupuestos; entender cómo trabajar en equipo con personas de otras disciplina, colaboraciones externas y agencias; y asimilar cómo hacer seguimiento de actividades, replanificaciones, gestión de incidencias y de frustraciones.</p> <p>Dominar las estrategias de comunicación: habilidades para comunicarse dentro del equipo y con otros interlocutores como stakeholders y miembros de otras disciplinas. Y lo más importante fundamentalmente, con el usuario.</p>	
5.5.1.3 CONTENIDOS	
<p>4.1.- Creación y desarrollo de equipos. Captación de talento, procesos de selección y onboarding. Desarrollo de la carrera profesional. Modelos de formación y progresión. Trabajo en equipos UX, generalidades y singularidades. Otros recursos fundamentales para el trabajo UX: espacio, ambiente, medios.</p> <p>4.2.- Modelos de equipos UX. Perfiles, roles, habilidades y competencias. Estructuras organizativas. Competencias, perfiles y habilidades diferentes. Team¿s KPIs and Company¿s KPIs. Papel en las transformaciones empresariales.</p> <p>4.3.- Gestión de proyectos. Planificación y seguimiento de actividades y recursos. Trabajo colaborativo con otros equipos (técnicos, marketing, producto, etc). Modelos de contratación externa. Seguimiento, replanificación y actitud frente a cambios.</p> <p>4.4.- Estrategias de comunicación. Defensa y crítica de diseños. Comunicación dentro del equipo UX y con otros equipos. Comunicación y empatía con el usuario. Evangelización dentro de la empresa.</p>	
5.5.1.4 OBSERVACIONES	
<p>Sistema de Evaluación:</p> <p>Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.</p> <p>La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.</p>	
5.5.1.5 COMPETENCIAS	
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES	
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.	
CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.	
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.	
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.	
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio	
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios	
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades	
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.	



5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.		
CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	10	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	27	100
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;	25	100
Actividades Prácticas fuera del aula: Actividad formativa fuera del aula que, bajo la guía del tutor, fomenta la participación en seminarios, foros, conferencias, masterclass, visitas a empresas del sector;	10	100
Prácticas externas: Actividad formativa que, bajo la supervisión del tutor académico y del tutor de empresa, permite a los alumnos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales.	8	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio).	70	0



5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	10.0	15.0
Observación de desempeño	15.0	20.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	15.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Innovación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
3		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Aprender acerca del rol que los líderes y los equipos de UX juegan en el campo de la innovación, ya sea en <i>startups</i>, PYMES, grandes empresas u organizaciones sin fines de lucro. Muchas empresas, de todos los tamaños, se esfuerzan en lograr un equilibrio entre trabajar en la innovación de sus productos y mantener su oferta de bienes o servicios que muestren un flujo de ingresos en el corto plazo. Los profesionales en UX son quienes están en mejor posición dentro de las organizaciones para liderar los procesos de innovación, debido a que quienes trabajan en experiencia de usuario, están muy conectados con las necesidades y preferencias de los clientes. En algunos casos, los líderes en UX son quienes impulsarán la mejora de procesos internos de cara a facilitar la innovación en las organizaciones.</p> <p>La materia consta de tres partes:</p> <ol style="list-style-type: none"> Introducción a la Innovación. Comprender las cuestiones referentes a la innovación en el contexto de las organizaciones. Estructuras necesarias para favorecer la innovación. Impulsar la innovación dentro de las organizaciones. Cambiar la organización para facilitar las actividades innovadoras. 		



3. Experiencia de Usuario e Innovación. Relacionar la experiencia de usuario y los procesos de innovación. Realizar actividades en el entorno UX con influencia directa en la calidad de bienes y servicios innovadores.

5.5.1.3 CONTENIDOS

5.1.- Introducción a la innovación

- Definiciones de innovación. ¿Qué convierte en innovador a un producto o servicio? La importancia de tener una definición más o menos amplia de innovación.
- Tipos de innovación. Ejemplos históricos. Ejemplos de productos y procesos innovadores. Ejemplos de innovación social.
- Desarrollo histórico en temas de innovación. Historia de la protección de la propiedad intelectual. Formas de medir la innovación. Percepciones en torno a la innovación.
- El rol de la tecnología en la innovación.

5.2.- Estrategias para organizar equipos para innovación.

- Formas organizativas para potenciar la innovación. ¿Dónde vienen las nuevas ideas? ¿Cuál es el rol típico de la UX en las diferentes estructuras de la organización?
- ¿Por qué la mayoría de las empresas fallan en los procesos de innovación? Formas de remover los obstáculos a la innovación
- Estrategias y técnicas para evaluar las capacidades innovadoras en equipos y organizaciones.

5.3.- Experiencia de Usuario e Innovación

- Actividades y herramientas para innovar en equipos de UX:
 - DesignThinking
 - Consultoría en innovación. ¿Tiene sentido externalizar procesos y actividades innovadoras?
 - Otras actividades y herramientas: Creative Problem Solving, brainwalking, Systemic Inventive Thinking/TRIZ, etc.
- El rol de la experiencia de usuario en innovación
- Innovación basada en el cliente vs. Innovación basada en la tecnología
- La experiencia de usuario facilita la innovación
- La utilización de seminarios y ejercicios de creatividad
- Construir equipos para innovar
- Facilitar actividades innovadoras
- Cerrar la brecha entre innovación y desarrollo.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Sistema de Evaluación:

Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.

CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.

CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.

CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.

CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES



CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.		
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	10	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	12	100
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;	6	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	8	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio;).	39	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	10.0	15.0
Observación de desempeño	15.0	20.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	15.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Estrategia de negocio		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
3		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>La capacidad de los equipos de UX para contribuir en la creación de productos exitosos, no sólo está relacionada con la posibilidad de evaluar las experiencias de los usuarios, sino también con la capacidad de influir en las decisiones de los grupos de interés que interactúan en una organización. En esta materia, se exploran diferentes palancas de influencia que aumentan la probabilidad de éxito de un equipo UX y de sus actividades. Cuanto más influye la experiencia de usuario en la comprensión y definición del modelo de negocio de una empresa, mayor es la probabilidad de que los resultados sean positivos.</p> <p>Después de esta materia, los líderes en UX podrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> # Entender cómo las actividades en UX contribuyen a los resultados de la organización. # Entender cómo las palancas de influencia para asegurar el valor total de las inversiones en UX se deben realizar en toda la organización. # Entender cómo tender puentes entre actividades de UX y las actividades estratégicas y operativas del negocio, a través de varios departamentos (ventas, marketing, etc.). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>6.1. Catalizadores de negocios: Diferentes conceptos de negocio y actividades que son críticas para el éxito en la organización. La estrategia de la organización influye y es influenciada por las actividades UX. Modelos de negocio, estrategia de marketing, estrategias de adquisición y retención de clientes, actividades de apoyo al cliente, desde la perspectiva de UX. Cómo liderar en UX: estrategias que optimizan el uso de los recursos en experiencia de usuario: equipos de investigación y diseño, presupuesto para consultores.</p> <p>6.2. Stakeholders: funciones y responsabilidades de los diferentes stakeholders que se relacionan con los equipos de UX. Comprensión de la estructura organizativa y las funciones de los departamentos de una organización para descubrir las palancas de influencia, cómo crear aliados en otros departamentos e identificar áreas donde rentabilizar la inversión en UX. Estudios de casos para construir esquemas de los roles y responsabilidades de los stakeholders. Argumentos que demuestran el valor de UX para los stakeholders.</p>		



6.3. Las herramientas de negocio. Todas las empresas se basan en un conjunto común de conceptos de negocio para definir y comunicar la estrategia de la organización, ganar influencia, buscar financiación, etc. Revisión de experiencias prácticas con presencia de herramientas estratégicos utilizadas por ejecutivos y líderes de la organización. Cómo conectar las actividades de UX con el resto de herramientas de negocio.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Sistema de Evaluación :

Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.

CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.

CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.

CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad

CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.

CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.

CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.

CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	10	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio	12	100



y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.		
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;	5	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	8	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio).	40	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	10.0	15.0
Observación de desempeño	15.0	20.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	15.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Tecnologías emergentes		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
3		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		



CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprender los desarrollos tecnológicos y su rol en la creación de productos y servicios innovadores desde una perspectiva funcional, estética, comercial y crítica.
- Analizar los conceptos, restricciones, problemas y requisitos de las tecnologías que determinan una buena experiencia de usuario tanto en contextos tradicionales como emergentes.
- Comprender el impacto social, cultural y ético de estas tecnologías en la sociedad y el comportamiento humano.
- Diferenciar el diseño de experiencia de usuario en contextos tecnológicos tradicionales, como el desarrollo web y los retos que se deben abordar al trabajar con tecnologías emergentes como IoT, especialmente desde el punto de vista del diseño de la interacción, explícita en el primer caso e implícita en el segundo.
- Desarrollar patrones de interacción que ayuden a abordar la usabilidad, accesibilidad, etc., en un contexto ubicuo y pervasivo.
- Diseñar y evaluar experiencias de usuario consistentes para servicios con múltiples puntos de interacción (interfaces múltiples), como app móvil, objetos cotidianos inteligentes, sensores y actuadores, etc.
- Identificar las posibilidades estéticas y funcionales de las diferentes tecnologías emergentes.
- Experimentar y aplicar creativamente los conceptos y teorías que se abordan en el resto de las materias tanto en el contexto de las tecnologías tradicionales como emergentes.

5.5.1.3 CONTENIDOS

- 7.1.- Introducción. La evolución de la tecnología en desde la perspectiva de la experiencia de usuario: de los contextos tradicionales web a las tecnologías habilitadoras y emergentes. Visión sobre el el impacto social, cultural y ético en la sociedad y el comportamiento humano de las tecnologías emergentes.
- 7.2. - Tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada. Retos de la UX en la VR y la AR.
- 7.3.- Big Data. Experiencia de usuario, visualización de datos, herramientas de retroalimentación de la experiencia de los usuarios: A/B testing, dashboards, etc.
- 7.4 El diseño de productos y servicios en la era post-web: Experiencia de usuario en el contexto de la computación ubicua o IoT. La interacción con interfaces naturales. UX WhenThereIs No UI. Interacción explícita e interacción implícita.
- 7.5 Internet de las cosas. Concepto. Tecnologías habilitadoras de las comunicaciones y computación en cloud. Presentando ejemplos de productos IoT reales
- 7.6 Diseño de patrones de interacción para contextos ubicuos y de Internet de las Cosas.
- 7.7 Arquitectura y componentes de un producto de computación ubicua. Componentes electrónicos activos y pasivos. Procesadores. Software embebido y sistemas operativos. Materiales. Demo. Creación de un dispositivo inteligente e interactivo basado en Arduino
- 7.8 Proceso de diseño y desarrollo de objetos inteligentes. Fases de prototipado. Ingeniería convergente.
- 7.9 Procesos de fabricación industrial y ciclo de vida del producto. Impacto en diseño.
- CASO DE ESTUDIO: Análisis de productos, servicios o dispositivos de computación ubicua o tecnología pervasiva (IoT) para entender y comprender su modelo de interacción y ciclo de vida.
- PRÁCTICA: Diseño de un producto de Internet de las Cosas.
- # Prototipado visual.
- # Diseño de la interacción del objeto y de su integración con diferentes interfaces (web, móvil, hápticas, etc.).
- # Diseño de los procesos asociados con la provisión, operación y supervisión del objeto.
- # Diseño de la evaluación de la experiencia de usuario.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Sistema de Evaluación:

Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.



5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.		
CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.		
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.		
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE5 - Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.		
CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.		
CE11 - Conocer y aplicar las técnicas y herramientas adecuadas para crear experiencias de usuario consistentes a través de diferentes canales y dispositivos tecnológicos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	18	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	2	100
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis	15	100



de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;		
Actividades Prácticas fuera del aula: Actividad formativa fuera del aula que, bajo la guía del tutor, fomenta la participación en seminarios, foros, conferencias, masterclass, visitas a empresas del sector;	1	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	5	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio);	34	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método del Caso		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Clase magistral		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	10.0	15.0
Observación de desempeño	15.0	20.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	15.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Principios Generales del Diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y aplicar las teorías del diseño de la información y la interacción a través de principios de diseño revisados en su aplicación desarrollos tecnológicos. • Comprender las múltiples dimensiones del contexto en que se enmarca el diseño y su papel determinante en la definición formal de productos y servicios que aporten experiencias de usuario relevantes. • Ser capaz de analizar esos contextos y extraer los datos relevantes de los mismos para los proyectos de diseño. • Conocer y aplicar las diferentes técnicas, lenguajes, materiales y soportes que permitan comunicar el proyecto de manera efectiva, y a los diferentes agentes implicados en el proceso, con los usuarios, el equipo interno y otros equipos o grupos relacionados. • Definir la calidad y cantidad de los entregables en cada fase del proyecto de diseño de experiencia de usuario. • Analizar críticamente y con argumentos informados las propuestas de diseño. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>1.- Teorías del diseño de la información y diseño de la interacción. Revisión actualizada de los principios generales del diseño visual y cinético en el contexto tecnológico actual y su aplicación al diseño de experiencias de usuario.</p> <p>1.1.- Forma y percepción</p> <p>1.2.- Forma y comportamiento</p> <p>1.3.- Forma y experiencia estética.</p> <p>2.- La relación entre la forma y el contexto</p> <p>Análisis de las múltiples dimensiones del contexto en el que se enmarca el diseño y su influencia en la experiencia de usuario.</p> <p>2.1.- La escala del contexto y sus implicaciones en el diseño: componentes, productos, sistemas y comunidades.</p> <p>2.2.- El contexto cognitivo: fundamentos de la percepción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • b.1.- Nuevos fundamentos y teorías sobre la percepción de la forma. Percepción y memoria. • b.2.- Diseño emocional. La respuesta afectiva al diseño. • b.3.- Los diferentes estilos cognitivos. <p>2.3.- El contexto socio-cultural del diseño</p> <p>2.4.- El contexto tecnológico del diseño</p> <p>2.5.- El contexto económico del diseño</p> <p>3.- De los datos al diseño: La interpretación de datos y su conversión en propuestas de diseño.</p> <p>4.- La comunicación del diseño.</p> <p>4.1.- Técnicas, lenguajes, materiales y soportes gráficos para una comunicación interna y externa efectivas.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Sistema de Evaluación :</p> <p>Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.</p> <p>La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.		



CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.		
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.		
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.		
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.		
CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.		
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.		
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.		
CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.		
CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	10	100
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	5	100



Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;	50	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	10	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio).	75	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba de conocimiento	10.0	30.0
Exposiciones orales	10.0	15.0
Observación de desempeño	15.0	20.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	15.0
Asistencia a clase	5.0	10.0
NIVEL 2: Metodologías de investigación académica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS



No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Esta materia tiene como objetivo iniciar al estudiante en la investigación académica.</p> <p>La primera parte de la materia aporta una introducción a los procesos y metodologías de investigación de las diferentes tradiciones científicas de las ciencias sociales, ingeniería y diseño.</p> <p>Así, a través del estudio de la literatura específica sobre investigación, se discutirán, entre otros, los siguientes enfoques: experimental frente a la investigación de campo, razonamiento inductivo vs. deductivo, empírico vs. teórico, investigación cuantitativa frente a investigación cualitativa, estudios comparativos vs. longitudinales, métodos descriptivos vs. métodos generativos, etc., así como un enfoque que combine los diversos métodos tradicionales de investigación.</p> <p>La segunda parte aborda las líneas fundamentales de investigación sobre las que versará el proyecto a desarrollar por los alumnos; en este punto se prestará especial atención a las diversas disciplinas y teorías que sirven de fundamento teórico al Diseño de Experiencia de Usuario.</p> <p>Resultados de aprendizaje</p> <p>Aprender y saber utilizar los métodos de investigación de diferentes tradiciones académicas.</p> <p>Profundizar en la metodología a seguir para el desarrollo de un trabajo de investigación, su marco conceptual y la formalización del documento.</p> <p>Obtener una visión general de las principales líneas de investigación relevantes en Diseño de Experiencia de Usuario, desarrollando una visión propia sobre el enfoque metodológico que deben utilizar en su investigación.</p> <p>Profundizar en una de las líneas de investigación propuestas, analizar las teorías en las que se fundamentan y desarrollar un proyecto de investigación innovador que pueda convertirse en el núcleo de una futura tesis doctoral.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>1.- Metodologías de investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de investigación • Metodologías para el análisis y conceptualización de la investigación. • Metodologías para el diseño y planificación de la investigación • Metodologías para el desarrollo de la investigación • Metodologías para el análisis y validación de los modelos propuestos • Metodologías, técnicas y herramientas para la difusión de la investigación • Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario. <p>2.- Líneas de investigación en Diseño de Experiencia de Usuario</p> <ul style="list-style-type: none"> • L1.- Personas / usuarios; Investigación de los usuarios, sus características, emociones, motivaciones y procesos cognitivos: modelos y teorías psicológicas. • L2.- Productos / artefactos: El producto como punto de partida para el diseño UX: la estética formalista y la semiótica de los productos, etc. • L3.- Usuario / producto: la interacción entre el usuario y el producto: la teoría de la Gestalt, la teoría de los memes, etc. • L4.- La naturaleza social de la Experiencia de Usuario; Las teorías sobre las relaciones y la comunicación entre las personas: co-experiencia, Communication accommodation theory, etc • L5.- Diseño: La contribución de las teorías del diseño a la Experiencia de Usuario: design rationale, interaction design, etc. • L6.- La interrelación entre los usuarios y sus roles en situaciones de interacción: la teoría del actor-red, interaccionismo simbólico, etc. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Sistema de Evaluación:</p> <p>Se aplicará el sistema de evaluación continua por materia a lo largo de la materia ponderando y valorando de forma integral los resultados obtenidos por el alumno por medio de los procedimientos de evaluación indicados.</p> <p>La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.		
CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.		



CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.		
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.		
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.		
CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.		
CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios		
CE4 - Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario, aplicándolas de manera eficaz y creativa al desarrollo de proyectos de diseño de experiencias de productos y servicios en las diferentes fases de los mismos.		
CE5 - Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.		
CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.		
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.		
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.		
CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.		
CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.		
CE11 - Conocer y aplicar las técnicas y herramientas adecuadas para crear experiencias de usuario consistentes a través de diferentes canales y dispositivos tecnológicos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta	5	100



a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.		
Actividades Prácticas en el aula: Actividad formativa en el aula-taller u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la realización y/o resolución individual o grupal de ejercicios, problemas, ensayos, comentarios y análisis de textos, exposiciones, elaboración de informes y escritos, diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención, investigaciones técnicas o artísticas, evaluaciones formativas;	25	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	15	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio;).	105	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
Clase magistral		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Exposiciones orales	35.0	75.0
Observación de desempeño	10.0	30.0
Caso/problema	20.0	40.0
Debate	10.0	20.0
NIVEL 2: Práctica profesional		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> · Comprender y adquirir experiencia bajo condiciones profesionales; · Aplicar e integrar los conocimientos y habilidades adquiridas en el master. · Adquirir la capacidad de entender el punto de vista y las necesidades de la empresa, del cliente y del usuario. · Integrarse en equipos multidisciplinares. · Demostrar un alto grado de autonomía y confianza en su propio juicio. · Desarrollar habilidades básicas de gestión de personas, presupuestos y responsabilidades. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> · Creación de un plan de trabajo sobre una de las materias específicas aprendidas durante el programa; · Redacción de un informe a medio plazo; · Redacción de un informe final; · Creación de una presentación visual sobre el período de prácticas. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Sistema de Evaluación:</p> <p>La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.		
CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.		
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.		
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.		
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.		
CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		



CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.		
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad		
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.		
CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.		
CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios		
CE4 - Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario, aplicándolas de manera eficaz y creativa al desarrollo de proyectos de diseño de experiencias de productos y servicios en las diferentes fases de los mismos.		
CE5 - Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.		
CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.		
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.		
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.		
CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.		
CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.		
CE11 - Conocer y aplicar las técnicas y herramientas adecuadas para crear experiencias de usuario consistentes a través de diferentes canales y dispositivos tecnológicos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Prácticas externas: Actividad formativa que, bajo la supervisión del tutor académico y del tutor de empresa, permite a los alumnos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales.	240	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Aprendizaje Basado en Proyectos		



Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Observación de desempeño	10.0	20.0
Memoria del estudiante de las prácticas externas	30.0	40.0
Informe del tutor de las prácticas externas	40.0	60.0
NIVEL 2: Trabajo Fin de Máster		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	9	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Idear y desarrollar un proyecto de diseño de experiencia de usuario innovador en un área de interés, aplicando todos los conocimientos y competencias adquiridas en el máster, tanto intelectuales como técnicas y profesionales.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Investigación y contextualización del proyecto 2.- Ideación y desarrollo del proyecto 3.- Análisis de la viabilidad técnica, económica y legal 4.- Comunicación del proyecto. Comunicación interna y Comunicación externa 5.- Integración. Redacción de la memoria del proyecto integrando todos los aspectos teóricos, formales y técnicos. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Sistema de Evaluación :</p> <p>La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		



5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CG1 - Aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaz de resolver problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.
CG2 - Saber trabajar en grupo, y en ese marco, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración.
CG3 - Saber trabajar de manera multidisciplinar y de colaborar en distintas áreas de conocimiento, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes.
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional.
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente.
CG6 - Ser capaz de desenvolverse adecuadamente en los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento.
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT1 - Saber realizar escucha activa, hacer preguntas y responder cuestiones de forma clara y concisa, así como expresar ideas y conceptos de forma efectiva. Incluye la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad.
CT2 - Saber dar nuevas ideas, enfoques e interpretaciones mediante estrategias que ofrezcan soluciones a problemas de la realidad
CT3 - Encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE1 - Comprender el debate contemporáneo sobre el diseño de experiencia de usuario, sus fundamentos teóricos y las diferentes perspectivas desde las que se aborda.
CE2 - Analizar los resultados de la investigación de los contextos y los usuarios y traducir estos resultados en conceptos de diseño de experiencias de usuario.
CE3 - Analizar los conceptos teóricos en los que se fundamenta el diseño de experiencia de usuario, aplicándolos a la creación de productos y servicios
CE4 - Aplicar las metodologías de diseño de experiencia de usuario, aplicándolas de manera eficaz y creativa al desarrollo de proyectos de diseño de experiencias de productos y servicios en las diferentes fases de los mismos.
CE5 - Conocer las teorías, técnicas y métodos actuales del diseño de la identidad, de la información y de la interacción y aplicarlos al diseño de experiencia de usuario para productos y servicios.
CE6 - Utilizar las técnicas y métodos de representación y visualización de forma eficiente y adecuada para comunicar las ideas y procesos de diseño a las diferentes audiencias.
CE7 - Entender y valorar la influencia del diseño de experiencias de usuarios en el proceso de innovación de productos y servicios.
CE8 - Aplicar el concepto de creación de valor y calidad en los productos y servicios y comprender cómo medir y gestionar la experiencia de usuario con los mismos.
CE9 - Comunicar profesionalmente con clientes potenciales, siendo capaz de expresar el valor de las propuestas para las necesidades de negocio de aquellos.
CE10 - Comprender los conceptos y características de la innovación de modelos de negocio en relación con la creación de productos y servicios digitales, y desarrollar modelos de negocios adecuados y viables para las propuestas que se crean.



CE11 - Conocer y aplicar las técnicas y herramientas adecuadas para crear experiencias de usuario consistentes a través de diferentes canales y dispositivos tecnológicos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario u otro espacio habilitado que, bajo la guía del profesor, se orienta a la reflexión y /o profundización de los contenidos trabajados mediante el estudio y análisis de casos, el debate y coloquio y las exposiciones orales para fomentar el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.	5	100
Tutoría: Actividad formativa donde el profesor/tutor lleva a cabo la orientación y el asesoramiento personal, académico y profesional del alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	20	25
Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno (trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio).	200	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje Cooperativo		
Aprendizaje Basado en Proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Exposiciones orales	40.0	60.0
Observación de desempeño	5.0	20.0
Informe del profesor del área	40.0	60.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Camilo José Cela	Profesor Auxiliar	26.4	0	23,4
Universidad Camilo José Cela	Profesor Adjunto	36.8	100	30,8
Universidad Camilo José Cela	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	36.8	100	45,8
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
85	10	95
CODIGO	TASA	VALOR %
1	Tasa de Éxito	90
2	Tasa de Rendimiento	85
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>8.2. PROGRESO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE</p> <p>ESNE ¿ Escuela Universitaria de Diseñodispose de un Sistema de Garantía de la Calidad de sus títulos (SGIC), diseñado en el marco del Programa AUDIT (Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación - ANECA).</p> <p>En el Capítulo 9 de su Manual del Sistema de Garantía Interna de Calidad garantiza que se miden, analizan y utilizan los resultados del aprendizaje, de la inserción laboral, los resultados del desempeño y de la percepción de los grupos de interés sobre el cumplimiento de los compromisos del centro, así como la manera de tomar decisiones a partir de los mismos para la mejora del servicio prestado y de la calidad de las enseñanzas impartidas. Para esto, se dota de procedimientos documentados que describen, desde la toma de datos hasta el uso de los resultados en la toma de decisiones para la mejora de la calidad de las enseñanzas.</p> <p>La Comisión de Garantía de la Calidad del Centro verificará que se han cumplido los criterios de evaluación de cada materia para la obtención de los resultados de aprendizaje, para lo cual, el Director del Título tendrá que recoger las evidencias necesarias, pudiendo observar posibles incidencias surgidas, para su análisis, seguimiento y mejora.</p> <p>Los criterios de evaluación se recogerán en las guías docentes de cada una de las asignaturas, que estarán en la web del título, a disposición de los diferentes grupos de interés, antes del proceso de matriculación. Los criterios de evaluación aplicados en cada materia permiten valorar el progreso y la adquisición de las competencias por parte de los estudiantes.</p> <p>Así mismo, existen dos asignaturas de especial relevancia en el plan de estudios, donde los alumnos deben demostrar la posesión de las competencias: las Prácticas Externas y el Trabajo Fin de Máster.</p> <p>Se consideran Prácticas Externas las actividades formativas realizadas por los estudiantes de un título en una empresa, entidad u organismo, de carácter privado o público que tienen como objetivo complementar la formación universitaria del estudiante, y acercar a éste a las realidades del ámbito profesional donde ejercerá su actividad una vez haya finalizado sus estudios. El estudiante deberá presentar a su Tutor Académico una Memoria Final de las Prácticas Externas Curriculares, que contendrá las especificaciones establecidas en el proyecto formativo del módulo de prácticas externas curriculares del Máster. Éste evaluará las prácticas desarrolladas y por tanto, las competencias adquiridas por el estudiante, cumplimentando el informe de evaluación final y el acta correspondiente, que se basarán en el seguimiento llevado a cabo, el informe del Tutor de la Entidad/Empresa y la memoria final entregada por el alumno.</p> <p>El Trabajo Fin de Máster es un proyecto de investigación donde el alumno dispondrá de un tutor para la guía de su trabajo. En el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales por la que todos los títulos de Máster concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Máster. Este trabajo deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y está orientado a la evaluación de las competencias asociadas al título. Para ello, el alumno no sólo deberá entregar un trabajo, sino que además deberá realizar una defensa del mismo ante un tribunal, garantizando así que las competencias asociadas a dicho título han sido adquiridas adecuadamente.</p>		



9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://www.esne.es/wp-content/uploads/2015/09/MANUAL-DEL-SISTEMA-DE-GARANTIA-INTERNA-DE-CALIDAD-ESNE-.pdf
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2017
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No aplica.	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
07210656H	ADELA LAURA	ACITORES	SUZ
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Avenida de Alfonso XII, nº 97	28016	Madrid	Madrid
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
alaura.acitores@esne.es	686199520	915556337	Directora de Ordenación Académica
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
70247095N	JUAN	PADILLA	FERNÁNDEZ VEGA
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
c/ Castillo de Alarcón, 49	28692	Madrid	Madrid
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
jpadilla@ucjc.edu	918153131	918609333	Secretario General
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
14302506W	JOANNE	MAMPASO	DESBROW
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
c/ Castillo de Alarcón, 49	28692	Madrid	Villanueva del Pardillo
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
jmampaso@ucjc.edu	918153131	918609333	Directora de Unidad de Diseño Académico

