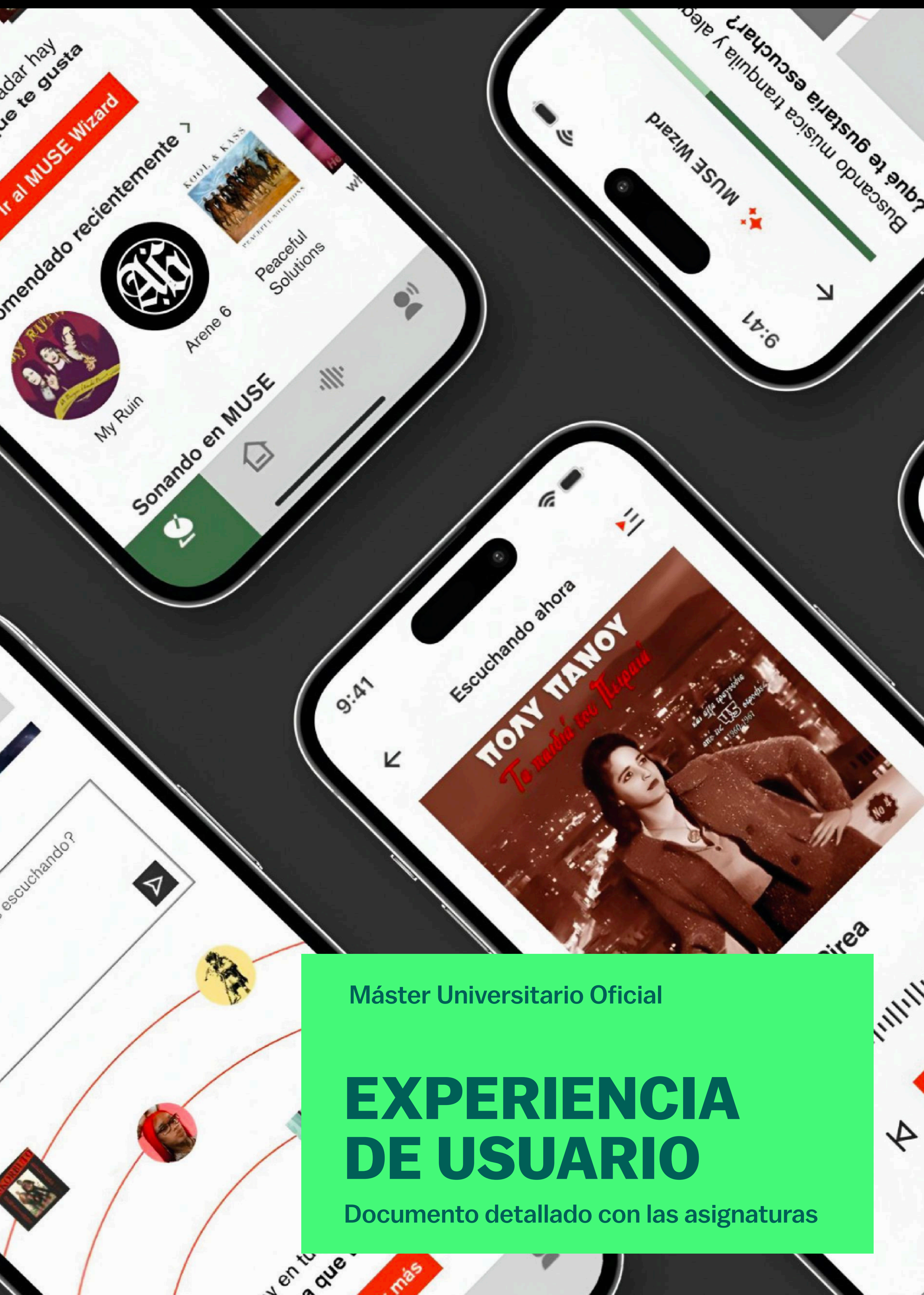




UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA



Máster Universitario Oficial

EXPERIENCIA DE USUARIO

Documento detallado con las asignaturas

✦ Asignaturas del Máster

Fundamentos de diseño de experiencia de usuario

En esta asignatura, adquirirás una visión global de la profesión y las diferentes especialidades que intervienen en la misma y cómo evolucionan y se influyen mutuamente, así como del estado del arte tecnológico, social, cultural, profesional y académico.

Innovación

En la asignatura aprenderás a contextualizar los debates sobre innovación en el marco de las diversas empresas y/U organizaciones, analizando las estructuras organizativas necesarias para que se den los procesos de innovación, así como el rol que UX juega en estos procesos.

Estrategia de negocio

En esta asignatura, estudiarás 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.

Tecnologías emergentes

Comprenderás los desarrollos tecnológicos y su rol en la creación de productos y servicios innovadores desde una perspectiva funcional, estética, comercial y crítica. Aprenderás a analizar los conceptos, restricciones, problemas y requisitos de las tecnologías que determinan una buena experiencia de usuario tanto en contextos tradicionales como emergentes. Sabrás 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.

Principios generales de diseño

En esta asignatura, aprenderás sobre análisis teórico-práctico de los principios de diseño específicos que se aplican en la generación de una relevante experiencia de usuario en la creación de productos y servicios digitales. Estudiarás las técnicas y métodos del diseño, de la interacción, y los diversos aspectos de los contextos en los que se produce esta.

Metodologías de investigación académica

En esta asignatura, aprenderás a utilizar los métodos de investigación de diferentes tradiciones académicas. Obtendrás una visión general de las principales líneas de investigación relevantes en Diseño de Experiencia de Usuario, desarrollando una propia visión sobre el enfoque metodológico que deben utilizar en su investigación. Profundizarás 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.

Investigación sobre experiencia de usuario

Conocerás las diferentes metodologías y técnicas de investigación de UX en las diferentes fases de desarrollo del producto o servicio. Aprenderás a 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. Comprenderás la relevancia de la investigación en el diseño de UX y entenderás como accionar los resultados de investigación para impactar en el producto o servicio.

Diseño de productos y servicios

Esta asignatura se centra 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. Conocerás las diferentes técnicas de ideación y creación en el proceso de diseño de experiencias de usuario, haciendo un uso innovador de las mismas.

Gestión de experiencia de usuario

Esta asignatura conocerás y sabrás utilizar las técnicas de reclutamiento, desde la captación del talento, procesos de selección y onboarding; 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 y todo lo que aporta valor a la labor cotidiana.

Prácticas Académicas Externas

En esta asignatura desarrollarás habilidades básicas de gestión de personas, presupuestos y responsabilidades. Podrás adquirir la capacidad de entender el punto de vista y las necesidades de la empresa, del cliente y del usuario. Crearás un plan de trabajo sobre una de las materias específicas aprendidas durante el programa. Tendrás que realizar una redacción de un informe a medio plazo y final.

Trabajo Fin de Máster

El Trabajo Fin de Máster es el proyecto final donde pondrás en práctica todo lo que has aprendido. En él, tendrás que 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.