Universidad de Navarra

Análisis de la experiencia y comportamiento de los usuarios (Gr. Diseño)
Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

La asignatura pretende acercar al alumno/a hacia la comprensión del diseño de la experiencia de usuario como un proceso amplio que, idealmente, comienza en el nivel de la estrategia y afecta todo el ciclo de vida de un proyecto, producto (físico o digital) o empresa.

Se acercará al alumno al concepto de PSSD (Product Service System Design) donde el pensamiento sistémico en estrategia, servicio y productos (físicos o digitales) le permitirá comprender y afrontar proyectos complejos.

Asimismo, se formará al alumno en las herramientas para poder prototipar y materializar el resultado de su trabajo como diseñador.

Tras cursar la asignatura el alumno habrá adoptado un enfoque Human Centred Design y un enfoque holístico para la resolución de proyectos en cualquier ámbito del diseño, siendo capaz de generar experiencias positivas en los usuarios.

La asignatura se impartirá mediante:

- Clases de docencia presencial física y cuya presencialidad será evaluada. Clases teóricas y principalmente prácticas, críticas públicas de trabajos, docencia en grupo, estudio de casos, etc.

- Estas horas se complementarán con las horas previstas para seminarios y DPI.

- **Carácter**: Optativa
- **ECTS**: 3
- **Curso y semestre**: 4º curso, 1er semestre
- **Idioma**: español
- **Grado**: Grado en Diseño
- **Título**: Análisis de la experiencia y comportamiento de los usuarios
- **Módulo y materia de la asignatura**: Menciones. Mención en diseño de producto y servicios (Materias 1 y 3).
- **Profesor responsable de la asignatura**: Adrián Larripa
- **Profesores**: Natalia Romero
- **Horario**: De lunes 06/11 a viernes 10/11 de 09.00 - 13.00 y de 15.30 - 17.30
- **Aula**: Aula 1A

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

- CB01 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.
- CB03 Reunir e interpretar los datos relevantes del área de estudio para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB04 Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.
- CB05 Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CG01 Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.
- CG07 Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

- CE17 Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.
- CE24 Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.
- COP3 Conocer y aplicar al diseño de servicios las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.
- COP4 Conocer e interpretar las tendencias actuales en diseño de servicios.

PROGRAMA

PROGRAMA

La asignatura se conforma por, en primer lugar en la impartición de unos conceptos teóricos básicos sobre UX y en segundo lugar por la aplicación de dichos conceptos a un proyecto con un reto definido a abordar en equipos de trabajo.

Ambas dimensiones teóricas y prácticas se intercalarán de forma que la experiencia del alumno sea más dinámica.

Finalmente, los equipos deberán presentar el prototipo de la solución del servicio digital.

DÍA 1

- Vamos a conocernos
- Introducción al curso
- Explicación de dinámica (Mural o Miro)
- Entender
- Desk research
- Puesta en común y Clusterización
- Elección de clúster
- Herramientas Investigación explorativa
- Diseña tu exploración
- Vamos a explorar

DÍA 2

- Exploración
- Análisis de Datos
- Construcción de insights
- Personas
- Retos
- Puesta en común y ronda de aprendizajes

DÍA 3

- Qué es la Innovación
- Perfiles CPS
- Habilidades de innovación
- Visual Thinking
- Ideación
- Matriz de evaluación de criterios

DÍA 4

- Service Design
- Herramientas de Diseño de servicios
- Prototipado
- Prototipado

DÍA 5

- Refinado prototipo
- Presentación producto/servicio
- Aprendizajes

ACTIVIDADES FORMATIVAS

AF01	Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	15 h
AF02	Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	15 h
AF04	Realización de trabajos dirigidos	6 h
AF06	Estudio y trabajo personal	39 h

EVALUACIÓN

SE01	Control de la asistencia y participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	20% (10% participación + 10% asistencia)
SE02	Trabajos individuales y en equipo	60%
SE03	Defensa oral de los trabajos	10%
SE04	Exámenes (parciales y finales)	10 %

CALIFICACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA

No está previsto repetir trabajos para mejorar su nota y no se recogerán fuera de la hora y día estipulados.

La nota final será la que resulte del cálculo efectuado según la tabla anterior.

Universidad de Navarra

Se aprueba con una nota igual o superior a cinco.

De acuerdo con lo establecido en el Artículo 5 del Real Decreto 1125/2003, los resultados obtenidos se ajustarán a la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0,0-4,9 Suspenso (SS)

5,0-6,9 Aprobado (AP)

7,0-8,9 Notable (NT)

9,0-10 Sobresaliente (SB)

MH Sobresaliente y matrícula de honor (SB, MH)

CONVOCATORIA ORDINARIA

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

HORARIOS DE ATENCIÓN

Dr Adrian Larripa Artieda (alartieda@unav.es)

BIBLIOGRAFÍA

This is Service Design Doing, Stickdorn Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

This is Service Design Thinking, Stickdorn & Edgar Localízalo en la Biblioteca

Value Proposition Canvas, Osterwalder Localízalo en la Biblioteca Localízalo en la Biblioteca electrónico

Business Model Generation, Osterwalder Localízalo en la Biblioteca impreso y electrónico

Mapping Experiences, Kalbach Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Service Design: From insight to implementation, Polaine

The Service Startup: Design Gets Lean, Pinheiro

Design at your Service, Xenia Viladas

Change by Design, Tim Brown

101 Design Methods, Jorge Albuquerque

Design Driven Innovation, Roberto Verganti

Service Design for Business, Livework

Universal Methods of Design, Bella Martin



Universidad de Navarra

And many more…!