

62242 - Diseño de producto y percepción del usuario

Información del Plan Docente

Año académico: 2024/25

Asignatura: 62242 - Diseño de producto y percepción del usuario

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 534 - Máster Universitario en Ingeniería Informática

Créditos: 4.5

Curso: 330 - Complementos de formación Máster/Doctorado: XX

562 - Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto: 1

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: 562 - Optativa

330 - Complementos de Formación

Materia:

1. Información básica de la asignatura

Mediante la metodología del Project Based Learning se pretende que el estudiante sea parte activa de su propio aprendizaje mediante la ejecución de un proyecto de diseño de producto donde, a partir de la realización de prototipos y pruebas de usuario, estudie la influencia del diseño del producto en la percepción del consumidor.

2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

- Conocer y comprender los conceptos básicos de la relación entre imagen formal y percepción.
- Ser capaz de planificar, diseñar y analizar una prueba experimental para relacionar ciertos atributos del diseño formal de un producto con la percepción que condiciona en el usuario.

3. Programa de la asignatura

La asignatura trabaja los siguientes contenidos:

- Introducción a la influencia del diseño en la percepción del usuario.
- El proceso de la percepción en las actividades de selección y compra de productos.
- Búsqueda de documentación bibliográfica para realizar un estudio científico.
- Experimentación en diseño de producto y percepción del usuario.
- Métodos de captación de la respuesta consciente e inconsciente del usuario.
- Técnicas de análisis de datos para estudios experimentales de diseño de producto y percepción.
- La realización de un artículo científico.

4. Actividades académicas

La asignatura tiene un enfoque eminentemente práctico.

El proceso de aprendizaje gira en torno a la realización de un trabajo práctico (generalmente en equipo) consistente en un experimento para analizar la influencia que tienen los aspectos del diseño de producto en la percepción y expectativas del usuario y/o potencial comprador, que se debe materializar en la escritura de un artículo científico como si se presentase a una revista.

Durante el programa de sesiones teóricas se desarrollarán los contenidos necesarios para la realización del trabajo práctico, siempre con un enfoque eminentemente práctico a través del estudio de casos y ejemplos.

5. Sistema de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante la siguiente actividad de evaluación

- A lo largo del curso se realizarán uno o varios trabajos prácticos, que deberán ser entregados y presentados el día en que tenga lugar la prueba global y supondrán el 100% de la nota del alumno. Estos trabajos prácticos se realizarán obligatoriamente en grupo. Los profesores podrán proponer sistemas de evaluación por pares, en los que los propios estudiantes evaluarán el rendimiento de sus compañeros de equipo durante la realización de los trabajos y que servirán para determinar la calificación de cada estudiante en la parte práctica.

Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema. esta consistirá en la realización de una prueba global idéntica a la de la opción anterior, con la diferencia de que el/los trabajo(s) práctico(s) se realizarán de forma individual.

6. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4 - Educación de Calidad

12 - Producción y Consumo Responsables