



Guía Docente

Workshop Diseño de Experiencia de Usuario (UX)

Datos del Workshop	TIPO OP	ECTS 2	SEMESTRE Consultar programación	PRESENCIAL 100%	IDIOMA Catalán / Castellano	CURSO 2025-26
--------------------	------------	-----------	------------------------------------	--------------------	--------------------------------	------------------

Los *workshops* son actividades formativas que el/la estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor

En este *workshop* conoceremos los conceptos fundamentales de la investigación de usuarios y descubriremos por qué es una herramienta imprescindible en el diseño de experiencias. Exploraremos cómo integrar hábilmente la investigación de usuarios en cada etapa del proceso creativo, desde la concepción inicial hasta la implementación final. Planificaremos proyectos de investigación rigurosos, éticamente sólidos y orientados a resultados tangibles a través de ejercicios que nos permitirán realizar pruebas de usabilidad, entrevistas con usuarios, investigaciones contextuales y observaciones de usuarios en tiempo real. Aprenderemos a interpretar y aplicar los resultados de nuestra investigación y estrategias efectivas para comunicar los hallazgos a diversas audiencias, desde clientes exigentes hasta jefes entusiastas y otras partes interesadas clave.

Contenido

Tema 1: ¿Por qué hacer *User Research* y cómo utilizarlo en el día a día en el trabajo?

- ✓ Qué es la investigación cualitativa de usuarios, la importancia de realizar este tipo de investigación y cómo incorporarla de manera efectiva en la rutina de trabajo.
- ✓ Actores clave que se necesitan considerar al planificar investigaciones de usuarios.

Tema 2: Ejecución de una *User Research*.

- ✓ Etapas del proceso. Aprenderemos cómo identificar y seleccionar participantes adecuados, diseñar proyectos de investigación válidos y aplicar las mejores prácticas en la conducción de investigaciones cualitativas.
- ✓ Habilidades prácticas para analizar y comunicar los hallazgos de manera efectiva a diversas audiencias.

Conocimientos Previos

Para el correcto desarrollo de las actividades, este *workshop* está destinado al alumnado a partir de 3r curso.

Sistema de Evaluación

EVALUACIÓN

- La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.
- La puntuación mínima para superar cualquier *workshop* es un 5,00. Solamente los *workshops* superados son susceptibles de reconocimiento.
- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**



SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**
*Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*
El/la docente tiene potestad para requerir al alumnado la defensa oral de cualquier elemento de evaluación para superarlo (por ejemplo, en caso de sospecha de uso indebido de la IA).
- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
 - **Vía Moodle.**
 - **Personalmente en el aula.**

EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no se contemplan ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Asistencia con participación pertinente y significativa como mínimo en el 80% de las sesiones. Las faltas de asistencia no son susceptibles de ser justificadas. Para la calificación final, se realizará la media ponderada de los otros dos elementos EXCLUSIVAMENTE si se cumple este requisito.	Apto/ No apto
Actividad formativa individual	Cada estudiante llevará a cabo entrevistas con miembros del target objetivo de una campaña específica, y analizará los datos recopilados para identificar patrones y tendencias. Utilizando esta información, creará un <i>User Persona</i> detallado. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes.	Los equipos presentarán los resultados de nuestra investigación de usuarios a un cliente ficticio utilizando los <i>insights</i> obtenidos de las entrevistas individuales. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

Bibliografía

Jenny Ken Visocky O'grady. (2018). Manual de investigación para diseñadores. (#2021). Blume



ESCOLA SUPERIOR DE
RELACIONS PÚBLIQUES

centre
adscriu



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Nielsen Norman Group: UX Training, Consulting, & Research. (s. f.). Nielsen Norman Group.

<https://www.nngroup.com/>

UX Design courses & Global UX Community. (s. f.-b). The Interaction Design Foundation.

<https://www.interaction-design.org/>

Yablonski, J. (s. f.). Home | Laws of UX. Laws Of UX. <https://lawsofux.com/>