

GUÍA DOCENTE METODOLOGÍA CIENTÍFICA DEL DISEÑO: DISEÑO EMOCIONAL

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º

Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa

Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Científicos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La ciencia cognitiva trata del estudio de las capacidades cognitivas del cerebro humano. Un punto de vista científico y multidisciplinar (psicología, sociología, biología...) de cómo la información es representada y transformada en la mente/cerebro.

En este sentido, las emociones humanas juegan un papel fundamental en la gestión e interpretación de la información que recibe nuestro cerebro.

La finalidad de la asignatura es ofrecer al alumnado una nueva perspectiva para el análisis de objetos y productos de diseño. Se trata del enfoque que ofrece la ciencia cognitiva y su interpretación emocional respecto del diseño.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Métodos de Investigación propios de la materia. Diseño emocional.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
5	Bloque 1. Funcionamiento del cerebro	4
8	Bloque 2. Emociones	12
5	Bloque 3: Experiencia del objeto de diseño a nivel cognitivo	5
18	Bloque 4: Aplicación del método científico y análisis emocional	27

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	20
Asistencia a clases prácticas lectivas	14
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	40
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	8
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Se trata de una asignatura teórica-práctica. Las clases están organizadas en sesiones de 2 horas lectivas a la semana, que se utilizarán para la exposición y desarrollo de los contenidos teóricos del temario propuesto a lo largo del curso, acompañadas de ejemplificaciones, actividades y puestas en práctica, individuales o en grupo, de las cuestiones tratadas.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ **Actividades de trabajo presencial**

- Exposición de los contenidos de cada tema.
- Actividades prácticas para trabajar los contenidos desarrollados en cada tema que se desarrollarán individualmente o en grupo.
- Exposiciones de las actividades propuestas.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

El alumnado debe enfrentarse a las actividades propuestas de manera autónoma con el fin de completar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las actividades/trabajos y proyectos, serán completadas con el trabajo autónomo del alumnado, investigando y analizando la información necesaria para realizarlas.

7. EVALUACIÓN

→ **Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

1. La prueba escrita de evaluación de los contenidos desarrollados en la asignatura.
2. La presentación y consecución de los objetivos de las actividades/proyectos/trabajos propuestos en cada tema.
3. La participación activa en el aula.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones.
Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La prueba escrita de evaluación de los contenidos desarrollados en la asignatura, que deberá tener una calificación mínima de 5 para poder hacer media.
La presentación y consecución de los objetivos de las actividades/proyectos/trabajos propuestos en cada tema, que se deberán entregar a través de classroom y ser expuestos en clase en los términos que especifique el/la docente.
La participación activa en el aula, valorada con la resolución de cuestiones planteadas en clase, en el desarrollo de la asignatura.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones. Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.	80%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones. Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.	10%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones. Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.	100%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones. Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.	100%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Pizarra, pantalla digital, distintas muestras de materiales para analizar sus propiedades, reglas o metros, calibres y balanzas.

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenadores y/o tablets y calculadora científica.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Chóliz, M. (2005). Psicología de la emoción: El proceso emocional.
- Csikszentmihalyi, M., & Halton, E. (1981). The meaning of things: Domestic symbols and the self. Cambridge University Press.
- Norman, D. A. (1988). The design of everything. Capitán Swing.
- Norman, D. A. (2005). El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Paidós Ibérica.-