Curso 2026-27

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Métodos de investigación en diseño

Máster Oficial en
Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026

Máster Oficial en Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño
Asignatura: Métodos de investigación en diseño

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Modelos de análisis y facilitación del aprendizaje
Periodo de impartición	1er trimestre
Número de créditos	2 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**
Itziar San Vicente	itzi@muak.design

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**	**Grupos**
Itziar San Vicente	itzi@muak.design	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
GT01 Diseñar y gestionar proyectos de ámbito multidisciplinar, de forma individual y/o en grupo.
GT02 Profundizar en el desarrollo de las capacidades innovadoras, creativas, metodológicas y conceptuales del ámbito del diseño con el fin de trasladarlas a otras realidades.
GT03 Adquirir y desarrollar conocimientos y capacidades que ofrece la formación en diseño en el contexto económico y social de forma transdisciplinar.
GT04 Revisar, analizar y proponer nuevos enfoques y herramientas metodológicas, pedagógicas y de investigación para abordar proyectos de diseño de forma innovadora y experimental.

GT05 Reforzar la mentalidad de los valores del diseño para potenciar las técnicas creativas, el pensamiento crítico, la capacidad de innovar y la adaptabilidad entre diferentes entornos.
GT06 Crear una red de profesionales a nivel nacional e internacional que fomente el conocimiento, la investigación, los proyectos y las nuevas profesiones que demanda el mercado.

Competencias generales
CB01 Reconocer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación y profesional.
CB03 Ser capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB04 Comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB05 Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo autodirigido o autónomo.
CB07 Desarrollar la capacidad de localizar, jerarquizar y sintetizar información de referencia de la cultura, la historia del diseño y de la tecnología, economía, sociología y otras disciplinas relacionadas con los estudios en diseño.
CB08 Formular y presentar proyectos conforme a los requisitos de calidad de los estudios de posgrado, demostrando un dominio avanzado del género y metodología académica.
CB09 Ser capaz de formular y presentar trabajos conforme a los requisitos de calidad, adquiriendo un dominio avanzado del género académico.
CB10 Aportar y aplicación nuevas metodologías y herramientas en organizaciones empresariales y/o espacios educativos.
CB16 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

Competencias específicas
E01 Comprender y utilizar la capacidad de significación de las metodologías en diseño.
E02 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
E03 Conocer el contexto (económico, social, cultural e histórico) en el que se desarrolla el proyecto de diseño al que se enfrentan.
E05 Ser capaces de generar soluciones en forma de experiencias que combinen identidad, innovación, estrategia y calidad.

E07 Desarrollar capacidades de liderazgo, creación y gestión de equipos.
E21 Saber evaluar resultados en función de estrategias y objetivos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer los métodos de investigación académica.
- Desarrollar herramientas propias de investigación en diseño.
- Integrar nuevas metodologías y procesos de investigación en diseño.
- Mostrar interés por las metodologías experimentales.
- Aplicar estrategias que faciliten la cooperación y el acuerdo en el trabajo grupal.
- Profundizar y conocer buenas prácticas para el desarrollo de competencias ligadas a la investigación de diseño

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
	Tema 1. FUNDAMENTOS ÉTICOS DE LA INVESTIGACIÓN - Introducción a la ética en el diseño y respeto a la diversidad (valores y casos de éxito) - Dinámica de decálogo de buenas prácticas éticas al investigar
	Tema 2. PREPARACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN - Explicación de qué es un problema / reto / necesidad - Explicación de qué es un contexto de diseño y cómo mapearlo - Buenas prácticas para tener una visión sistémica - Dinámica de mapeo del contexto - Explicación de cómo mapear a los *skateholders* - Preparación de la estructura, herramientas y actividades de investigación para facilitar la recopilación de información

	Tema 3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN - Explicación de buenas prácticas y herramientas para definir al usuario - Buenas prácticas para desarrollar la empatía - Recomendaciones y estructura para la creación de encuestas - Buenas prácticas para comunicar los resultados obtenidos - Recomendaciones y estructura para la realización del guión de entrevistas - Buenas prácticas para desarrollar la escucha activa - Introducción a la Antropología de Diseño (definición, evolución y casos de éxito) - Explicación de técnicas para sumergirte en el contexto a investigar - Buenas prácticas para observar a los usuarios en su contexto
	Tema 4. ACTIVIDADES DE DISEÑO PARTICIPATIVO - Introducción al Diseño Participativo (definición y ejemplos) - Explicación de buenas prácticas para la realización de un Focus Group - Buenas prácticas para facilitar sesiones - Buenas prácticas para el trabajo y la comunicación en equipo
	Tema 5. ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN - Explicación de herramientas para identificar y organizar los *insights* de la investigación - Explicación de herramientas para definir al usuario y su Customer Journey Map - Buenas prácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional - Explicación de herramientas para definir y priorizar oportunidades - Explicación de cómo transformar oportunidades en retos en formato "¿Cómo podríamos...?"

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	**Total horas**
Actividades teórico-prácticas	20 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	10 horas
Horas de trabajo del estudiante	20 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**50 horas**

8. METODOLOGÍA

Actividades teórico - prácticas	- La asignatura se realizará a través de sesiones teórico-prácticas en las que se combinarán explicaciones teóricas, con preguntas abiertas/de debate y dinámicas en equipo en las que pondrán en práctica los conocimientos vistos en la teoría. - La teoría combinará la explicación de diferentes herramientas/ métodos de investigación, así como buenas prácticas para desarrollar las competencias necesarias para aplicar dichos métodos. - Los alumnos tendrán flexibilidad a la hora de aplicar una herramienta u otra dependiendo del contexto que elijan. El objetivo es que aprendan a seleccionar y adaptar dichas herramientas a la naturaleza de sus proyectos, desarrollando de esta manera su rol de diseñador facilitador/ creador de herramientas. - Todas las dinámicas contarán con un momento de "presentación" en el que se expondrá al resto los resultados y aprendizajes recogidos a la hora de aplicar la herramienta/s seleccionadas por el equipo.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	- Se realizará y dinamizará un workshop / focus group del que extraerá información para su investigación - El objetivo de estos workshops es que los alumnos desarrollen en un ambiente de confianza su rol como facilitadores de diseño - Todos los alumnos acudirán al workshop, ya sea como alumnos o facilitadores

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará al estudiante en función del grado, adquisición y consolidación de las competencias de esta materia.

- Capacidad de estructurar y reflexionar sobre el conocimiento adquirido en los trabajos.
- Incorporación de los aspectos propuestos en las prácticas y ejercicios.
- Participación, aportaciones al diálogo y capacidad de generar nuevas propuestas enriquecedoras.
- Presentación y organización.
- Originalidad de las propuestas prácticas desde el punto de vista del análisis en diseño.
- Consolidación de aprendizajes y capacidad de generalizarlos a otros contextos.

Trabajo grupal (uno)

- El trabajo grupal será evaluado por el docente y deberá incluir las siguientes actividades:
  - Realización y análisis de una encuesta
  - Creación del guión, realización y análisis de al menos 5 entrevistas a usuarios
  - Realización y análisis de al menos una técnica de investigación antropológica
  - Definición del focus group y análisis de los resultados del mismo
  - Definición de al menos un arquetipo de usuario y Customer Journey Asociado
  - Definición y priorización de oportunidades identificadas

- Definición del reto priorizado en formato “Cómo podríamos...?”
- Los alumnos deberán ejecutar un informe de resultados de la investigación que contemple los siguientes puntos:
- Introducción: contexto, equipo y objetivos
- Metodología: estructura y actividades
- Persona: arquetipo/s y Customer Journey
- Oportunidades: identificadas y priorizadas
- Reto: “¿Cómo podríamos...?
- Anexos: preguntas de la encuesta, guión de entrevista, descripción de la actividad/es antropológicas y agenda de actividades del Focus Group

Autoevaluación individual y de equipos (una de cada)

- Evaluación individual de 0-10 de las competencias trabajadas (5%)
- Evaluación de los compañeros del equipo del 0-10 de las competencias trabajadas (5%)

Facilitación del workshop (uno)

- Definición de las actividades
- Preparación previa del material
- Dinamización de la sesión
- Feedback del resto de compañeros

Participación en clase

- Evaluación individual de 0-10 de la participación de las clases

9.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80%.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, para ello presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.1.1 y 9.1.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en el apartado 9.1.3 de esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.1.1, 9.1.2 y 9.1.3.

9.1.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia	10%

Trabajo grupal	70%
Autoevaluación individual y de equipos	10%
Facilitación del workshop	10%
Total	**100%**

9.1.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de los trabajos del curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	**100%**

9.1.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de los trabajos del curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	**100%**

9.1.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	**100%**

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	**Tema 1. Fundamentos éticos de la investigación**			
	Actividades teóricas	Ética de la investigación, respeto a la diversidad, decálogo de buenas prácticas.	1 hora	
	Actividades prácticas	Kickoff y definición inicial del proyecto grupal, nuestro propio decálogo ético	1 hora	
	Otras actividades formativas	Taller y materiales de apoyo (lecturas, visionados o visita cultural) relacionados con los contenidos.		1 hora

Sesión 2	Tema 2. **Preparación de la investigación**			
	Actividades teóricas	Problema, reto y necesidad; visión sistémica; mapeo de contexto y de stakeholders.	1 hora	
	Actividades prácticas	Mapa de contexto y de stakeholders del proyecto.	1 hora	

	Otras actividades formativas	**Taller y materiales de apoyo (lecturas, visionados o visita cultural) relacionados con los contenidos.**		**1 horas**

Sesión 3 y 4	Tema 3. **Desarrollo de la investigación**			
	Actividades teóricas	**Diseño de encuesta y guion de entrevista; escucha activa; antropología de diseño; empatía.**	**2 horas**	
	Actividades prácticas	**Diseño de instrumentos; observación en contexto.**	**2 horas**	
	Otras actividades formativas	**Taller y materiales de apoyo (lecturas, visionados o visita cultural) relacionados con los contenidos.**		**2 horas**

Sesión 5 y 6	Tema 4. **Actividades de diseño participativo y facilitación**			
	Actividades teóricas	**Diseño participativo y focus group; el objeto o el juego como instrumento de recogida grupal.**	**1 hora**	
	Actividades prácticas	**Ejecución del workshop / focus group.**	**2 hora**	

	Otras actividades formativas	**Taller y materiales de apoyo (lecturas, visionados o visita cultural) relacionados con los contenidos.**		**2 horas**
	Evaluación	**Facilitación del workshop. Instrumento: facilitación (10%).**	**1 hora**	

Sesión 7 a 10	Tema 5: **Análisis de la investigación**			
	Actividades teóricas	**Affinity y organización de insights; personas y Customer Journey Map; oportunidades y "¿Cómo podríamos...?"; informe grupal.**	**1,5 horas**	
	Actividades prácticas	**Trabajo práctico/proyecto**	**4,5 horas**	
	Otras actividades formativas	**Taller y materiales de apoyo (lecturas, visionados o visita cultural) relacionados con los contenidos.**		**4 horas**
	Evaluación	**Presentación del informe grupal. Instrumento: trabajo grupal (70%).**	**2 horas**	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

11.1. Bibliografía general

Título	Just enough research
Autor	Erika Hall
Editorial	A Book Apart

Título	Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rule-breakers, and Changemakers
Autor	Dave Gray, Sunni Brown, James Macanufo
Editorial	O'Reilly Media

Título	Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días
Autor	Jake Knapp
Editorial	Conecta

Título	Visual Thinking Works: Cómo lograr lo que te propongas con dibujos (Guías ilustradas)
Autor	Rafa Vivas, Puño
Editorial	Lunwerg Editores

11.2. Bibliografía complementaria

Título	El arte de ver lo que te rodea
Autor	Rob Walker
Editorial	Ediciones Menguantes

11.3. Direcciones web de interés

https://www.ideou.com/pages/design-thinking-resources
https://www.filmin.es/pelicula/marina-abramovic-la-artista-esta-presente

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Diseño y todo lo demás (Pódcast)
Diseño Circular (Pódcast)
Su atención por favor (Pódcast)
Diseño y Diáspora (Pódcast)