

CONTENIDO

Resumen	v
Resum	viii
Abstract	xi
Contenido	xiii
Lista de tablas	xvii
Lista de figuras.....	xxi
[INTRODUCCIÓN - LOST IN TRANSLATION: DE LA CONFUSIÓN PLURAL AL RETO]	1
Justificación.....	4
Objetivos.....	21
Contexto	23
Metodología	29
[PRIMERA PARTE - DECONSTRUCTING THE TOWER OF BABEL: HERRAMIENTAS DE DISEÑO PARA LA X-DISCIPLINARIDAD]	33
1. getGo como punto de arranque para la x-disciplinaridad.	43
1.1. Marco de aplicación.....	43
1.2. Propuesta metodológica y experimentación.....	53
1.3. Discusión	71
2. Community. Transdisciplinaridad en un diseño software.	85
2.1. Marco.....	85
2.2. Propuesta metodológica y resultados.....	92
2.3. Discusión	108
3. Diseño colaborativo en la fase de identificación de necesidades en un entorno tradicional de ingeniería. Máximo Escenario Común.	137
3.1. Marco de aplicación.....	137
3.2. Propuesta metodológica.....	141

3.3. Experimentación.....	154
3.4. Discusión	156
4. Xassess: Marco metodológico para un diseño x-disciplinar basado en la evaluación ..	167
4.1. Marco de aplicación.....	167
4.2. Propuesta metodológica.....	173
4.3. Resultados y discusión	193
[SEGUNDA PARTE - FROM THE ISLANDS OF KNOWLEDGE TO A SHARED UNDERSTANDING: HACIA PANGAEA DESDE LA X-DISCIPLINARIDAD EN LA BASE ACADÉMICA]	
5. Área Común de Entendimiento para la x-disciplinaridad en el desarrollo de tecnología.	207
5.1. Marco de aplicación.....	207
5.2. Propuesta metodológica	209
5.3. Experimentación.....	224
5.4. Discusión	232
6. La formación de desarrolladores para una verdadera x-disciplinaridad	243
6.1. Marco de aplicación.....	243
6.2. Propuesta metodológica	246
6.3. Experimentación.....	249
6.4. Discusión	252
[CONCLUSIONES]	
Objetivos alcanzados.....	271
Creación y validación de nuevas metodologías.....	273
Aportaciones a la X-disciplinaridad desde la base formativa terciaria.	280
Resultados	283
Proyectos de Investigación.....	283
Proyectos docentes	286
Publicaciones	287
Trabajo futuro	289
[REFERENCIAS]	
[ANEXOS]	
A-I. Resultados de la evaluación de Community en Procura.....	327
A-II. Resultados de la evaluación de la efectividad de Community en VDP	333
A-III. Resultados de la aplicación de la metodología Máximo Escenario Común en el proyecto Cianotec.....	343

A-IV. Aplicación de la herramienta del Área Común de Entendimiento a Nest	355
A-V. Metodología docente de la formación de diseñadores para la transdisciplinaridad .	359
A-VI. Taller Personas-Scenarios en informática.....	363
A-VII. Abstracts de publicaciones	369