

[MDCC01] INTERAKZIOA ETA PERTZEPZIOA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO MASTERRA	Arloa ?
Seihilabetea	2	Ikasturtea 1
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Especialitatea
Plana	2010	Hizkuntza ENGLISH
Kredituak	6	Orduak guztira 40 irakastordu + 110 irak. gabeko ordu = 150 ordu guztira
	Ordu/aste 2,22	

IRAKASLEAK

ALBERDI ALVARO, ALAZNE

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gaintzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

KONPETENTZIAK

KONPETENTZIAK	ECTS
CMD114 - Industria Diseinuaren arloko printzipioak, teoriak edo ereduak arrazoitzea, modu kritikoan eta ikuspegi globalarekin, eta pertsonak eta ingurumena errespetatzeko balio etikoetan oinarrituta, ingurune berrietan edo ezezagunetan aplikatzeko.	1,48
CMD104 - Produktuaren erabiltzailearen etorkizuneko beharrak identifikatzea, ergonomia (fisikoa eta emozionala), erabileraren ingurunea, pertzepzioa, etab., produktuaren eta zerbitzuaren estrategia zuzen orientatzeko.	1,52
CMD105 - Esperientziak diseinatzea, erabiltzailearengan produktuari edo zerbitzuari buruzko sentrazioak sortzeko, hauen bitartez: pertzepziorako estrategiak, diseinu estrategikoari buruzkoak, komunikazioari buruzkoak, estetikari buruzkoak, etab.	1,52
CMD110 - Ikerketa proiektuak kudeatzea eta garatzea, saiakuntzak diseinatu eta planifikatu, neurtzeko kateari lotutako arazoak eta emaitzak tratatzeko teknikak ezagutzuz.	1,48
Guztira:	6

IKASTE-EMAITZAK

RMD131 Berritzaileak izan daitezkeen produktueterako proposamenak egin produktua-pertsona interakziotik abiatuz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
[!] <i>Lecturas, presentación y debate en el aula</i>	10 h.	10 h.	20 h.
Tailerretan eta/edo laborategietan praktikak egitea.	10 h.	30 h.	40 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
[!] <i>Ejercicio 1: realizar un test de usabilidad</i>	%80	[!] <i>Ejercicios: oportunidad de volver a entregar el ejercicio una vez recibido el feedback</i>	
[!] <i>Ejercicio 2: Exposición y debate sobre lectura realizada</i>	%20	Oharrak:	
Oharrak:			
IO - Irakastorduak: 20 h.			
IG - Irak. gabekoak: 40 h.			
OG - Orduak guztira: 60 h.			

RMD132 Produktuak izan dezakeen arrakasta zehaztea, berarekin egindako interakziotik abiatuta

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
[!] <i>Desarrollo, redacción y presentación de proyectos e informes, realizados individualmente o en equipos</i>	5 h.		5 h.
[!] <i>Lecturas, presentación y debate en el aula</i>	10 h.	30 h.	40 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
[!] <i>Ejercicio 3: Vision in Producto Design</i>	%40	[!] <i>Ejercicios: oportunidad de volver a entregar el ejercicio una vez recibido el feedback</i>	
[!] <i>Ejercicio 4: Contextmapping</i>	%40	[!] <i>Proyecto semestre: seguimiento del proyecto semestre a través de hitos y oportunidad de volver a entregar el trabajo una vez recibido el feedback</i>	
[!] <i>Proyecto semestre: propuesta de interacción producto-persona</i>	%20	Oharrak:	
Oharrak:			
IO - Irakastorduak: 15 h.			
IG - Irak. gabekoak: 30 h.			

OG - Orduak guztira: 45 h.

RMD133 Pertsonen perzepzioa ebaluatu metodo eta teknika egokienak erabiliz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
[!] <i>Desarrollo, redacción y presentación de proyectos e informes, realizados individualmente o en equipos</i>		40 h.	40 h.
[!] <i>Seminario sobre valor de uso, en colaboración con Brigitte Sauvage, co-fundadora del estudio de diseño ADN Design en Bilbao</i>	5 h.		5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
[!] <i>Proyecto semestre: evaluación de la percepción</i>	%100

Oharrak:

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

[!] *Proyecto semestre: seguimiento del proyecto semestre a través de hitos y oportunidad de volver a entregar el trabajo una vez recibido el feedback*

Oharrak:

IO - Irakastorduk: 5 h.
IG - Irak. gabekoak: 40 h.
OG - Orduak guztira: 45 h.

EDUKIAK

1. Interakzio eta antzematera sarrera
2. Contextmapping
3. Vision in Product Design
4. Erabilera azterketa: Eye Tracking & Face Reader
5. Antzematea
6. Erantzun emozionalaren prozesua
7. Diseinu multi sentzoriala

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
[!] <i>Dispositivo Eye Tracker</i>	Blythe, Overbeeke, Monk, Wright (2005). Funology, From Usability to Enjoyment.
[!] <i>Dispositivo Face Reader</i>	Donald Norman (1990). Psicología de los objetos cotidianos.
	Hekkert, van Dijk (2011) Vision in Design.
	Bill Moggridge (2007). Designing Interaction.
	Donald Norman (2007). Designing the future of things
	Donald Norman (2004). El Diseño Emocional