

[MDCC02] PERTSONENGANA BIDERATUTAKO DISEINUA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO MASTERRA	Arloa ?
Seihilabetea	2	Ikasturtea 1
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Especialitatea
Plana	2010	Hizkuntza CASTELLANO
Kredituak	4	Orduak guztira 40 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira

IRAKASLEAK

IRURETAGOiena IRAZUSTA, GARIKOITZ

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

KONPETENTZIAK

KONPETENTZIAK	ECTS
CMD101 - Produktuaren eta zerbitzuaren ikuspegi globala izatea, eta merkatuan dauden aukerekin elkarrekin jardutea, interes taldeei erantzuteko (bezeroak, langileak, akziodunak eta gizartea).	0,4
CMD102 - Berrikuntza definitzea, ezartzea eta kudeatzea (teknologikoa, inguruneari buruzkoa, gizartearena, etab.), eta aukera berriak identifikatzea eta ideiak jarrera sortzailez gauzatzeko.	0,6
CMD104 - Produktuaren erabiltzailearen etorkizuneko beharrak identifikatzea, ergonomia (fisikoa eta emozionala), erabileraren ingurunea, pertzepzioa, etab., produktuaren eta zerbitzuaren estrategia zuzen orientatzeko.	1,4
CMD105 - Esperientziak diseinatzea, erabiltzailearengan produktuari edo zerbitzuari buruzko sententzioak sortzeko, hauen bitartez: pertzepziorako estrategiak, diseinu estrategikoari buruzkoak, komunikazioari buruzkoak, estetikari buruzkoak, etab.	0,6
CMD115 - Ideiak, txosten teknikoak eta ikerketakoak eta arau eta teoria propioak zein beste batzuenak sintetizatzea, hipotesi arrazoituak formulatu ahal izateko eta ezagutza propioa sortzeko, azalpen txostenak, memoriak eta dossierrak erredaktatzeko.	1
Guztira:	4

IKASTE-EMAITZAK

RMD136 Pertsonen beharrak eta espektatibak identifikatzeko ikerketak egin eta kudeatu.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ariketak egitea banaka eta taldean	5 h.	25 h.	30 h.
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	12 h.		12 h.
Sehileko Proiektua taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea	10 h.	20 h.	30 h.
Gaian aditua den norbaiten ponentzia	3 h.		3 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Sehileko proiektua: Erabiltzaileen Analisia	%30	Egindako lanen zuzenketa feedback-aren ondoren
01 Ariketa: Erabiltzaile Analisia	%35	Oharrak:
02 Ariketa: Experience Flow	%35	

Oharrak:

IO - Irakastorduak: 30 h.
IG - Irak. gabekoak: 45 h.
OG - Orduak guztira: 75 h.

RMD137 Modu sortzaile eta egoki batean erantzun behar eta espektatiba hauei.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Sehileko Proiektua taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		10 h.	10 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	5 h.	5 h.	10 h.
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	5 h.		5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Sehileko Proiektua: Soluzioaren koherentzia	%30	Egindako lan eta proiektuen errekeraketak, lanak berregitea
03 Ariketa: Soluzio Sorkuntza Saiok	%70	Oharrak:

Oharrak:

IO - Irakastorduak: 10 h.
IG - Irak. gabekoak: 15 h.
OG - Orduak guztira: 25 h.

EDUKIAK

- > M0. Gaiaren sarrera.
- > M1. Erabiltzaile perfilen definizioa. "Informantes Clave"
- > M2. Erabiltzaileen informazio kualitatiboa jaso.
- > M3. Informazioa aztertu, sintetizatu, lehenetsi eta komunikatu.
- > M4. Beharretatik abiatuz, produktu eta zerbitzu berrien aukera potentzialak identifikatu
- > M5. Produktu eta zerbitzu berritzaileak planteatu eta kontzeptualizatu

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Klaseko aurkezpenak	Change by Design [Tim Brown], 2009, Harper Collins [ISBN: 978-0-06-176608-4]
Kanpoko ponenteen hitzaldiak	The 10 Faces of Innovation [Tom Kelley], 2005, Doubleday [ISBN:0-385-51207-4]
Ikasgaiaren apunteak	The Art of Innovation [Tom Kelley], 2001, Doubleday [ISBN:0-385-49984-1]
	Sketching User Experiences [Bill Baxton], 2007, Diane Cerra, [ISBN: 978-0-12-374037-3]
	Ideo Method Cards [Ideo], 2003 [ISBN: 978-0954413217]