

[MDCC03] INTERAKZIO 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).	0,2
CMD102 - Berrikuntza definitzea, ezartzea eta kudeatzea (teknologikoa, inguruneari buruzkoa, gizartearena, etab.), eta aukera berriak identifikatzea eta ideiak jarrera sortzailez gauzatzeko.	0,2
CMD106 - Irtenbide sortzaileak eta iraunkorrak proposatzea (gizarte-ingurune-ekonomikoak) dagoeneko existitzen diren produktu eta zerbitzuetan edo berrietan aplikatzeko, balio erantsia sortuko duten teknologia, prozesu, material berriak eta emergenteak ident	0,6
CMD104 - Produktuaren erabiltzailearen etorkizuneko beharrak identifikatzea, ergonomia (fisikoa eta emozionala), erabileraren ingurunea, pertzepzioa, etab., produktuaren eta zerbitzuaren estrategia zuzen orientatzeko.	0,2
CMD105 - Esperientziak diseinatzea, erabiltzailearengan produktuari edo zerbitzuari buruzko sententzioak sortzeko, hauen bitartez: pertzepziorako estrategiak, diseinu estrategikoari buruzkoak, komunikazioari buruzkoak, estetikari buruzkoak, etab.	1,6
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 dossierak erredaktatzeko.	1,2
Guztira:	4

IKASTE-EMAITZAK

RMD134 Berritzaileak izan daitezkeen produktu-erako/zerbitzu-erako proposamenak egitea, pertsonen arteko interakziotik abiatuta

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Sehileko Proiektua taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		30 h.	30 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	10 h.	10 h.	20 h.
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	15 h.	5 h.	20 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Sehileko Proiektua: Produktu / Pertsona Interakzioaren Diseinua	%30	Ariketen entrega dagozkien feedback eta zuzenketa ondoren. Oharrak:
01 Ariketa: Graphic User Interface	%30	
02 Ariketa: Tangible User Interface (Arduino)	%30	
03 Ariketa: Experience Design	%10	

IO - Irakastorduak: 25 h.
IG - Irak. gabekoak: 45 h.
OG - Orduak guztira: 70 h.

RMD135 Produktuak izan dezakeen arrakasta zehaztea, berarekin egindako interakziotik abiatuta

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ariketak egitea banaka eta taldean		11 h.	11 h.
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	11 h.		11 h.
Sehileko Proiektua taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea	4 h.	4 h.	8 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
--------------------	---	----------------------------

Sei hileko proiektua: Erabilgarritasun Test-a	%30	Ariketa zein proiektuak hobetuta, irakasle taldearen feedback-a jaso ondoren
01 Ariketa: Graphic User Interface	%15	Oharrak:
02 Ariketa: Tanbile User Interface (Arduino)	%20	
04 Ariketa: Erabilera Test-a	%35	
Oharrak:		
IO - Irakastorduak: 15 h.		
IG - Irak. gabekoak: 15 h.		
OG - Orduak guztira: 30 h.		

EDUKIAK

- > M0. Interakzio Diseinuaren fundamentuak.
- > M1. Graphic User Interface.
- > M2. Tangible User Interface.
- > M3. Experience Design.
- > M4. Erabilera test-ak..

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Klaseko Apunteak Arduino	Designing Interactions [Bill_Moggridge], 2007, Massachusetts Institute of Technology [ISBN: 978-0-262-13474-3] Designing Gestural Interfaces [Dan Saffer], 2009, O'Reilly Media Inc. [ISBN: 978-0-596-51839-4]