

[MDCC05] ESPERIENTZIA DISEINUA

DATU OROKORRAK

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

IRAKASLEAK

LASA ERLE, GANIX

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).	0,28
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.	0,4
CMD104 - Produktuaren erabiltzailearen etorkizuneko beharrak identifikatzea, ergonomia (fisikoa eta emozionala), erabileraren ingurunea, pertzepzioa, etab., produktuaren eta zerbitzuaren estrategia zuzen orientatzeko.	0,32
CMD116 - Oinarrizko eskubideak eta Giza Eskubideak zainduz eta ingurumena errespetatuz, arazoa konpontzeko edo proiektua garatzeko planteatu diren alternatibak teknikoki, ekonomikoki eta etikoki baloratzea.	1
CMD105 - Esperientziak diseinatzea, erabiltzailearengan produktuari edo zerbitzuari buruzko sententziak sortzeko, hauen bitartez: pertzepziorako estrategiak, diseinu estrategikoari buruzkoak, komunikazioari buruzkoak, estetikari buruzkoak, etab.	2
Guztira:	4

IKASTE-EMAITZAK

RMD129 Esperientziak diseinatzea hau osatzen duten dimentsioak kontuan hartuz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ariketak egitea banaka eta taldean	10 h.	15 h.	25 h.
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea	20 h.	30 h.	50 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
1. Ariketa: Esperientzia bat deskribatu	%10	Ariketen feedback-a eman ondoren berriro entregatzeko aukera dago Oharrak:
2. Ariketa: Hassenzahl-en artikuluan oinarrituta iritzi artikulua	%10	
3. Ariketa: EEL elementu identifikazio taula	%10	
4. Ariketa: Lehen fasean beharrak	%15	
6. Ariketa: Diseinu eraldatzailea	%10	
7. Ariketa: prototipoak	%5	
Seihileko proiektua	%40	
Oharrak:		

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

RMD130 Pertsonen esperientzia ebaluatu metodo eta teknika egokienak erabiliz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ariketak egitea banaka eta taldean	2 h.	5 h.	7 h.
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea	8 h.	10 h.	18 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Seihileko proiektua: ebaluaketa eta ondorioak	%50	Ariketak berriro entregatu litezke feedback-a jaso ondoren Oharrak:
5. Ariketa: Ebaluaketa	%50	
Oharrak:		

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

EDUKIAK

1. Sarrera

- Esperientzia - Esperientzia bereziak vs eguneroko esperientziak - Bitarteko bidezko esperientziak: elkarrekin, eduki eta produktu esperientziak. - Erabiltzaile Esperientzia eta Experience Design (. Hassenzahl elkarrekin bideo 1 interaction-design.org entziklopedia artikulua). - Ikerketa-helburuak definitzea
2. Esperientzia buruzko Oinarriko teoria

- Esperientzia Ekonomia (Pine eta Gilmore, 1999) - Terminologia: - Erabiltzaile Esperientzia - Esperientzia bat vs esperientzia. - Esperientzia eta zoriontasuna - Esperientzia vs oroitzapena (Kahneman, Ted bideoa)
3. Experience Design buruzko Oinarriko teoria

- Esperientzia Diseinua - Esperientziara bideratutako diseinua vs zereginetara bideratutako diseinua (Anderson, 2007) - Esperientzia baten faseak (Shedroff, 2001) - Esperientzia helburuak: hiru maila (Hassenzahl, 2010) hierarkia - Erabiltzaile Esperientzia eta Experience Design (. Hassenzahl elkarrekin bideo 2 interaction-design.org entziklopedia artikulua). - Esperientziaren dimentsioa klabeak (Shedroff, 2001) - Esangura maila Irakasle gonbidatua: Marc Hassenzahl (Folkwang University) - esanahia - 15 esanahi nagusiak (Shedroff, 2001)
4. Esperientzien errepresentazioa

- Zergatik irudikatu esperientziak? - Erabiltzaileekin empatizazioa - Informazioa sintetizatu- Diseinuaukerak identifikatu - Ondorengo etapetarako inspirazio materiala sortu- Errepresentazio tresnak: a) Persona - Aurrekontuak - Gidoi grafikoaren - Esperientzia fluxua - Escenario - Empathy tresna - Persona errealean errepresentazioa - Roleplaying
5. DBZ Experience Design metodologia

- Metodologiaren aurkezpena - Nola erabili seihileko proiektuan
6. Esperientziak diseinatzeko estrategiak

- Existitzen diren estrategiak: - Diseinua Positiboa (Desmet, 2011) - Esperientzia patroiak (. Laschke et al, 2011) - Experience Design (Boswijk, 2005) - Esperientziak aberastu - Eraldaketarako Diseinua (Laschke et al, 2011.) - Situazionismoa (Debord, 1967) - Zein bide aukeratu?
7. Esperientzia eszenatokitik esperientzia prototipora

- Experience prototyping (Buchenau & Suri, 2000)
8. Esperientziak ebaluatzea

- Ebaluazio-tresnak eta estrategiak - Ebaluazio kualitatiboa - Ebaluazio kuantitatiboa (PANAS-X tresna)

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
(Ez dago baliabiderik)	Designing emotions. Pieter Desmet (ISBN 90-9015877-4) Emotionally durable design, Jonathan Chapman (Edit: Earthscan) Design and emotion: the experience of everyday things. Eds. Deana McDonagh, Paul Hekkert, Jeroen van Erp & Diane Gyi. Editorial

Taylor & Francis

Schifferstein, H. Product experience. ISBN 08-045089-X

Norman, D. Diseño emocional. ISBN 84-493-1729-0

Hassenzahl, M. (2010) Experience Design. Technology for all the right reasons. Morgan & Claypool publishers

Pine & Gilmore (1999) The Experience Economy. Harvard Business Review

Shedroff, N. (2001) Experience Design 1.1. New Riders

Debord, G. (1967) Society of Spectacle