

[MDA105] PROTOTIPADO EN DISEÑO

DATOS GENERALES

Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	Materia	METODOLOGÍA DEL DISEÑO
Semestre	1	Curso	1
Carácter	OPTATIVA	Mención / Especialidad	
Plan	2015	Idioma	CASTELLANO
Créditos	3	H./sem.	1,67
		Horas totales	30 h. lectivas + 45 h. no lectivas = 75 h. totales

PROFESORES

ARRUTI MONASTERIO, EGOITZ
ANAYA RODRIGUEZ, MAITE
LASA ERLE, GANIX

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
<i>(No se requiere haber cursado asignaturas previas específicas)</i>	<i>(No se requieren conocimientos previos)</i>

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS	ECTS
CMD05 - Prototipar y testear soluciones de productos y servicios con usuarios y otros agentes implicados en la cadena de valor.	2,6
CMD14 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.	0,4
Total:	3

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RMD15 Seleccionar y aplicar herramientas y técnicas de prototipado adecuadas a cada tipo de producto y a cada fase del proceso de diseño

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Desarrollo, redacción y presentación en equipo, de proyectos y/o POPBL.	6 h.	9 h.	15 h.
Desarrollo, redacción y presentación de proyectos e informes, realizados individualmente o en equipos.	2 h.	15 h.	17 h.
Presentación en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias.	8 h.		8 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Workshop: prototipado digital **P** 100%

Observaciones:

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Workshop: seguimiento del workshop a través de hitos y oportunidad de volver a entregar el trabajo una vez recibido el feedback

Observaciones:

HL - Horas lectivas: 16 h.

HNL - Horas no lectivas: 24 h.

HT - Total horas: 40 h.

RMD16 Seleccionar y aplicar herramientas de testeo para la evaluación de las prestaciones de producto y la propuesta de posibles mejoras.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Presentación en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias.	8 h.		8 h.
Desarrollo, redacción y presentación en equipo, de proyectos y/o POPBL.	4 h.	10 h.	14 h.
Desarrollo, redacción y presentación de proyectos e informes, realizados individualmente o en equipos.	2 h.	11 h.	13 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Workshop. Testeo digital **P** 50%

Ejercicio: Usability testing **P** 50%

Observaciones:

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Ejercicio: oportunidad de volver a entregar el ejercicio una vez recibido el feedback

Observaciones:

HL - Horas lectivas: 14 h.
HNL - Horas no lectivas: 21 h.
HT - Total horas: 35 h.

CONTENIDOS

1. Introducción
2. Técnicas de prototipado
3. Seguridad y buen funcionamiento del taller
4. Construcción de maquetas
5. Técnicas de testeo. Cómo involucrar a los usuarios testeando conceptos e ideas
6. Prototipado digital. Mock ups
7. Técnicas de testeo. Eye tracking / face reader
8. Presentaciones y cierre

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos

(No hay recursos)

Bibliografía

Hallgrimsson, B. Diseño de producto. Maquetas y prototipos. 2012
Warfel, T. Z. Prototyping. 2009