

[MDC101] DISEÑO DE INTERACCIÓN

DATOS GENERALES

Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	Materia	DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS
Semestre	1	Curso	1
Carácter	OPTATIVA	Mención / Especialidad	
Plan	2015	Idioma	CASTELLANO
Créditos	3	H./sem.	1,72
		Horas totales	31 h. lectivas + 44 h. no lectivas = 75 h. totales

PROFESORES

REGUERA BAKHACHE, DANIEL
DOK1-MAZMELA ETXABE, MAITANE

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
(No se requiere haber cursado asignaturas previas específicas)	(No se requieren conocimientos previos)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS	ECTS
CMD03 - Proponer soluciones creativas y sostenibles (social-ambiental-económica) en forma de productos y servicios innovadores que respondan a la estrategia empresarial.	0,8
CMD05 - Prototipar y testear soluciones de productos y servicios con usuarios y otros agentes implicados en la cadena de valor.	0,6
CMD02 - Identificar las necesidades actuales y futuras de los diversos usuarios con el fin de definir las especificaciones de los nuevos productos y servicios.	0,6
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
CMD04 - Seleccionar tecnologías, procesos y materiales existentes o emergentes que aporten valor a los productos y servicios propuestos teniendo en cuenta la viabilidad económica	0,6
Total:	3

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RMD13 Generar propuestas de producto potencialmente innovadores a partir de la interacción producto-persona

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HL	HNL	HT
Presentación de conceptos en clase	10 h.	6 h.	16 h.
Realización de un proyecto		13 h.	13 h.
Análisis de casos y ejemplos	6 h.		6 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN	
Ejercicio 01: Diseño de aplicación	50%	Volver a realizar el ejercicio tras el feedback	
Proyecto: Experiencia de Uso	50%	Observaciones:	
Observaciones:			
HL - Horas lectivas: 16 h.			
HNL - Horas no lectivas: 19 h.			
HT - Total horas: 35 h.			

RMD14 Seleccionar y aplicar las herramientas adecuadas para desarrollar y evaluar la interacción entre producto y persona

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HL	HNL	HT
Presentación de conceptos en clase	5 h.		5 h.
Realizar un proyecto	5 h.	25 h.	30 h.
Análisis de casos y ejemplos	5 h.		5 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN	
Ejercicio 02: test de uso	50%	Volver a realizar el ejercicio tras el feedback	
HTML + CSS	50%	Observaciones:	
Observaciones:			
HL - Horas lectivas: 15 h.			
HNL - Horas no lectivas: 25 h.			

HT - Total horas: 40 h.

CONTENIDOS

- 01. Introducción al Diseño de Interacción
- 02. Internet of Things
 - > Experience Design
- 03. Graphic User Interface
 - > Diseño de Interfaces
 - > Arquitectura de Navegación
 - > Maquetación: HTML + CSS
- 04. Tangible User Interface
 - > Conceptos clave
 - > Arduino

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos

(No hay recursos)

Bibliografía

Microinteractions. Dan saffer. ISBN: 978-1-491-94592-6
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]