

[MDC101] INTERAKZIO DISEINUA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA	Arloa	PERTSONETAN ZENTRATUTAKO DISEINUA
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1
Izaera	HAUTAZKOA	Aipamena / Especialitatea	
Plana	2015	Hizkuntza	CASTELLANO
Kredituak	3	Orduak guztira	31 irakastordu + 44 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira
	Ordu/aste		1,72

IRAKASLEAK

REGUERA BAKHACHE, DANIEL
DOK1-MAZMELA ETXABE, MAITANE

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

KONPETENTZIAK

KONPETENTZIAK	ECTS
CMD03 - Enpresaren strategiari erantzuna emango dioten irtenbide sortzaile eta iraunkorrak (soziala-ingurumenekoa-ekonomikoa) proposatzea produktu eta zerbitzu berritzaileen bidez.	0,8
CMD05 - Balio katean inplikaturako erabiltzaile eta agenteekin produktu eta zerbitzuetarako irtenbideak prototipatu eta testatzea.	0,6
CMD02 - Erabiltzaileen egungo eta etorkizuneko beharrak identifikatzea produktu eta zerbitzu berrien espezifikazioak definitzeko helburuarekin.	0,6
CMD14 - Ikasleek ikasteko abileziak izatea hein handi batean modu autogidatu edo autonomoen ikasten jarraitzea ahalbidetuko diena	0,4
CMD04 - Proposatutako produktu eta zerbitzuei balioa emango dieten teknologia, prozesu eta materialak, (ezagutzen ditugunak eta sortzen ari direnak) aukeratzea bideragarritasun ekonomikoa kontuan hartuz.	0,6
Guztira:	3

IKASTE-EMAITZAK

RMD13 Produktua-pertsona elkarrekintzatik abiatuz produktu proposamen potentzialki berritzaileak sortzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Klasean kontzeptuak aurkeztu	10 h.	6 h.	16 h.
Proiektu bat egin		13 h.	13 h.
Kasu eta adibideen azterketa	6 h.		6 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
01 Ariketa: Aplikazioa diseinua	%50	Ariketak berriro egin feedback-a jaso ondoren	
Proiektua: erabiltzaile esperientzia	%50	Oharrak:	
Oharrak:			
IO - Irakastorduak: 16 h.			
IG - Irak. gabekoak: 19 h.			
OG - Orduak guztira: 35 h.			

RMD14 Produktu eta pertsonaren arteko elkarrekintza garatu eta ebaluatzeko tresna egokienak aukeratzea eta aplikatzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Kontzeptu nagusien aurkezpena klasean	5 h.		5 h.
Proiektu bat egin	5 h.	25 h.	30 h.
Adibide eta kasu praktikoak aztertu	5 h.		5 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
02 Ariketa: erabilera test-a	%50	Ariketa berregin feedback-aren ondoren	
HTML + CSS	%50	Oharrak:	
Oharrak:			
IO - Irakastorduak: 15 h.			

IG - Irak. gabekoak: 25 h.
OG - Orduak guztira: 40 h.

EDUKIAK

- 01. Interakzio Diseinuaren sarrera
- 02. Internet of Things
 - > Experience Design
- 03. Graphic User Interface
 - > Interfazeen Diseinua
 - > Nabigazioaren Arkitektura
 - > Maketazioa: HTML + CSS
- 04. Tangible User Interface
 - > Kontzeptu nagusiak
 - > Arduino

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

(Ez dago baliabiderik)

Bibliografia

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]