

[MDA303] INTERAKZIO DISEINUA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA	Arloa	PERTSONETAN OINARRITUTAKO DISEINUA
Seihilabetea	2	Ikasturtea	1
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2022	Modalitatea	Presentziala
Kredituak	4	Ordu/aste	2,22
		Hizkuntza	CASTELLANO
		Orduak guztira	40 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira

IRAKASLEAK

VALENCIA PARAFITA, XABIER

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
DISEINUAREN METODOLOGIA ETA KUDEAKETA I KOMUNIKAZIO BISUALA	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRA17 - Egungo ekosistema digitalarekin bat datozen soluzio digital interaktibo eta irisgarriak garatzea, data-driven eta user-centered metodologiak aplikatuz, eta hainbat informazio iturriren gainean analisi bisuala egiteko aukera ematea		x		4

Guztira: 4

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD17 Egungo ekosistema digitalarekin bat datozen soluzio digital interaktibo eta irisgarriak garatzea, data-driven eta user-centered metodologiak aplikatuz, eta hainbat informazio iturriren gainean analisi bisuala egiteko aukera ematea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	18 h.	22 h.	40 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	2 h.	8 h.	10 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	20 h.	30 h.	50 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%50
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%40
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%10

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio probak
Behaketa (gaitasun teknikoa, jarrera eta parte-hartzea)

IO - Irakastorduak: 40 h.
IG - Irak. gabekoak: 60 h.
OG - Orduak guztira: 100 h.

EDUKIAK

- Ekosistema teknologiko digitalak:
 - Egungo teknologien hastapenak
 - HMIen garapenean eragiten duten faktoreak
- Interfaze digital interaktiboaren diseinua eta garapena (HMI web, HMI Mugikorra, HMI Industrial):
 - Web teknologietan oinarritutako interfazeak garatzea
 - Teknologia mugikorretan oinarritutako interfazeak garatzea
 - Industria-teknologietan oinarritutako interfazeak garatzea
- Erabiltzaileen portaera aztertzeko analitika bisuala

1. Interakzio-datuaren analisia
2. Interakzio-patroien aurkikuntza automatikoa
3. Erabiltzailearen portaeran oinarritutako interfazeen birdiseinatzea

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Klaseko aurkezpenak
Moodle plataforma
Programak
Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak

Bibliografia

http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_Ink.pl?grupo=ESTRATEGICO12&ejecuta=10&_ST