

[MDE302] TENDENCIAS EN DISEÑO II

DATOS GENERALES

| | | | |
|-------------------|---|-------------------------------|--|
| Titulación | MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS | Materia | INNOVACIÓN EN DISEÑO INDUSTRIAL |
| Semestre | 2 | Curso | 1 |
| Carácter | OPTATIVA | Mención / Especialidad | |
| Plan | 2022 | Modalidad | Presencial |
| Créditos | 5 | H./sem. | 2,78 |
| | | Idioma | CASTELLANO |
| | | Horas totales | 50 h. lectivas + 75 h. no lectivas = 125 h. totales |

PROFESORES

LASA ERLE, GANIX

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

| RESULTADOS DE APRENDIZAJE | CC | CO | HD | ECTS |
|---|----|----|----|------|
| MDRA15 - Utilizar las nuevas tecnologías digitales e inmersivas para construir escenarios virtuales de futuro relativos al diseño de productos y servicios innovadores | | x | | 5 |

Total: 5

CC: Conocimientos o Contenidos / CO: Competencias / HD: Habilidades o Destrezas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

RMD15 Utilizar las nuevas tecnologías digitales e inmersivas para construir escenarios virtuales de futuro relativos al diseño de productos y servicios innovadores

| ACTIVIDADES FORMATIVAS | HL | HNL | HT |
|---|-------|-------|-------|
| Desarrollo y redacción de memorias, informes, presentaciones, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/prácticas/retos/análisis de casos realizados/investigaciones experimentales individualmente y/o en equipos | 10 h. | 15 h. | 25 h. |
| Estudio personal y desarrollo flexible de conceptos y materias empleando dinámicas activas, para impulsar un aprendizaje más significativo | 15 h. | 25 h. | 40 h. |
| Realización de seminarios, debates y/o talleres para profundizar y/o compartir experiencias. | 25 h. | 35 h. | 60 h. |

| SISTEMAS DE EVALUACIÓN | P | MECANISMOS DE RECUPERACIÓN |
|--|------|--|
| Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas | 100% | Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas |

HL - Horas lectivas: 50 h.

HNL - Horas no lectivas: 75 h.

HT - Total horas: 125 h.

CONTENIDOS

1. Introducción a XR
2. Metaverso
3. Inteligencia Artificial
4. VR
5. Comunidades virtuales
6. Experimentación

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

| Recursos didácticos | Bibliografía |
|---------------------|--------------|
|---------------------|--------------|

Apuntes de la asignatura

Laboratorios

Realización de prácticas en laboratorio

[http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in
k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&ejecuta=20&_ST](http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in
k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&ejecuta=20&_ST)