

[MDF302] PROTOTIPADO EN DISEÑO

DATOS GENERALES

Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	Materia	METODOLOGÍA DEL DISEÑO
Semestre	2	Curso	1
Carácter	OBLIGATORIA	Mención / Especialidad	
Plan	2022	Modalidad	Presencial
Créditos	4	H./sem.	2,22
		Idioma	CASTELLANO
		Horas totales	40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = 100 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
MDRA18 - Evaluar la interacción de las soluciones digitales de productos y servicios innovadores conjuntamente con los usuarios y otros agentes implicados en la cadena de valor, utilizando las herramientas y métricas más apropiadas para asegurar la accesibilidad universal		x		4

Total: 4

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

RMD18 Evaluar la interacción de las soluciones digitales de productos y servicios innovadores conjuntamente con los usuarios y otros agentes implicados en la cadena de valor, utilizando las herramientas y métricas más apropiadas para asegurar la accesibilidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Prácticas de simulación en ordenador, individualmente y/o en equipo	24 h.	36 h.	60 h.
Realización de ejercicios y resolución de problemas individualmente y/o en equipo	16 h.	24 h.	40 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas

P

100%

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

HL - Horas lectivas: 40 h.

HNL - Horas no lectivas: 60 h.

HT - Total horas: 100 h.

CONTENIDOS

1. Investigación personas usuarias y creación de prototipos digitales.
2. Métodos para la evaluación de la experiencia del usuario.
3. Herramientas para el desarrollo de prototipos digitales.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
Apuntes de la asignatura Laboratorios	http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_Ink.pl?grupo=ESTRATEGICO12&ejecuta=30&_ST