

## [MDF302] PROTOTIPADO EN DISEÑO

### DATOS GENERALES

<b>Titulación</b>	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	<b>Materia</b>	METODOLOGÍA DEL DISEÑO
<b>Semestre</b>	2	<b>Curso</b>	1
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA	<b>Mención / Especialidad</b>	
<b>Plan</b>	2022	<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Créditos</b>	4	<b>H./sem.</b>	2,22
		<b>Idioma</b>	CASTELLANO
		<b>Horas totales</b>	40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = <b>100 h. totales</b>

### 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
<b>MDRA18</b> - 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	<a href="http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_Ink.pl?grupo=ESTRATEGICO12&amp;ejecuta=30&amp;_ST">http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_Ink.pl?grupo=ESTRATEGICO12&amp;ejecuta=30&amp;_ST</a>