

## [MDF302] DISEINUAREN PROTOTIPATUA

### DATU OROKORRAK

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

### IRAKASLEAK

LASA ERLE, GANIX

### BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

<b>Ikasgaiak</b>	<b>Ezagutzak</b>
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

### IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
<b>MDRA18</b> - Produktu eta zerbitzu berritzaileen soluzio digitalen interakzioa ebaluatzea, erabiltzaileekin eta balio katean inpikatutako beste eragile batzuekin batera, irisgarritasun unibertsala ziurtatzeko tresna eta metrika egokienak erabiliz		x		4

Guztira: 4

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

### AZPI IKASTE-EMAITZAK

**RMD18** Produktu eta zerbitzu berritzaileen soluzio digitalen interakzioa ebaluatzea, erabiltzaileekin eta balio katean inpikatutako beste eragile batzuekin batera, irisgarritasun unibertsala ziurtatzeko tresna eta metrika egokienak erabiliz

#### FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Simulazio-praktikak ordenagailuan, banaka eta/edo taldean	24 h.	36 h.	60 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	16 h.	24 h.	40 h.

#### EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

P

%100

#### ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak

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

### EDUKIAK

- Erabiltzaileak ikertzea eta prototipo digitalak sortzea.
- Erabiltzailearen esperientzia ebaluatzeko metodoak.
- Prototipo digitalak garatzeko erramientak.

### BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak Laborategiak	<a href="http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in_k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&amp;ejecuta=30&amp;_ST">http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in_k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&amp;ejecuta=30&amp;_ST</a>