

[MDA202] ERABILTZAILEAREN ESPERIENTZIA ETA ERABILGARRITASUNA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA	Arloa	PERTSONETAN OINARRITUTAKO DISEINUA
Seihilabetea	2	Ikasturtea	1
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2018	Modalitatea	Presentziala
Kredituak	4	Ordu/aste	2,22
		Hizkuntza	CASTELLANO
		Orduak guztira	40 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira

IRAKASLEAK

OLARTE RODRIGUEZ, RAQUEL

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

KONPETENTZIAK

VERIFICA KONPETENTZIAK

ESPEZIFIKOAK

MDCE02 - Eragileen oraingo eta etorkizuneko beharrak identifikatzea (erabiltzailea, bezeroa, hornitzailea) zerbitzu eta produktu berrien espezifikazioak definitzeko helburuarekin

MDCE03 - Irtenbide sortzaileak eta iraunkorrak proposatzea (gizartea-ingurumena-ekonomia) produktu eta zerbitzu berritzaileen bidez, enpresa estrategiari erantzuteko

MDCE05 - Produktu eta zerbitzuen soluzioak prototipatzea eta erabiltzaileekin eta balio katean inplikaturiko beste eragile batzuekin probatzea

MDCE06 - Produktu eta zerbitzu berriak ateratzeko estrategia definitzea, merkatuan duten posizionamenduaren arabera

IKASTE-EMAITZAK

RMD130 Erabiltzaile esperientziaren oinarriak ezagutzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banaka zein taldean egindako POPBL/proiektuei lotutako memoriak, txostenak, ikusentzunezko materiala, etab., garatzea, idaztea eta aurkeztea	8 h.	12 h.	20 h.
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	2 h.	2 h.	4 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean	10 h.	16 h.	26 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzen	%15	Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%60	
Gaitasun teknikoa, PBL/proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa	%25	

IO - Irakastorduak: 20 h.

IG - Irak. gabekoak: 30 h.

OG - Orduak guztira: 50 h.

RMD131 Soluzio digital berritzaileen proposamenak sortzea, kontuan hartuz helburuko bezeroa, enpresa testuingurua eta dauden teknologiak

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banaka zein taldean egindako POPBL/proiektuei lotutako memoriak, txostenak, ikusentzunezko materiala, etab., garatzea, idaztea eta aurkeztea	8 h.	12 h.	20 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean	12 h.	18 h.	30 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%75	Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz
Gaitasun teknikoa, PBL/proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa,	%25	

aurkezpena eta defentsa teknikoa

IO - Irakastorduak: 20 h.
IG - Irak. gabekoak: 30 h.
OG - Orduak guztira: 50 h.

EDUKIAK

- 1- Sarrera
- 2- UX kontzeptu orokorrak
- 3- Erabiltzailea eta kontextua
- 4 - Informazioaren arkitektura
- 5 - Diseinu bisuala
- 6 - Pertzepzioaren oinarriko kontzeptuak
- 7- Elkarrizketen diseinuko printzipioak
- 8 - Micro- interakzioak

- 9 - Use cases

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak	Norman, D. A. (1988). The design of everyday things. New York: Basic Books.
Artikulu teknikoak	Morville, P., & Rosenfeld, L. (2002). Information architecture for the world wide web. O’Reilly Media.
Moodle plataforma	
Kanpoko ponenteen hitzaldiak	
Klaseko aurkezpenak	



Mondragon
Unibertsitatea

Goi Eskola
Politeknikoa

EXPERIENCIA DE USUARIO IKASGAIAN EGINDAKO EGOKITZAPENAK-

Adaptaciones realizadas en la
asignatura EXPERIENCIA DE
USUARIO

Marzo – 2020 - Martxoa

TESTUINGURUA / CONTEXTO

<p>2019-20 ikasturte honetan COVID19 pandemiak eragindako alarma-egoera dela eta, berez aurrez aurreko ikasketak direnak on line modalitatera egokitu behar izan ditu MONDRAGON UNIBERTSITATEko Goi Eskola Politeknikoak GRADU ZEIN MASTER-etako tituluetan.</p>	<p>El estado de alarma sobrevenido por la pandemia de COVID19 en el presente curso 2019-20, ha llevado a la Escuela Politécnica Superior de MONDRAGON UNIBERTSITATEA a impartir en modo on-line, formación de títulos de GRADO Y MÁSTER que fueron diseñados para impartir en modo presencial</p>
<p>Egokitzapen honek bi jarduera motatan eragin dio nagusiki ikaskuntzari:</p> <ul style="list-style-type: none"> -FORMAZIO JARDUERETAN -EBALUAZIO JARDUERETAN 	<p>Esta adaptación ha afectado principalmente a dos tipos de actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -ACTIVIDADES DE FORMACIÓN -ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN



**Mondragon
Unibertsitatea**

Goi Eskola
Politeknikoa

FORMAZIO JARDUERAK

Actividades formativas

ACTIVIDADES DE FORMACIÓN

ASPECTOS DEL PROGRAMA (Contenidos y/o resultados de aprendizaje)	ACTIVIDADES PREVISTAS	ACTIVIDADES ADAPTADAS A LA SITUACIÓN
RMD130 Conocer los fundamentos de la experiencia de usuario	Desarrollo, redacción y presentación de memorias, informes, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/POPBLs, realizados individualmente o en equipos	Esta actividad adquiere más importancia
	Realización de ejercicios individualmente y en equipo	
	Estudio y trabajo individual, pruebas, exámenes y/o puntos de control	Esta actividad se elimina
RMD131 Generar propuestas de soluciones digitales innovadoras teniendo en cuenta el cliente objetivo, el contexto empresarial y las tecnologías existentes	Desarrollo, redacción y presentación de memorias, informes, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/POPBLs, realizados individualmente o en equipos	
	Realización de ejercicios individualmente y en equipo	

NOTA: en los casos en los que no ha habido adaptaciones, la tabla estará vacía.



**Mondragon
Unibertsitatea**

Goi Eskola
Politeknikoa

EBALUAZIO JARDUERAK

Actividades de evaluación

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

ASPECTOS DEL PROGRAMA (Resultados de aprendizaje)	ACTIVIDADES PREVISTAS	PESO PREVISTO (En relación a la nota final)	ACTIVIDADES ADAPTADAS A LA SITUACIÓN	NUEVO PESO ESTABLECIDO (En relación a la nota final)
RMD130 Conocer los fundamentos de la experiencia de usuario	Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	60%	La actividad se mantiene pero con mayor peso	75%
	Capacidad técnica, implicación en el proyecto/PBL, trabajo realizado, resultados obtenidos, documentación entregada, presentación y defensa técnica	25%		
	Pruebas escritas y orales individuales para la evaluación de competencias técnicas de la materia	15%	Esta actividad se elimina	0%
RMD131 Generar propuestas de soluciones digitales innovadoras teniendo en cuenta el cliente objetivo, el contexto empresarial y las tecnologías existentes	Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	75%		
	Capacidad técnica, implicación en el proyecto/PBL, trabajo realizado, resultados obtenidos, documentación entregada, presentación y defensa técnica	25%		

NOTA: en los casos en los que no ha habido adaptaciones, la tabla estará vacía.



**Mondragon
Unibertsitatea**

Goi Eskola
Politeknikoa

Eskerrik asko
Muchas gracias
Thank you

Raquel Olarte

rolarte@mondragon.edu

Loramendi, 4. Apartado 23

20500 Arrasate – Mondragon