

[MDF202] 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	2018	Modalidad	Presencial adaptado
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

(No se requiere haber cursado asignaturas previas específicas)

Conocimientos

(No se requieren conocimientos previos)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS VERIFICA

ESPECÍFICA

MDCE05 - Prototipar y testear soluciones de productos y servicios con usuarios y otros agentes implicados en la cadena de valor

BÁSICA

M_CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RMD137 Seleccionar y aplicar herramientas para el desarrollo, prototipado y evaluación de la experiencia de usuario

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Presentación del profesor/a en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias	10 h.	10 h.	20 h.
Realización de ejercicios individualmente y en equipo	10 h.	20 h.	30 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio

P

100%

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio

HL - Horas lectivas: 20 h.

HNL - Horas no lectivas: 30 h.

HT - Total horas: 50 h.

RMD138 Seleccionar y aplicar herramientas para la evaluación de la interacción

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Realización de ejercicios individualmente y en equipo	20 h.	30 h.	50 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio

P

100%

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Pruebas escritas y orales individuales para la evaluación de competencias técnicas de la materia

HL - Horas lectivas: 20 h.

HNL - Horas no lectivas: 30 h.

HT - Total horas: 50 h.

CONTENIDOS

1. Investigación usuarios y creación de prototipos digitales2. Métodos para la evaluación de la experiencia del usuario3. Herramientas para el desarrollo de prototipos digitales

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos

Apuntes de la asignatura
Artículos de carácter técnico
Charlas de ponentes externos
Plataforma Moodle
Presentaciones en clase
Proyección de vídeos
Laboratorios

Bibliografía

Uxer: Nueva herramienta para la evaluación heurística de la experiencia en entornos interactivos y digitales (2017) - 21st International Conference on Project Engineering
Las herramientas multimétodo como nueva alternativa para la evaluación de experiencias asociadas a productos y servicios = The multimethod tools as a new evaluation alternative to asses the product or service associated experiences (2016) - 20th International Congress on Project Engineering.
<https://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/sumario.pl?Id=20201014131338>