

[MDC303] INTERAKZIO DISEINUA

DATU OROKORRAK

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

IRAKASLEAK

VALENCIA PARAFITA, XABIER

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
DISEINUAREN METODOLOGIA KOMUNIKAZIO BISUALA	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRA17 - Egungo ekosistema digitalarekin bat datozen soluzio digital interaktibo eta irisgarriak garatzea, data-driven eta user-centered metodologiak aplikatuz, eta hainbat informazio iturriren gainean analisi bisuala egiteko aukera ematea		x		4

Guztira: 4

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD17 [!] *Desarrollar soluciones digitales interactivas y accesibles, acordes con el ecosistema digital actual, aplicando metodologías data-driven y user-centered, permitiendo realizar analítica visual sobre diferentes fuentes de información*

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentera buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	18 h.	22 h.	40 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	2 h.	8 h.	10 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	20 h.	30 h.	50 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%50
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%40
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako koderak/programazio-probak	%10

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz
Proposatutako formazio-aktibitateetan ikasleak daukan parte-hartzea eta jarrera aztertzea

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

EDUKIAK

- Ekosistema teknologiko digitalak
 - Egungo teknologien hastapenak
 - HMIen garapenean eragiten duten faktoreak
- Interfaze digital interaktiboaren diseinua eta garapena (HMI web, HMI Mugikorra, HMI Industrial)
 - Web teknologietan oinarritutako interfazeak garatzea
 - Teknologia mugikorretan oinarritutako interfazeak garatzea
 - Industria-teknologietan oinarritutako interfazeak garatzea
- Erabiltzaileen portaera aztertzeko analitika bisuala:

1. Interakzio-datuaren analisia
2. Interakzio-patroien aurkikuntza automatikoa
3. Erabiltzailearen portaeran oinarritutako interfazeen birdiseinatzea

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Klaseko aurkezpenak
Moodle plataforma
Programak
Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak

Bibliografia

<https://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/sumario.pl?id=20221116103803>