

[MDA402] PROTOTIPADO EN DISEÑO

DATOS GENERALES

Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	Materia	?
Semestre	2	Curso	1
Carácter	OBLIGATORIA	Mención / Especialidad	
Plan	2025	Modalidad	Presencial
Créditos	4	Idioma	CASTELLANO
		Horas totales	40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = <u>100 h. totales</u>

OBJETIVOS AGENDA 2030



PROFESORES

LASA ERLE, GANIX

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
METODOLOGÍA DEL DISEÑO	(No se requieren conocimientos previos)
COMUNICACIÓN VISUAL	

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CC	CO	HD	ECTS
MDRA48 - 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 universal

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HL	HNL	HT
Desarrollo y redacción de memorias, informes, presentaciones, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/prácticas/retos/análisis de casos realizados/investigaciones experimentales individualmente y/o en equipos	40 h.	60 h.	100 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	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	100%	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 .Herramientas para el desarrollo de prototipos digitales: FIGMA

2.Métodos para la evaluación de la experiencia del usuario: user testing

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
Apuntes de la asignatura	https://labur.eus/zFQpx

Laboratorios

Programas

Realización de prácticas en laboratorio

Charlas de ponentes externos