

[MDB401] DISEINU PARTE-HARTZAILEA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1	Aipamena / Especialitatea
Izaera	DERRIGORREZKOA		Hizkuntza	CASTELLANO
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	
Kredituak	4	Ordu/aste	2,22	Orduak guztira
				40 irakastordu + 60 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira

2030 AGENDAKO HELBURUAK



IRAKASLEAK

GONZALEZ OCHOANTESANA, ITSASO

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRA39 - Aniztasunari begira (generokoa, arrazakoa, erlijioakoa, kulturakoa eta abar) bidezkoak diren parte hartze prozesuak erraztea. erabiltzaileekin eta inplikaturik dauden beste eragile batzuekin, diziplina anitzeko testuinguru eleaniztunetan, eta erabakiak hartzea orientatuko duten ondorioak proposatzea ere bai		x		4

Guztira: 4

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD09 Aniztasunari begira (generokoa, arrazakoa, erlijioakoa, kulturakoa eta abar) bidezkoak diren parte hartze prozesuak erraztea erabiltzaileekin eta inplikaturik dauden beste eragile batzuekin, diziplina anitzeko testuinguru eleaniztunetan, eta erabakiak

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malguta, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko	30 h.	20 h.	50 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	10 h.	40 h.	50 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%70
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%30

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

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

EDUKIAK

I. MODULUA: Diseinu parte-hartzailearen sarrera

- Ikastaroaren sarrera eta planteamendua
- Zer da diseinu parte-hartzailea? Definizioak

-
3. Diseinu parte-hartzaile garaikidea eta diseinatzailearen rola

II. MODULUA: Ko- diseinu prozesua: pertsonen parte-hartzea proiektu osoan zehar

1. Ko diseinu prozesua eta pertsonen inplikazio maila
2. Prozesua eta pentsamendu sortzailea
3. Prozesuaren plangintza
4. Saioen plangintza
5. Saioen dinamizazioa

III. MODULUA: Parte hartze Teknikak

1. *Ice breaking*
2. Azterketa
3. Sorkuntza
4. Ebaluazioa

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak Artikulu teknikoak Kanpoko ponenteen hitzaldiak Klaseko aurkezpenak	https://labur.eus/SfFTV