

[MDC401] PERTSONETAN OINARRITUTAKO DISEINUA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1	Aipamena / Espezialitatea
Izaera	DERRIGORREZKOA		Hizkuntza	CASTELLANO
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	
Kredituak	4	Ordu/aste	1,94	Orduak guztira 35 irakastordu + 65 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira

2030 AGENDAKO HELBURUAK



IRAKASLEAK

GONZALEZ DE HEREDIA LOPEZ DE SABANDO, ARANTXA

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRA36 - Pertsonen egungo eta etorkizuneko premiak identifikatzeko azterlanak egitea, baita horiek diseinatzea eta gauzatzea ere, pertsonengan zentratutako diseinuaren metodori eta tresnarik egokiak bitartez.		x		2,4
MDRA37 - Produktu eta zerbitzu berritzaileen diseinu estrategikoan erantzukizun etiko eta profesionalarekiko kontzientzia eta konpromisoa erakustea, irisgarritasun unibertsalaren eta guztiontzako diseinuaren printzipioekin bat etorritik, eta, bereziki, giza eskubideei eta genero berdintasunari dagokienez		x		1,6
Guztira:				4

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD07 Produktu eta zerbitzu berritzaileen diseinu estrategikoan erantzukizun etiko eta profesionalarekiko kontzientzia eta konpromisoa erakustea, irisgarritasun unibertsalaren eta guztiontzako diseinuaren printzipioekin bat etorritik, eta, bereziki, giza esk

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	5 h.	5 h.	10 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	10 h.	20 h.	30 h.

Oharrak: - Enpatia ariketa (taldeka) - Produktu/zerbitzu inklusibo baten garapena eta ebaluazioa (taldeka)

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%25
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%75

Oharrak: - Enpatia ariketa (taldeka) - Produktu/zerbitzu inklusibo baten garapena eta ebaluazioa (taldeka: erronkako garapen fasea)

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak
Oharrak: Gaintitzen ez diren probak berriz entregatuko dira.

IO - Irakastorduak: 15 h.
IG - Irak. gabekoak: 25 h.
OG - Orduak guztira: 40 h.

RMD06 Pertsonen egungo eta etorkizuneko premiak identifikatzeko azterlanak egitea, baita horiek diseinatzea eta gauzatzea ere, pertsonengan zentratutako diseinuaren metodori eta tresnarik egokien bitartez.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	5 h.	10 h.	15 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	5 h.	10 h.	15 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	10 h.	20 h.	30 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak	%20
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%30
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%50
Oharrak: - Elkarriketa (banakakoa) - Erabiltzailearen azterketa (taldeka: erronkako azterketa fasea) - Kontrol puntua	

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak
Oharrak: Gaintitzen ez diren frogak berriro entregatzeko aukera.

IO - Irakastordua: 20 h.

IG - Irak. gabekoak: 40 h.

OG - Orduak guztira: 60 h.

EDUKIAK

- Pertsonengan Oinarritutako Diseinua:
- Diseinu azterketa, oinarriak eta alderdi etikoak
- Ahozko erremintak, elkarriketak eta ikerketa kualitatiborako tresnak
- Behaketa erremintak
- Erreminta mixtoak
- Ebaluazioa
- Planifikazioa
- Diseinu Inklusiboa:
- Interseksionalitatea, aniztasuna eta esklusioa
- Ezgaitasun fisikoak, sentorialak eta kognitiboak
- Irisgarritasun irizpideak
- Esklusioa neurtzeko erremintak

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Ikasgaiaren apunteak
Kanpoko ponenteen hitzaldiak
Klaseko aurkezpenak

Bibliografia

<https://labur.eus/Ob72a>