

[MDC402] ERABILTZAILE-ESPERIENTZIA ETA ERABILGARRITASUNA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	2	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

MAZMELA ETXABE, MAITANE

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRB19 - Ikasleek beren ondorioak eta horiei eusteko erabili dituzten beren espezialitateko eremuari dagozkion ezagutzak eta azken arrazoiak publiko espezializatuari eta espezializatu gabeei komunikatzen jakin dezatela, bai ahoz, bai idatziz, bai bisualki, modu argian eta anbigutasunik gabe	x	x		4
				Guztira: 4

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD19 Erabiltzaile esperientzia berritzaileak eta irisgarriak diseinatzea, kontuan hartuz xede bezeroa, enpresa testuingurua eta dauden teknologiak

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuingurueta azaroei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	20 h.	30 h.	50 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	%70
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%30

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak

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

EDUKIAK

1. Erabilgarritasunaren oinarri teorikoak
2. DBZ metodologia digitala
3. Ikerketa eta definizioa produktu digitalen sorrerarako
4. Informazioaren arkitektura
5. Interfazeen definizioa eta nabigazioa
6. Diseinu bisuala
7. Diseinu sistemak
8. Patroi ilunak eta portaeraren diseinua

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Ikasgaiaren apunteak
Karpoko ponenteen hitzaldiak
Moodle plataforma
Klaseko aurkezpenak
Ikasgaiaren transparentziak

Bibliografia

<https://labur.eus/hpCyl>