

[MDT402] INTERAKZIO DISEINUAREN TAILERRA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	2	Ikasturtea	1	Aipamena / Espezialitatea
Izaera	DERRIGORREZKOA		Hizkuntza	CASTELLANO
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	
Kredituak	6	Ordu/aste	3,33	Orduak guztira 60 irakastordu + 90 irak. gabeko ordu = 150 ordu guztira

2030 AGENDAKO HELBURUAK



IRAKASLEAK

IRIARTE AZPIAZU, ION
BEITIA AMONDARAIN, AMAIA
GONZALEZ OCHOANTESANA, ITSASO
MAZMELA ETXABE, MAITANE
LEGARDA GABIRIA, IKER

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRA41 - Diziplina anitzeko taldeetan lan egitea, produktu eta zerbitzu bat diseinatzeko prozesuan zehar hainbat rol hartuz, eta, horretarako, helburu partekatua, konfiantza eta taldeen osagarritasuna sustatzea, gatazkak konpontzea.		x	x	1,8
MDRA46 - Trantsizio digitalari lotutako arazo konplexuak ebaztea, interakzioko diseinuaren diziplinari dagozkion ezagutzak eta trebetasunak aplikatuz		x		2,4
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 anbiguotasunik gabe	x	x		1,8

Guztira: 6

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD16 Trantsizio digitalari lotutako arazo konplexuak ebaztea, interakzioko diseinuaren diziplinari dagozkion ezagutzak eta trebetasunak aplikatuz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	24 h.	36 h.	60 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

IO - Irakastorduak: 24 h.
IG - Irak. gabekoak: 36 h.
OG - Orduak guztira: 60 h.

RBMD09 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, mod

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka

IO

18 h.

IG

27 h.

OG

45 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

%100

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

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

IO - Irakastorduak: 18 h.

IG - Irak. gabekoak: 27 h.

OG - Orduak guztira: 45 h.

RMD11 Diziplina anitzeko taldeetan lan egitea, produktu eta zerbitzu bat diseinatzeko prozesuan zehar hainbat rol hartuz, eta, horretarako, helburu partekatua, konfiantza eta taldeen osagarritasuna sustatzea, gatazkak konpontzean.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka

IO

18 h.

IG

27 h.

OG

45 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

%100

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

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

IO - Irakastorduak: 18 h.

IG - Irak. gabekoak: 27 h.

OG - Orduak guztira: 45 h.

EDUKIAK

3. Erronka: UX/UI diseinua

4. Erronka: Diseinu parte-hartzailea

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Kanpoko ponenteen hitzaldiak
Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak
Laborategiak
Moodle plataforma

Bibliografia

<https://labur.eus/IEoxn>