

## [MDT402] TALLER DE DISEÑO DE INTERACCIÓN

### DATOS GENERALES

**Titulación** MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS

**Materia** ?

**Semestre** 2

**Curso** 1

**Mención / Especialidad**

**Carácter** OBLIGATORIA

**Idioma** CASTELLANO

**Plan** 2025

**Modalidad** Presencial

**Créditos** 6

**H./sem.** 3,33

**Horas totales** 60 h. lectivas + 90 h. no lectivas = **150 h. totales**

### OBJETIVOS AGENDA 2030



### PROFESORES

IRIARTE AZPIAZU, ION

BEITIA AMONDARAIN, AMAIA

GONZALEZ OCHOANTESANA, ITSASO

MAZMELA ETXABE, MAITANE

LEGARDA GABIRIA, IKER

### CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

#### Asignaturas

#### Conocimientos

METODOLOGÍA DEL DISEÑO

(No se requieren conocimientos previos)

COMUNICACIÓN VISUAL

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**MDRA41** - Trabajar en equipos multidisciplinares asumiendo distintos roles a lo largo del proceso de diseño de un producto y servicio, fomentando el propósito compartido, la confianza y la complementariedad de los equipos en la resolución de conflictos.

**CC**    **CO**    **HD**    **ECTS**

x       x            1,8

**MDRA46** - Resolver problemas complejos vinculados a la transición digital aplicando los conocimientos y habilidades propias de la disciplina del diseño de interacción

x            2,4

**MDRB19** - Que los estudiantes sepan comunicar en modo oral, escrito y visual sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan propios del ámbito de su especialidad a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

x       x      1,8

Total: 6

CC: Conocimientos o Contenidos / CO: Competencias / HD: Habilidades o Destrezas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

**RMD16** Resolver problemas complejos vinculados a la transición digital aplicando los conocimientos y habilidades propias de la disciplina del diseño de interacción

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

**HL**    **HNL**    **HT**

Realización / Resolución de proyectos/retos/casos... para dar solución a problemas en contextos interdisciplinares, reales y/o simulados, individualmente y/o en equipos

24 h.    36 h.    60 h.

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

**P**

Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas

#### MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas

**HL - Horas lectivas:** 24 h.

**HNL - Horas no lectivas:** 36 h.

**HT - Total horas:** 60 h.

**RBMD09** Que los estudiantes sepan comunicar en modo oral, escrito y visual sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan propios del ámbito de su especialidad a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin amb

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<i>P</i>	<i>HL</i>	<i>HNL</i>	<i>HT</i>
Realización / Resolución de proyectos/retos/casos... para dar solución a problemas en contextos interdisciplinares, reales y/o simulados, individualmente y/o en equipos	100%	18 h.	27 h.	45 h.
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		<b>MECANISMOS DE RECUPERACIÓN</b>		
Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas		Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas		
<b>HL - Horas lectivas:</b> 18 h. <b>HNL - Horas no lectivas:</b> 27 h. <b>HT - Total horas:</b> 45 h.				

**RMD11** Trabajar en equipos multidisciplinares asumiendo distintos roles a lo largo del proceso de diseño de un producto y servicio, fomentando el propósito compartido, la confianza y la complementariedad de los equipos en la resolución de conflictos.

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<i>P</i>	<i>HL</i>	<i>HNL</i>	<i>HT</i>
Realización / Resolución de proyectos/retos/casos... para dar solución a problemas en contextos interdisciplinares, reales y/o simulados, individualmente y/o en equipos	100%	18 h.	27 h.	45 h.
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		<b>MECANISMOS DE RECUPERACIÓN</b>		
Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas		Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas		
<b>HL - Horas lectivas:</b> 18 h. <b>HNL - Horas no lectivas:</b> 27 h. <b>HT - Total horas:</b> 45 h.				

## CONTENIDOS

Reto 3: diseño UX/UI

Reto 4: diseño participativo

## RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

<b>Recursos didácticos</b>	<b>Bibliografía</b>
Charlas de ponentes externos Consultas en páginas web relacionadas con el tema Laboratorios Plataforma Moodle	<a href="https://labur.eus/IExon">https://labur.eus/IExon</a>