

[MDC402] EXPERIENCIA DE USUARIO Y USABILIDAD

DATOS GENERALES

Titulación MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRÁTÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS

Materia ?

Semestre 2

Curso 1

Mención / Especialidad

Carácter OBLIGATORIA

Idioma CASTELLANO

Plan 2025

Modalidad Presencial

Créditos 4

H./sem. 2,22

Horas totales 40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = 100 h. totales

OBJETIVOS AGENDA 2030



PROFESORES

MAZMELA ETXABE, MAITANE

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas

Conocimientos

METODOLOGÍA DEL DISEÑO

(No se requieren conocimientos previos)

COMUNICACIÓN VISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

CC CO HD ECTS

x

x

4

Total: 4

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

RMD19 Diseñar experiencias de usuario innovadoras y accesibles teniendo en cuenta el cliente objetivo, el contexto empresarial y las tecnologías existentes

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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

HL HNL HT

20 h.

30 h.

50 h.

Realización de ejercicios y resolución de problemas individualmente y/o en equipo

20 h.

30 h.

50 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

P

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas

70%

Pruebas individuales escritas y/u orales o pruebas individuales de codificación/programación

30%

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: 40 h.

HNL - Horas no lectivas: 60 h.

HT - Total horas: 100 h.

CONTENIDOS

1. Fundamentos teóricos de la usabilidad
2. Metodología DBZ digital
3. Investigación y definición para la creación de productos digitales
4. Arquitectura de la información
5. Definición y navegación de interfaces
6. Diseño visual
7. Sistemas de diseño
8. Patrones oscuros y diseño conductual

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos

Apuntes de la asignatura
Charlas de ponentes externos
Plataforma Moodle
Presentaciones en clase
Transparencias de la asignatura

Bibliografía

<https://labur.eus/hpCyl>