

## [MDC402] EXPERIENCIA DE USUARIO Y USABILIDAD

### DATOS GENERALES

<b>Titulación</b>	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	<b>Materia</b>	?
<b>Semestre</b>	2	<b>Curso</b>	1
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA	<b>Mención / Especialidad</b>	
<b>Plan</b>	2025	<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Créditos</b>	4	<b>Idioma</b>	CASTELLANO
		<b>H./sem.</b>	2,22
		<b>Horas totales</b>	40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = <b>100 h. totales</b>

### OBJETIVOS AGENDA 2030



### PROFESORES

MAZMELA ETXABE, MAITANE

### CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
METODOLOGÍA DEL DISEÑO COMUNICACIÓN VISUAL	(No se requieren conocimientos previos)

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CC	CO	HD	ECTS
<b>MDRB19</b> - 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		4
<b>Total:</b>				<b>4</b>

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

	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	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>