

## [MDH302] TALLER DE DISEÑO DE INTERACCIÓN

### DATOS GENERALES

<b>Titulación</b>	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	<b>Materia</b>	PROYECTO-TALLER DE DISEÑO
<b>Semestre</b>	2	<b>Curso</b>	1
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA	<b>Mención / Especialidad</b>	
<b>Plan</b>	2022	<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Créditos</b>	6	<b>H./sem.</b>	3,33
		<b>Idioma</b>	CASTELLANO
		<b>Horas totales</b>	60 h. lectivas + 90 h. no lectivas = <b>150 h. totales</b>

### PROFESORES

IRIARTE AZPIAZU, ION
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	CC	CO	HD	ECTS
<b>MDRA11</b> - Trabajar en equipos multidisciplinares asumiendo distintos roles a lo largo del proceso de diseño de un producto y servicio, fomentado el propósito compartido, la confianza y la complementariedad de los equipos en la resolución de conflictos.		x	x	1,8
<b>MDRA16</b> - Resolver problemas complejos vinculados a la transición digital aplicando los conocimientos y habilidades propias de la disciplina del diseño de interacción		x		2,4
<b>MDRB09</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		1,8
<b>Total:</b>				<b>6</b>

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

**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

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Desarrollo y redacción de memorias, informes, presentaciones, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/prácticas/retos/análisis de casos realizados/investigaciones experimentales individualmente y/o en equipos	8 h.	12 h.	20 h.
Realización de pruebas, presentaciones, defensas, exámenes y/o puntos de control	10 h.	15 h.	25 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	50%
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	50%

#### 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: 18 h.

HNL - Horas no lectivas: 27 h.

HT - Total horas: 45 h.

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

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>HL</b>	<b>HNL</b>	<b>HT</b>
Desarrollo y redacción de memorias, informes, presentaciones, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/prácticas/retos/análisis de casos realizados/investigaciones experimentales individualmente y/o en equipos	18 h.	27 h.	45 h.
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>P</b>	<b>MECANISMOS DE RECUPERACIÓN</b>	
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas	100%	Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, 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.			

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

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>HL</b>	<b>HNL</b>	<b>HT</b>
Realización / Resolución de proyectos/retos/casos... para dar solución a problemas en contextos interdisciplinarios, reales y/o simulados, individualmente y/o en equipos	24 h.	36 h.	60 h.
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>P</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	100%	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> 24 h.			
<b>HNL - Horas no lectivas:</b> 36 h.			
<b>HT - Total horas:</b> 60 h.			

## CONTENIDOS

Reto 1: investigación para el diseño

Reto 2: diseño de servicios

Reto 3: diseño UX/UI

Reto 4: diseño participativo

## RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

<b>Recursos didácticos</b>	<b>Bibliografía</b>
Charlas de ponentes externos	<a href="http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&amp;ejecuta=35&amp;_ST">http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&amp;ejecuta=35&amp;_ST</a>
Plataforma Moodle	
Laboratorios	