Mondragon Unibertsitatea

PRODUKTU DIGITALEN DISEINUA: METODOLOGIA ETA APLIKAZIO PRAKTIKOA IKASTAROA

GAIA	Diseinu Industriala
ECTS/ORDUAK	8 ORDU
EGUTEGIA	2026/05/05 - 2026/05/07
TOKIA	Arrasate-Mondragón
HIZKUNTZA	Gaztelania
MODALITATEA	Aurrez aurrekoa

Informazio gehiago eta izen-ematea

HELBURUAK

Ikastaro honetan produktu digitalen diseinu-prozesu osoa landuko dugu, kontzeptu definiziotik hasi eta prototipo interaktiboen garapenera arte. UX eta produktu-diseinuko oinarri metodologikoak eta Figma bidezko prototipatze praktikoa uztartuko ditugu testuinguru profesional errealetara bideratuta.
Ikuspegi praktikoa, aplikatua eta pertsonengan oinarritua erabiliko dugu, adibide errealekin eta ariketa gidatuekin.
Ikastaroa amaitzean, honako gaietan gaituko zara:
1. Produktu digitalen diseinu-prozesuan.
2. UX metodologien aplikazioa; erabiltzaile eta testuinguruaren azterketa zein negozio-helburuak kontuan hartuta.
3. Behar eta aukerak produktu digitalaren kontzeptu bihurtzea.
4. Informazioaren arkitektura argi eta koherentea diseinatzea.
5. UIaren (User Interface) oinarrizko printzipioak ulertu eta produktu digitalera aplikatzen.
6. Figma erabiliz prototipo interaktiboak sortzen.
7. Prototipoa komunikaziorako, balidaziorako eta erabakiak hartzeko tresna gisa erabiltzen

NORI ZUZENDUA

" Diseinuko profesionalak (diseinu grafikoa, industriala, estrategikoa, UX/UI).
" Soluzio digitalen diseinuan parte hartzen duten produktu, berrikuntza edo teknologia arloetako profesionalak,
" Profil teknikoak edo garatzaileak, diseinuaren eta UXaren ikuspegia hobeto ulertu nahi dutenak.
" Aholkulariak, proiektu-arduradunak edo negozio-profilak, pertsonengan oinarritutako produktu digitalen diseinuan interesa dutenak.

Ez da beharrezkoa UX edo Figma-ren aurretiko ezagutzarik izatea.

PROGRAMA

Lehenengo eguna - Produktu digitalen diseinu-metodologia (4 ordu)

1. Sarrera produktu digitalen diseinura
2. Pertsonengan oinarritutako diseinu-metodologia (UX)
3. Produktu digitalen diseinu kontzeptuala
" Informazioaren arkitektura
" UI-ra (User Interface) sarrera

Bigarrne eguna - Prototipatzea Figma erabiliz (4 ordu)
1. Figma-ra sarrera
2. Wireframing-a
3. Interfazeen diseinua Figma-n
4. Prototipo interaktiboak

IRAKASLEAK

Mazmela Etxabe, Maitane

---

http://193.146.78.145:8080/Plone/eu/ikastaroa/produktu-digitalen-diseinua-metodologia-eta-aplikazio-praktikoa