

Aiur Retegi Uriak bere Tesia irakurri du

2016/03/08

Otsailaren 26an, goizeko 11:00etan Mondragon Unibertsitateko Goi Eskola Politeknikoko Aiur Retegi Uria Doktoregaiak bere doktore-tesia aurkeztu zuen Garaia Berrikuntza Guneko Auditorioan. Tesiaren izenburua: *Inclusive experience design: una metodología de diseño de experiencias basada en las capacidades de las personas* eta tesi zuzendariak: Daniel Justel eta Jesús Hernandez.. Gainera Bikain Cum Laude kalifikazioa lortu zuen. Honetaz gain, Europako Doktore aipamena jaso du.

Epaimahaia horrela osatu zen:

- **Mahaiburua:** Marc Hassenzahl (Folkwang Universität der Kunste) Dk. Jn.
- **Mahaikidea:** Maria Rosario Vidal Nadal (Universitat Jaume I) Dk. And.
- **Mahaikidea:** Rubén Rebollar Rubio (Universidad de Zaragoza) Dk. Jn.
- **Mahaikidea:** Matthias Laschke (Folkwang Universität der Kunste) Dk. Jn.
- **Idazkaria:** Ester Val Jauregui (Mondragon Unibertsitatea) Dk. And.

Tesi laburpena:

Azken hamarkadetako bilakaera teknologikoak eta sozialak industriaren paradigma produktiboa errotik aldatzea eragin du. Paradigma berriaren barruan, orain ez da nahikoa produktuak eta zerbitzuak eskaintzea, aitzitik, beharrezkoa da horietatik sortzen den esperientzia esanguratsua izatea. Gaur egun, hainbat enpresak (esaterako, BMW, Philips, Nespresso, Coca Cola edo Kone, besteak beste) esperientzia kontuan hartuta garatzen dute beren eskaintza, berrikuntza teknologikoa sartzeari gain.

Horrez gain, eskaintza amaierako bezeroaren arabera egokitzeko orduan dagoen beste alderdi garrantzitsu bat da pertsonen prestakuntza sartzeari. Ildo horretan, Design for All-aren filosofiak plantatzen du produktuak eta zerbitzuak ahalik eta pertsona kopururik handienak erabiltzeko moduan diseinatu behar direla, ondoren bereziki egokitu behar izan gabe.

Diseinuaren bi esparruen berrikuspen bibliografikoa eginda, identifikatzen da bi esparruek pertsonen behar ukiezinak asetzea bilatzen dutela, baina ez dago horiek integratzen dituen planteamendurik. Horregatik, tesi honen helburua da esperientzien diseinuaren metodologia inklusibo bat garatzea eta balioztatzea, ikasle edo diseinatzaile industrialek merkatura orientatutako proiektuak garatzeko erabili ahal izateko, esperientzien diseinuari buruzko aurretiazko ezagutza berezirik izan gabe.

Tesiaren esparru zientifiko-teknologikoan dauden ikuspegi metodologikoak aztertzen dira, eta metodoak eta tresnak identifikatzen dira, Esperientzien Diseinuan zein Design for All-ean sartu ahal izateko. Alde batetik, identifikatzen da esperientziaren diseinurako metodologiak, orain definituta dauden bezala, ez daudela behar bezain garatuta, gaiari buruz aurretiaz ezagutzarik ez duten industri ikasle edo diseinatzaileek merkatura orientatutako proiektuak garatzeko. Beste alde batetik, identifikatu da Design for All metodologiak egokiak direla industri diseinatzaile noblek merkatura orientatutako proiektuak lantzeko, baina ez daude esperientziak garatzera zuzenduta, dauden produktuen inklusio maila hobetzera zuzenduta daudelako.

Esparru zientifiko-teknologikotik ateratzeko ondorioetatik abiatuta, Inclusive Experience Design metodologia garatzen da. Metodologia



horren oinarrian People Centered Design filosofia dago, zeinak pertsonak jartzen dituen diseinuaren prozesuaren erdigunean, Design for All.ean, eta Experience Canvas Model izeneko lan esparru baten barruan (ECM) zeinak esperientzia modu erraz eta sistematikoan ulertzen, analizatzen eta bistaratzeko laguntzen duen. Metodologia hori prozesu iteratibo baten bitartez garatu da, eta bertan parte hartu duten Mondragon unibertsitateko produktuen eta zerbitzuen diseinu estrategikoko masterreko ikasleek eta ingurune hainbat enpresak: Fagor Hometek, H-Enea (bi alditan) eta CVL. Lehenik eta behin, esperientziaren diseinuaren prozesua identifikatzen da, diseinatzaile nobel batek modu naturalean planteatuta, esperientziaren diseinuari buruzko ezagutza tekniko berezi batean oinarrituta. Ondoren, prozesu horretatik abiatuta, metodologiaren hainbat bertsio proposatu eta testatu dira, prozesua hobetzeko eta amaierako metodologia planteatu ahal izateko.

Amaierako metodologiaren abiapuntua dira Sheldon et al.-ek (2001) definitutako behar psikologiko unibertsalak dira eta Hassenzahlen (2010) ikuspegi globala, eta oinarri horretatik abiatuta metodologia berri bat aurkezten du. Metodologiak prozesu berezi dauka, eta hori lortzeko pausoz pausoko gida bat eta hainbat baliabide planteatzen ditu (19 txantilo, 15 fitxa eta 5 karta set), esperientzia inklusiboak diseinatzeko balio dezaketenak. Azkenean, metodologia partzialki eta globalki balioztatzen da, Mondragon Unibertsitateko industri diseinuko eta produktuen garapenerako gradu ikasleen gradu amaierako hiru proiektu eginez, eta horietako baten erabilgarritasun eredu lortuz.