

## [MDD102] MARKA ETA PRODUKTU ESTRATEGIA

### DATU OROKORRAK

|                     |  |                                  |   |
|---------------------|--|----------------------------------|---|
| <b>Titulazioa</b>   | PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA | <b>Arloa</b>                     | DISEINU ESTRATEGIKOA  |
| <b>Seihilabetea</b> | 2  | <b>Ikasturtea</b>                | 1   |
| <b>Izaera</b>       | DERRIGORREZKOA   | <b>Aipamena / Espezialitatea</b> |   |
| <b>Plana</b>        | 2015   | <b>Hizkuntza</b>                 | CASTELLANO  |
| <b>Kredituak</b>    | 6  | <b>Orduak guztira</b>            | 70 irakastordu + 80 irak. gabeko ordu = <b>150 ordu guztira</b> |
|                     | <b>Ordu/aste</b>   |                                  | 3,89  |

### IRAKASLEAK

|                               |
|-------------------------------|
| IGARTUA LOPEZ, JUAN IGNACIO   |
| VAL JAUREGUI, ESTER           |
| GONZALEZ OCHOANTESANA, ITSASO |
| DOK1-MAZMELA ETXABE, MAITANE  |

### BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| <b>Ikasgaiak</b>  | <b>Ezagutzak</b>                    |
| (Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea) | (Ez da aurretiko ezagutzarik behar) |

### KONPETENTZIAK

| KONPETENTZIAK   | ECTS |
|---|------|
| <b>CMD06</b> - Produktu eta zerbitzu berriak merkaturatzeko estrategia definitu merkatuan duten posizionamenduaren arabera.   | 1,2  |
| <b>CMD14</b> - Ikasleek ikasteko abileziak izatea hein handi batean modu autogidatu edo autonomoen ikasten jarraitzea ahalbidetuko diena  | 0,4  |
| <b>CMDy01</b> - Egungo enpresa testuingurura hobekien egokitzen den produktu eta zerbitzu estrategia definitzea merkatuko aukerak eta gizartearen beharrak kontuan hartuz.                                      | 3,2  |
| <b>CMDy15</b> - Ekonomiako eta giza baliabideen kudeaketako elementu estrategikoen, proiektuen antolaketa eta planifikazioa eta Produktu eta Zerbitzuen Diseinu proiektuen arloko lege, arau eta normalizazioa. | 0,4  |
| <b>CMD07</b> - Xede taldeari ahoz, idatziz eta grafikoki eta modu eraginkor eta konbentzitu duen modu batean komunikatu diseinuko proiektuen garapena eta emaitza, ingelesez eta gaztelaniaz.                   | 0,8  |

**Guztira:** 6

### IKASTE-EMAITZAK

#### **RMD21** Enpresaren strategiarekin eta xede taldearekin bat datorren produktu eta zerbitzu estrategia diseinatzea

##### FORMAZIO-AKTIBITATEAK

|  | IO    | IG    | OG    |
|--|-------|-------|-------|
| Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan. | 4 h.  |       | 4 h.  |
| Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.                         | 10 h. | 16 h. | 26 h. |

##### EBALUAZIO-SISTEMAK

[!] *Proyecto semestre: estrategia propuesta de producto servicio*

**Oharrak:**

P

%100

##### ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

[!] *Proyecto semestre: seguimiento y recuperación por hitos*

**Oharrak:**

**IO - Irakastorduak:** 14 h.

**IG - Irak. gabekoak:** 16 h.

**OG - Orduak guztira:** 30 h.

#### **RMD22** Enpresaren strategiarekin eta xede taldearekin bat datorren balio proposamena sortzea

##### FORMAZIO-AKTIBITATEAK

|  | IO   | IG   | OG    |
|--|------|------|-------|
| Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan. | 4 h. | 4 h. | 8 h.  |
| Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea. | 6 h. | 4 h. | 10 h. |
| [!] <i>Ponencia</i>  | 2 h. |      | 2 h.  |

##### EBALUAZIO-SISTEMAK

Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.

**Oharrak:**

P

%100

##### ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

[!] *Oportunidad de volver a entregar el ejercicio una vez recibido el feedback*

**Oharrak:**

**IO - Irakastorduak:** 12 h.

**IG - Irak. gabekoak:** 8 h.  
**OG - Orduak guztira:** 20 h.

**RMD23** Marka esperientzia indartuko duten produktu eta zerbitzuen balio proposamen berriak aztertu eta sortzea

| FORMAZIO-AKTIBITATEAK   | IO       | IG   | OG    |
|---|----------|--|-------|
| Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.                                      | 4 h.     | 4 h.   | 8 h.  |
| Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.  | 10 h.    | 20 h.  | 30 h. |
| [!] <i>Dr. Misnky</i>   | 2 h.     |  | 2 h.  |
| <b>EBALUAZIO-SISTEMAK</b>   | <b>P</b> | <b>ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK</b>  |       |
| [!] <i>Proyecto semestre: Definir, diseñar y desarrollar la imagen de marca de la empresa con la que se realiza el proyecto</i> | %60      | [!] <i>Ejercicios: oportunidad de volver a entregar el ejercicio una vez recibido el feedback</i>  |       |
| [!] <i>Ejercicio en equipo: definición y desarrollo de imagen de marca</i>  | %40      | [!] <i>Proyecto semestre: seguimiento del proyecto semestre a través de hitos y oportunidad de volver a entregar el trabajo una vez recibido el feedback</i> |       |
| <b>Oharrak:</b>   |          | <b>Oharrak:</b>  |       |
| <b>IO - Irakastordua:</b> 16 h.   |          |  |       |
| <b>IG - Irak. gabekoak:</b> 24 h.   |          |  |       |
| <b>OG - Orduak guztira:</b> 40 h.   |          |  |       |

**RMD24** Produktu eta zerbitzu estrategiarekin koherenteak diren negozio eredu berriak proposatu eta irudikatzea

| FORMAZIO-AKTIBITATEAK   | IO       | IG   | OG    |
|---|----------|--|-------|
| Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.                                      | 6 h.     | 8 h.   | 14 h. |
| Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.  | 20 h.    | 24 h.  | 44 h. |
| [!] <i>Aitor Diaz</i>   | 2 h.     |  | 2 h.  |
| <b>EBALUAZIO-SISTEMAK</b>   | <b>P</b> | <b>ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK</b>  |       |
| [!] <i>Proyecto semestre: visualizar y proponer nuevos modelos de negocio para la empresa con la que se realiza el proyecto</i> | %60      | [!] <i>Ejercicios: oportunidad de volver a entregar el ejercicio una vez recibido el feedback</i>  |       |
| [!] <i>Ejercicio en equipo: visualizar y proponer nuevos modelos de negocio</i>   | %40      | [!] <i>Proyecto semestre: seguimiento del proyecto semestre a través de hitos y oportunidad de volver a entregar el trabajo una vez recibido el feedback</i> |       |
| <b>Oharrak:</b>   |          | <b>Oharrak:</b>  |       |
| <b>IO - Irakastordua:</b> 28 h.   |          |  |       |
| <b>IG - Irak. gabekoak:</b> 32 h.   |          |  |       |
| <b>OG - Orduak guztira:</b> 60 h.   |          |  |       |

**EDUKIAK**

1. Sarrera
2. Fuzzy Front End of innovation
3. Foresighting
4. Branding
5. Business Model Generation

**BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA**

| Baliabide didaktikoak                      | Bibliografia   |
|--|--|
| Ikasgaiaren apunteak<br>Artikulu teknikoak | Martin, R. The Design of Business. Harvard Business Press. 2009<br>Lehmann, Winer. Product Management. McGraw-Hill International |

Kanpoko ponenteen hitzaldiak

Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak

Moodle plataforma

Edition. 2005

Calkins, Tybout. Kellog on Branding. 2005

Roscam Abbing, E. Brand Driven Innovation. AVA Academia. 2010

Val Jauregi, E. Tesis doctoral: Estudio sobre la primera fase del proceso de desarrollo de nuevos productos o Fuzzy Front End de la innovación. Arrasate, 2009

Osterwalder, A.; Pigneur, Y. Business Model Generation. Wiley. 2010

Brown, T. Change by design. Harper Collins. 2009

Lockwood, T. Design Thinking. Design Management Institute. 2009