

[MDF301] DISEINUAREN METODOLOGIA ETA KUDEAKETA AURRERATUA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA	Arloa	DISEINUAREN METODOLOGIA
Seihilabetea	2	Ikasturtea	1
Izaera	HAUTAZKOA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2022	Modalitatea	Presentziala
Kredituak	3	Ordu/aste	1,67
		Hizkuntza	CASTELLANO
		Orduak guztira	30 irakastordu + 45 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

IRAKASLEAK

LEGARDA GABIRIA, IKER
DOK-LANDA OREGI, IDOIA

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
DISEINUAREN METODOLOGIA KOMUNIKAZIO BISUALA	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MDRA13 - Diseinu proiektuen kudeaketa arinerako gaitasuna, produktu eta zerbitzu berritzaileen garapenaren aurretikoko fase estraterjikoari garrantzia emanda, eta inplikaturako eragileekin lankidetzan arituta		x		3

Guztira: 3

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMD13 Diseinu proiektuen kudeaketa arinerako gaitasuna, produktu eta zerbitzu berritzaileen garapenaren aurretikoko fase estraterjikoari garrantzia emanda, eta inplikaturako eragileekin lankidetzan arituta			
FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimenterailei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	9 h.	13 h.	22 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarreko, benetako eta/edo simulaturako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	10 h.	16 h.	26 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	11 h.	16 h.	27 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%100	Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak	
IO - Irakastorduak: 30 h. IG - Irak. gabekoak: 45 h. OG - Orduak guztira: 75 h.			

EDUKIAK

1. Diseinu proiektuen zuzendaritza eta kudeaketarako oinarriak:

- Oinarriko definizio eta kontzeptuak
- Planifikazioa eta irismena
- Proiektuen jarraipena
- Proiektuen itxiera

2. Diseinu proiektuen kudeaketarako metodologia arinak:

- Oinarrizko definizio eta kontzeptuak
- Lean start-up, Kanban eta Scrum

3. Diseinuaren kudeaketa estrategikoa enpresan:

- Diseinuko gaitasunak enpresan
- Diseinua enpresan barneratzeko prozesuak
- Diseinuaren ebaluazioa

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Ikasgaiaren apunteak
Kanpoko ponenteen hitzaldiak
Moodle plataforma
Klaseko aurkezpenak
Artikulu teknikoak

Bibliografia

http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in_k.pl?grupo=ESTRATEGICO12&ejecuta=25&_ST