[GIK203] BERRIKUNTZA ETA EKINTZAILETZA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA			**Arloa**	?
Seihilabetea	1	**Ikasturtea**	4	**Aipamena / Espezialitatea**	ENPRESA
Izaera	HAUTAZKOA				
Plana	2017	**Modalitatea**	Presentzial egokitua	**Hizkuntza**	ENGLISH
Kredituak	4,5	**Ordu/aste**	3,75	**Orduak guztira**	67,5 irakastordu + 45 irak. gabeko ordu = **112,5 ordu guztira**

IRAKASLEAK

IGARTUA LOPEZ, JUAN IGNACIO

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	*(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)*

KONPETENTZIAK

VERIFICA KONPETENTZIAK

ESPEZIFIKOAK

GIE403 - Informazio eta komunikazio sistemak espezifikatu, diseinatu, inplementatu eta mantentzeko aktiboki parte hartzeko gaitasuna

OROKORRAK

GIGC02 - Informatikaren arloko proiektuen helburu diren jarduerak zuzentzeko ahalmena

GIGC06 - Sistema edo arkitektura informatiko zentralizatuak edo banatuak sortu eta garatzeko ahalmena. Hardwarea, softwarea eta sareak integratuz

OINARRIZKOAK

G_CB3 - Ikasleek datu esanguratsuak biltzeko eta interpretatzeko gaitasuna izatea (eskuarki beren ikasketa eremuaren barruan), iritziak emateko eta hausnarketa bat egiteko, izaera sozial, zientifiko edo etikoko gai garrantzitsuetan.

G_CB5 - Ikasleek aurrerago ikasketei autonomia maila handiarekin ekiteko beharrezko ikasketa trebetasunak garatzea.

IKASTE-EMAITZAK

RGI411 **Berrikuntzaren Hausnarketa Estrategikoa egitea Antolamenduaren prozesu formal gisa.**

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	*IO*	*IG*	*OG*
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	2 h.	2 h.	4 h.
Arazoak eta proiektuak testuinguru errealetan zein simulatuetan ebazteko praktikak	2 h.	2 h.	4 h.
Irakasleak gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	2 h.	2,5 h.	4,5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	*P*
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%70
Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko	%30

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko

Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

IO - Irakastorduak: 6 h.
IG - Irak. gabekoak: 6,5 h.
OG - Orduak guztira: 12,5 h.

RGI412 **Berrikuntza-ibilbideak planteatzen ditu gaur egungo antolakuntzetarako.**

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	*IO*	*IG*	*OG*
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	2 h.	2 h.	4 h.
Arazoak eta proiektuak testuinguru errealetan zein simulatuetan ebazteko praktikak	2 h.	2 h.	4 h.
Irakasleak gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte	2 h.	2 h.	4 h.

hartzaileetan

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%70	Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko
Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko	%30	**Oharrak:** Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

IO - Irakastorduak: 6 h.
IG - Irak. gabekoak: 6 h.
OG - Orduak guztira: 12 h.

RGI413 Enpresarako zaintza teknologikoa antolatzen du eta Ideia Berritzaileak Sortzeko teknika eraginkorrak erabiltzen ditu.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	1 h.		1 h.
Arazoak eta proiektuak testuinguru errealetan zein simulatuetan ebazteko praktikak	1 h.	1 h.	2 h.
Irakasleak gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	1 h.	1 h.	2 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%70	Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko
Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko	%30	**Oharrak:** Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

IO - Irakastorduak: 3 h.
IG - Irak. gabekoak: 2 h.
OG - Orduak guztira: 5 h.

RGI414 Aukera identifikatu eta negozio eredu lehiakor batera eramaten du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	2 h.	2 h.	4 h.
Arazoak eta proiektuak testuinguru errealetan zein simulatuetan ebazteko praktikak	8 h.	10 h.	18 h.
Irakasleak gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	7 h.	3 h.	10 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%70	Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko
Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko	%30	**Oharrak:** Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

IO - Irakastorduak: 17 h.
IG - Irak. gabekoak: 15 h.
OG - Orduak guztira: 32 h.

RGI415 **Negozio plan bat eta bideragarritasun azterketa bat egiten ditu.**

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	1 h.		1 h.
Arazoak eta proiektuak testuinguru errealetan zein simulatuetan ebazteko praktikak	5 h.	5 h.	10 h.
Irakasleak gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	3 h.	2 h.	5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%70
Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko	%30

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko

Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

IO - Irakastorduak: 9 h.
IG - Irak. gabekoak: 7 h.
OG - Orduak guztira: 16 h.

RGI416 **Berrikuntzaren eta ekintzailetzaren kontzeptuak eta tresnak ingurune praktiko batean aplikatzea.**

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak	1 h.		1 h.
Arazoak eta proiektuak testuinguru errealetan zein simulatuetan ebazteko praktikak	15,5 h.	8,5 h.	24 h.
Irakasleak gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan	10 h.		10 h.

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

EBALUAZIO-SISTEMAK	P
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%70
Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko	%30

Oharrak: Gutxieneko nota: 5

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Froga idatziak, kodifikazio/programaziokoak eta ahozko indibidualak ikasgaiari buruzko konpetentzia teknikoak ebaluatzeko

Oharrak: Kontrol puntuan 5-era iritsi ez direnak aurkeztu beharko dira. Kontrol puntua %25 eta errekuperaketa %75 balioa izango dute.

IO - Irakastorduak: 26,5 h.
IG - Irak. gabekoak: 8,5 h.
OG - Orduak guztira: 35 h.

EDUKIAK

I. Berrikuntzari eta ekintzailetasunari buruzko oinarrizko kontzeptuak

II. Berrikuntza iturriak - Erabiltzaile-beharrizanekin enpatizatu

III. Arazoaren definizioa eta konponbideen ideazioa

IV. Adimen lehiakorra

V. Lean Start-Up eta Balio-proposamena eta negozio-ereduak

VI.Negozio plana eta "pitching"-a

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak Artikulu teknikoak Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak Moodle plataforma	http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_lnk.pl?grupo=INFORMATICA41&ejecuta=15&