

[MHJ305] BERRIKUNTZA TEKNOLOGIKOAREN ESTRATEGIA ETA KUDEAKETA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INDUSTRIA INGENIARITZAKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	2	Ikasturtea	1	
Izaera	DERRIGORREZKOA		Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	Hizkuntza CASTELLANO
Kredituak	3	Ordu/aste	1,46	Orduak guztira 26,2 irakastordu + 48,8 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

2030 AGENDA KO HELBURUAK



IRAKASLEAK

ALBERDI ZABALETA, JONE

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

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

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MH2510 - Hainbat antolaketa-egituratan aplikatutako estrategia- eta plangintza-gaitasunak erakustea		x		0,48
MH2516 - Ikerketa, garapena eta berrikuntza teknologikoa kudeatzeko gaitasuna erakustea		x		1,76
MH2525 - Ideiak garatzeko eta/edo aplikatzeko oinarri edo aukera ematen duten ezagutzak izatea eta ulertzea, askotan ikerketa-testuinguruan.		x		0,4
MH2526 - Bereganatutako ezagutzak eta arazoak konpontzeko gaitasuna ingurune berri, ezezagun edo aldakorretan aplikatzea, bere ikasketa-eremuarekin lotutako testuinguru zabalagoetan (edo diziplina anitzekoetan).		x		0,08
MH2527 - Ezagutzak integratzeko eta iritziak emateko konplexutasunari aurre egiteko gaitasuna erakustea, osatu gabea edo mugatua izan arren GJHei, giza eskubideei eta oinarriko eskubideei, eta inplikazio eta erantzukizun sozialei, osasunari eta segurtasunari, ingurumenari, ekonomiari eta industriari buruzko hausnarketak biltzen dituen informazioetik abiatuta.		x		0,08
MH2528 - Publiko espezializatuei eta ez-espezializatuei jakinaraztea ondorioak, bai eta horiek eragiten dituzten ezagutzak eta azken arrazoiak ere, argi eta anbiguotasunik gabe.		x		0,08
MH2529 - Ikasten jarraitzeko aukera emango dieten ikaskuntza-trebetasunak izatea, hein handi batean nor bere burua gidatu edo autonomo izan beharko duelarik.		x		0,08
MH2530 - Pertsonekin lan egitea, haiek inplikatzu eta helburu komun batera zuzendutako dinamika batean gidatuz. Helburu horrek erantzukizun etiko eta sozialari buruzko hausnarketa barne hartuko du, garatu beharreko lanaren eta horrek eskatzen dituen ezaugarrien (kalitatea, epeak,...) ikuspegi orokor batekin, hartutako erabakien erantzukizuna bere gain hartuz.		x		0,04

Guztira: 3

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMH140 Berrikuntzaren strategiaren eta kudeaketaren funtsezko printzipioak ezagutzen ditu.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	4 h.	4,2 h.	8,2 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko		8 h.	8 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	,8 h.		,8 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	4 h.		4 h.
Mintegiak, eztabaidak eta/edo tailerrak egitea, esperientziak sakontzeko eta/edo partekatzeko.	1 h.		1 h.
Espezialitateko argitalpen garrantzitsuak eta egungoak (liburuak, artikulak, katalogoak, etab.) irakurtzea eta aztertzea		6 h.	6 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak

P

%60

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea,

Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%20	ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%20	Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak
<p>Oharrak: Formazio jarduera guztiek (kontrol puntuak, banakako eta taldeko lanak, etab.) gutxieneko nota bat izan behar dute (gutxienez 5) eta errekupezterako aukera bat. Kontrol puntua errekupezterakoan, azken nota errekupezteraren nota izango da. Gainditu gabeko lanak, praktikak, etab. errekupezteratu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira.</p>		
<p>IO - Irakastorduak: 9,8 h. IG - Irak. gabekoak: 18,2 h. OG - Orduak guztira: 28 h.</p>		

RMH141 Gai da zaintza beharrak identifikatzeko eta enpresaren behar estrategikoekin bat datorren sistema bat ezartzeko.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentera buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	4 h.	2 h.	6 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaiaren garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsua bultzatzeko		5 h.	5 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea		1 h.	1 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	4 h.		4 h.
Espezialitateko argitalpen garrantzitsuak eta egungoak (liburuak, artikulak, katalogoak, etab.) irakurtzea eta aztertzea		7 h.	7 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%60	Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak	
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%20	Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%20	Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak	
<p>Oharrak: Formazio jarduera guztiek (kontrol puntuak, banakako eta taldeko lanak, etab.) gutxieneko nota bat izan behar dute (gutxienez 5) eta errekupezterako aukera bat. Kontrol puntua errekupezterakoan, azken nota errekupezteraren nota izango da. Gainditu gabeko lanak, praktikak, etab. errekupezteratu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira.</p>			
<p>IO - Irakastorduak: 8 h. IG - Irak. gabekoak: 15 h. OG - Orduak guztira: 23 h.</p>			

RMH142 Gai da negozio eredu jasangarria eta egituratu definitzeko, zeinak martxan jarri ahal izango den etorkizuneko jarduerari berri bat garatzea erraztuko duen.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentera buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	2,4 h.	5 h.	7,4 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaiaren garapen malgua, dinamika aktiboak	4 h.	5,6 h.	9,6 h.

erabiliz, ikaskuntza esanguratsua bultzatzeko		
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	2 h.	2 h.
Espezialitateko argitalpen garrantzitsuak eta egungoak (liburuak, artikulatuak, katalogoak, etab.) irakurtzea eta aztertzea	5 h.	5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak
 Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak

%80

%20

Oharrak: Formazio jarduera guztiek (kontrol puntuak, banakako eta taldeko lanak, etab.) gutxieneko nota bat izan behar dute (gutxienez 5) eta errekupezatzen aukera bat. Kontrol puntua errekupezatzen, azken nota errekupezatzen nota izango da. Gaitu gabeko lanak, praktikak, etab. errekupezatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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: 8,4 h.
IG - Irak. gabekoak: 15,6 h.
OG - Orduak guztira: 24 h.

EDUKIAK

1. ESTRATEGIA

Estrategiari buruzko oinarriko kontzeptuak
 Estrategia-mailak
 Estrategia korporatiboa
 Estrategia lehiakorra
 Helburu estrategikoak, misioa, ikuspegia, balioak

2. BERRIKUNTZAREN KUDEAKETA

Zer da berrikuntza?
 Zer da I+G?
 Berrikuntza motak
 Berrikuntzaren kudeaketa
 Berrikuntza-estrategia
 Antolaketa-kultura
 Berrikuntza-prozesua

3. ZAINZA ETA INTELIGENTZIA

Zaintzari buruzko oinarriko kontzeptuak
 Zaintza-prozesua

4. JABETZA INDUSTRIALA ETA INTELEKTUALA

Jabetza industrialaren eta intelektualaren gaineko oinarriko kontzeptuak
 Jabetza industrialaren eta intelektualaren kudeaketa

5. NEGOZIO EREDU JASANGARRIAK

Negozio eredu baten definizioa eta kontzeptualizazioa
 Negozio eredu zirkularrak eta jasangarriak

6. PITCHING PILULAK

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Moodle plataforma
 Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak
 Bideoen proiektzioak

Bibliografia

<https://labur.eus/hu1fpd4d>
 ISO 56006:2021 . ISO 2021
 Managing innovation. Joe Tidd and John Bessant. John Wiley 2021

Artikulu teknikoak
Informatikako praktikak burutzea
Ikasgaiaren apunteak

From theory to practice: systematising and testing business model archetypes for circular economy. Marina P.P. Pieroni, Tim C. McAlloone, Daniela C.A. Pigosso. Resources, Conservation and Recycling. Vol. 162. November 2020, 105029 2020

Business model innovation in small and medium-sized enterprises: an exploration of key drivers and performance implications. Dorleta Ibarra Zuluaga ; directores Juan Ignacio Igartua, Jaione Ganzarain. Mondragon Unibertsitatea. Goi Eskola Politeknikoa 2020

Frascati Manual 2015 OECD. OECD 2015
<http://www.oecd.org/sti/frascati-manual-2015-9789264239012-en.htm>

The sustainable business model pattern taxonomy - 45 patterns to support sustainability-oriented business model innovation Florian Lüdeke-Freund, Sarah Carroux, Alexandre Joyce, Lorenzo Massa, Henning Breuer. Sustainable Production and Consumption. Vol. 15. July 2018

Casos de dirección estratégica de la empresa. José Emilio Navas López, Luis Angel Guerras Martín [eds. y coaut.] ; autores, Emilio Álvarez Suescun ... [et al.]. Aranzadi 2014

Managing Your Innovation Portfolio by Bansi Nagji and Geoff Tuff. Harvard Business Review 2012
<https://hbr.org/2012/05/managing-your-innovation-portfolio>

Definition and role of an innovation strategy. Bernard R Katz, Niek Du Preez, Cornelius Stephanus Schutte. SAIIE conference proceedings. Pp. 60-74 2010

What Is Strategy? Porter, Michael E.. Harvard Business Review 1996 <https://hbr.org/1996/11/what-is-strategy>

Competitive and Corporate Strategy. Irwin Professional Publishing 1996