

[MLC101] Enpresaren Aplikazio Informatikoak (EAI)

DATU OROKORRAK

Titulazioa	OPERAZIO LOGISTIKO ETA PRODUKTIBOEN ZUZENDARITZA UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1	Aipamena / Espezialitatea
Izaera	DERRIGORREZKOA		Hizkuntza	EUSKARA/CASTELLANO
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	
Kredituak	3	Ordu/aste	0	Orduak guztira 59 irakastordu + 16 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

2030 AGENDAKO HELBURUAK



IRAKASLEAK

EREÑO INCERA, ANA MONSERRAT

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
ML011 - Eskari-entrega prozesuan laguntzen duten AIE enpresaren hainbat aplikazio informatiko bereiztea eta konektatzea		x		1,2
ML012 - Datuen jatorriak identifikatzea, aztertzea eta sailkatzea, ezagutza eta lehiarako abantaila sortzeko, digitalizazio tresna aurreratuak erabiliz	x	x		1,4
ML301 - Diziiplina anitzeko lantaldeetan lan egiten du, inolako bereizketarik gabe, jarrera kooperatiboarekin eta parte hartzailearekin, eta lortutako emaitzak modu eraginkorrean jakinarazten ditu, ahoz eta idatziz hainbat hizkuntzatan. Ezarritako helburuak lortzeko inolako irisgarritasun mugarik gabe.	x		x	0,2
ML302 - Bere lanbideak ingurunean duen eragina ulertzen du, gizarte erantzukizunaz jarduteko	x			0,2
Guztira:				3

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

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RML301 Diziiplina anitzeko lantaldeetan lan egiten du, inolako bereizketarik gabe, jarrera kooperatiboarekin eta parte hartzailearekin, eta lortutako emaitzak modu eraginkorrean jakinarazten ditu, ahoz eta idatziz hainbat hizkuntzatan. Ezarritako helburuak I

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka

IO 5 h. **IG** **OG** 5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

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

P
%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 5 h.
IG - Irak. gabekoak: 0 h.
OG - Orduak guztira: 5 h.

RML101 Eskari-entrega prozesuan laguntzen duten AIE enpresaren hainbat aplikazio informatiko bereiztea eta konektatzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea

Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaiaren garapen malgua, dinamika aktiboak

IO 4 h. **IG** 1 h. **OG** 5 h.

12 h. 5 h. 17 h.

erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko

Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz

8 h.

8 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

%50

(Ez dago mekanismorik)

Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak

%50

IO - Irakastordua: 24 h.

IG - Irak. gabekoak: 6 h.

OG - Orduak guztira: 30 h.

RML302 Bere lanbideak ingurunean duen eragina ulertzen du, gizarte erantzukizunez jarduteko

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

IO

IG

OG

Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarreko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka

5 h.

5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

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

%100

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastordua: 5 h.

IG - Irak. gabekoak: 0 h.

OG - Orduak guztira: 5 h.

RML102 Datuen jatorriak identifikatzea, aztertzea eta sailkatzea, ezagutza eta lehiarako abantaila sortzeko, digitalizazio tresna aurreratuak erabiliz

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

10 h.

5 h.

15 h.

Simulazio-praktikak ordenagailuan, banaka eta/edo taldean

5 h.

5 h.

10 h.

Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz

10 h.

10 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak

%100

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastordua: 25 h.

IG - Irak. gabekoak: 10 h.

OG - Orduak guztira: 35 h.

EDUKIAK

1. Gaiaren sarrera
2. Negozio IT aplikazioak

Zer diren - zer ez direnNegozio IT mapaAplikazio motakDigitalizazioaNegozio prozesuak vs. Negozio IT apli
kazioakAzpiegitura - Arkitektura

3. Negozio adimena

Tresnak eta prozesuakErrendimendu adierazle nagusiak identifikatzea. Aginte-panelak

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak
Artikulu teknikoak
Moodle plataforma

Bibliografia

Delivering Data Analytics: A Step-By-Step Guide to Driving Adoption
of Business Intelligence from Planning to Launch
ISBN:978-1-3986-0294-6,978-1-3986-0295-3
A Roadmap to Industry 4.0 Libro Smart Production, Sharp Business
and Sustainable Development Anand Nayyar, Akshi Kumar
9783030145439