

1.5 Jakintzagaia

Teknologia berriak I

Materia 1.5 Tecnologías emergentes I – 6 ECTS



Iraupena eta aldi baterako kokapena ikasketa planaren barruan

Modulu honetako jakintzagaia, titulazioaren lehenengo mailan zehar ematen da.



Ikasketaren emaitzak

Pertsona ekintzailea:

IE (ikasketa Emaitzak): Ekintzailea, bere negozioa sortzeko eta abian jartzeko, eta proiektuak aurrera ateratzeko, beharrezkoak diren alderdi ekonomiko-finantzarioak ulertzeko eta kudeatzeko gai da.



Edukien laburpen laburra

– Suspertzen ari diren teknologiak:

Teknologia, abiadura ikaragarrietan eboluzionatzen ari da, eta uste dugu baten bat potentziala izateari utz diezaiokeela, beste bat indar handiz azaleratzeko. Une honetan, algoritmoen funtzionamendua, datuen bilketa eta analisia, 3D inprimaketa eta Arduinoko programazioa aztertzen dira. Funtsezko kontzeptuak, jolas eta jarduera praktikoen bidez transmititzen dira.

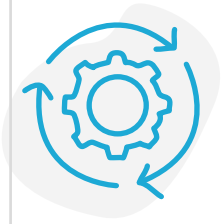
– Pentsamendu kritikoa teknologiaren aurrean

Teknologiaren erabilera pertsonalari buruzko hausnarketa. Teknologia gizateriari laguntzeko dago? edo, teknologiak gu kontrolatzen gaitu? “Tech for Good” eta “Good Tech” kontzeptuak. Mugimendu alternatiboak, hala nola kode irekiarena edo iturri irekiarena. Patenteen eta Creative Commons-en kontzeptuaren arteko desberdintasunak. Teknologiaren erabilerari buruzko hausnarketa etikoa. Egoera errealean edo fikziozkoen adibideen bidez, taldeen arteko elkarrizketa sustatzen da, egoera horren aurrean zer jarrera hartuko luketen hausnar dezaten.



Prestakuntza-jarduerak eta ikasteko tresnak

- Ikaskuntza-saiokak (2,4 ECTS, 60 ordu)
- Murgiltze tailerrak (1,2 ECTS, 30 ordu)
- Simulazioak/Tailer prototipatuak (0.6 ECTS, 15 ordu)
- Diziplinarteko eztabaidaguneak, arloen ezagutza partekatzeko (0,3 ECTS, 7,5 ordu)
- Enpresetara bisitak (0,3 ECTS, 7,5 ordu)
- Proiektuak diziplina anitzeko taldeetan (1,2 ECTS, 30 ordu)



Konpetentziak

Oinarrizkoak

(1.OK) Bigarren hezkuntza orokorraren oinarritik abiatzen den ikasketa-arlo batean ikasleek ezagutzak badituztela eta ulertzen dituztela frogatu izana. Hau, testuliburu aurreratuetan oinarritu arren, hainbat aspektu barne hartzen ditu ere, bere ikasketa-eremuaren abangoardiako ezagutzak edukitzea inplikatzen duena.

(2.OK) Ikasleek, euren ezagutzak, bere lanean edo bokazioan, modu profesionalean aplikatzen jakin beharko dute. Hauek, gai izan beharko dira, argudioak elaboratzeko, defendatzeko, eta arazoei konponbidea aurkitzeko, bere ikasketa arloaren barruan.

Zeharkakoak

3. ZK: kritikoa eta analitikoa

Konpetentzia orokorrak

1. KO: sortzailea

4. KO: kontzienteak eta etorkizunera bideratuak

Gaitasun espezifikoak/profesionalak

7. KE: emaitzetara bideratuta



Bibliografia

- Lessig, Lawrence Code 2.0
- Tantek Çelik, HTML5 Now: A Step by Step Tutorial for Getting Started Today
- Anderson, Chris, Makers. The new industrial revolution
- Hatch, Mark, The maker movement manifesto
- Críptica, Resistencia digital
- Srnicek Nick y Williams Alex, Inventing the Future Postcapitalism and a World Without Work
- Stephens-Davidowitz, Seth, Everybody Lies: Big Data, New Data, and What the Internet Reveals About Who We Really Are
- Marr, Bernard, 2016, Big Data in Practice: How 45 Successful Companies Used Big Data Analytics to Deliver Extraordinary Results
- Goodman, Elizabeth, Designing Connected Products: UX for the Consumer Internet of Things
- Kranz, Maciej, Building the Internet of Things: Implement New Business Models, Disrupt

Webgune interesgarriak:

- <https://www.arduino.cc/>
- <https://creativecommons.org/>
- <https://www.codecademy.com/>
- <https://html5up.net/>