

1.6 Jakintzagaia

Teknologia berriak II

1.6 Jakintzagaia. Teknologia berriak II- 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.

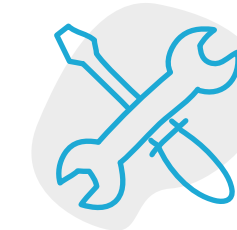


Edukien laburpen laburra

– Ikasketa ibilbideak

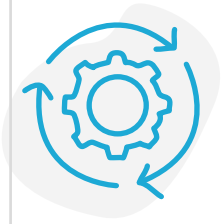
Ereduak, gai ezberdinei buruzko hainbat ikaskuntza-ibilbide ditu; besteak beste, batzuk, teknologiekin lotuta daude. Ibilbide hauek, liburuz, artikuluz, online ikastaroz, podcast-ez, bideo tutorialaz eta abarrez osatuta daude. Ekintzaile bakoitzak ibilbide bat aukeratu eta gauzatu beharko du gutxienez, gero bere proiektuan zuzenean aplikatzeko.

Proposatutako ibilbideek, gai hauek jorratzen dituzte batez ere: Maker, AI & Bots, CRM eta Big Data, Robotika, Apps, Blockchain, Eraldaketa Digitala, Web Diseinua, Hornitzaileak eta Bioteknologia.



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

Oinarritzkoak

(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 inplikatzeko 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

- Martin, Javier, Futurizable
- Ceceri, Kathy, Making Simple Robots
- McComb, Gordon, Robot Builder's Bonanza
- Renneberg, Reinhard, Biotecnología para principiantes
- Schwab, Klaus, La cuarta revolución industrial

Webgune interesgarriak

- Wordpress CMS manuals: <https://www.dreamhost.com/wordpress/basics/>
- How to Build a Low-tech Website?: <https://solar.lowtechmagazine.com/2018/09/how-to-build-a-lowtech-website.html>