



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: ENPRESA-SORKUNTZA.

Titulazioa: GRADO EN MULTIMEDIA.

Mota: DERRIGORREZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 4.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA / EUSKARA.

Irakasle-taldea: Iker Ordoño.

Ikasgela(k): 2.1.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgaiak enpresa-proiektu digitalak diseinatzeko, planifikatzeko eta kudeatzeko oinarriak eskaintzen ditu. Negozio-ereduak, finantza-analisia (cash-flow, errentagarritasuna, arriskua) eta monetizazio-estrategiak (freemium, ads, harpidetza) lantzen dira. Enpresen sorrera, produktu digitalen aurkezpena eta funtsezko lege-alderdiak ere lantzen dira, hala nola lizentziak, jabetza intelektual eta kontratuak. Helburua da ikasleak gaitzea multimedia-sektorean ekiteko, irizpide estrategiko, tekniko eta etikoarekin.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	IE1	Kudeaketa-metodologia arinak ezagutzea.
	IE2	Metodologia horiek multimedia enpresarako erabiltzea.
	IE3	Jabetza intelektual modu egokian erabiltzea.
Gaitasunak (GA)	KO4	Taldean lan egitea, zereginetan aktiboki parte hartzea eta esparru guztietan behar bezala komunikatzeko gai izatea.
	KO6	Idatzizko zein ahozko komunikazioan trebea izatea, norberaren hizkuntzan eta atzerriko beste hizkuntza batzuetan.
	KO7	Argudioak lantzen eta defendatzen jakitea eta arazoak ebaztea azterketa-arloan, arazo enpiriko bat ikerketa-helburu

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeke memorian definituta dago.

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaltzea behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuaz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituraturako 2 orrialde izango ditu.

		bihurtuz eta ondorioak aurkeztuz.
	KO9	Lanbide-esparruan erabakiak hartzea, jarduera akademikoan zehar eskuratutako ezagutzak eta teknikak aplikatuta.
	KO10	Metodo zientifikoa erabiltzea, bai maila akademikoan, bai maila profesionalean, hainbat lan planteatzeko eta egiteko.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	GE5	Multimediaren arloko enpresaren eta logistikaren kontzeptuak ezagutzea, eta honako kontzeptu hauek behar bezala kokatzea: balio-katea, jabetza intelektual, edukiaren argitalpena, prototipoak egitea, ROI, sustapena, kalitate-kontrolak eta beharrezko konpetentzia bigunak edo “ <i>soft skills</i> ”.
	GE6	Gizarte eta giza komunikazioko arazoei multimedia-diziplinatik erantzutea.
	KE7	Sormena eta berrikuntza aplikatzea, teknologiak, antropologiak, kulturak eta ideien justifikazioak ematen dituzten oinarrietatik abiatuta.
	KE9	Lankidetzatresnak erabiltzea, eta manifestu arineko manuak eta haiei lotutako metodologiak aplikatzea.
	KE16	Dauden erabiltzaile-profilak ezagutzea, gaitasun digitalaren mailaren arabera.

Irakasgaiaren Edukia*

1. Enpresa-estrategia:
 - a. Negozio-ereduak.
 - b. Negozio-plan bat egitea.
 - c. Enpresa-estrategiako tresnak.
 - d. Errendimendu-neurriak.
 - e. Balio eguneratu garbia eta bestelako inbertsio-neurriak.
 - f. Cash-flow analysis.
 - g. Arriskua eta itzulera.
 - h. Proiektuak aztertzea.
2. Negozio digitala:
 - a. Pay to play.
 - b. Free to play / freemium model.
 - c. Ad supported.
 - d. Harpidetza.
 - e. Eredu hibridoak edo espezifikoak.
3. Negozio digitalaren plangintza:

- a. Enpresak eratzea eta produktu digitalak merkaturatzea.
 - b. Proiektuak diseinatzeko, planifikatzeko eta jarraipena egiteko tresnak.
 - c. Negozio digitaletarako datu-baseetarako sarrera.
 - d. Multimedia produktu digitalaren kontzeptu baten aurkezpena eta salmenta.
4. Monetizazioa:
- a. Negozio-ereduak eta monetizazioa.
 - b. Inplikaturako eragileak, ereduaren arabera.
 - c. Ebaluazio- eta kontrol-mekanismoak.
 - d. Tarifa-eskemak eta iraunkortasuna denboran zehar.
 - e. Negoziazio-ereduen ebaluazioa, diru-sarrerak sortzeko aukeraren arabera.
 - f. Negozio digitalen errentagarritasuna.
5. Legeria eta etika:
- a. Enpresa digitaletarako lege-oinarriak.
 - b. Merkataritza elektronikoa.
 - c. Lizentziak eta batzordeak:
 - 1. Jabetza intelektual eta egile-eskubideak.
 - 2. Marka erregistratuak.
 - 3. Patenteak eta royaltiak.
 - d. Interakzio soziala eta erabiltzaileak erakartzea.
 - e. Kontratuak.
 - f. Moneta-bihurketa.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

² Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	22	100
PJ2: Praktika-klasea.	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	40	20
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	6	100
Guztira	150	--

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa.	10	60
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	30	100

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiak arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiak arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiak arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.

- 0-4,9: Gutxiegi (GT).
- 5,0-6,9: Nahiko (NK).
- 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
- 9,0-10: Bikain (BI).

«Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipa informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. Wiley.
- Ries, E. (2011). The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses. Crown Business.
- Berman, K., Knight, J., & Case, J. (2008). Financial intelligence for entrepreneurs: What you really need to know about the numbers. Harvard Business Review Press.

Bibliografia Osagarria

- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). Value proposition design: How to create products and services customers want. Wiley.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- Creative COW <https://creativecow.net>
- Creative Entrepreneurs <https://creativeentrepreneurs.co.uk>
- Rhizome <https://rhizome.org>
- Entrepreneur.com <https://www.entrepreneur.com>

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.