

## [MNC103] Etengabeko Integrazioa eta Hedapena

### DATU OROKORRAK

<b>Titulazioa</b>	DATUEN ANALISIA, ZIBERSEGURTASUNA ETA HODEI-KONPUTAZIOKO UNIBERTSITATE MASTERRA	<b>Arloa</b>	Garapena eta Operazioak
<b>Seihilabetea</b>	2	<b>Ikasturtea</b>	1
<b>Izaera</b>	DERRIGORREZKOA	<b>Aipamena / Espezialitatea</b>	
<b>Plana</b>	2024	<b>Modalitatea</b>	Presentziala
<b>Kredituak</b>	6	<b>Ordu/aste</b>	0
		<b>Hizkuntza</b>	CASTELLANO
		<b>Orduak guztira</b>	64 irakastordu + 86 irak. gabeko ordu = <b>150 ordu guztira</b>

### IRAKASLEAK

AGIRRE BASTEGIETA, JOSEBA ANDONI  
MARKIEGI GONZALEZ, URTZI

### 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
<b>M2N111</b> - Soluzio enpresarialak probatzeko, aldatzeko, hedatzeko eta eguneratzeko prozesuak diseinatzea eta automatizatzea, softwarearen bitzta zikloa optimizatzeke		x		5
<b>M2N206</b> - Ideiak –gehienetan ikerketa testuinguru batean – garatu edota aplikatzeko unean orijinalak izateko oinarria edo aukera ematen duten ezagutzak edukitzea eta ulertzea		x		0,6
<b>M2N208</b> - Ezagutzak integratzeko gaitasuna erakustea eta iritziak emateko konplexutasunari aurre egitea, informazio osatugabea edo mugatua oinarri hartuta, GJHei, giza eskubideei eta oinarriko eskubideei buruzko hausnarketak barne hartzen dituen, bai eta gizartearen, osasunaren eta segurtasunaren, ingurumenaren, ekonomiaren eta industriaren arloko inplikazioei eta erantzukizunei buruzkoak ere.		x		0,4

Guztira: 6

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

### AZPI IKASTE-EMAITZAK

#### **RA322** Software soluzioak hedatu eta entregatzeko prozesua ezagutu, diseinatu eta automatizatzen du

#### FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentera buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	4 h.	3 h.	7 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko	6 h.	2 h.	8 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	6 h.	16 h.	22 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	6 h.	5 h.	11 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	10 h.	17 h.	27 h.

#### EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%40
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%20
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%40

#### ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak

IO - Irakastorduak: 32 h.  
IG - Irak. gabekoak: 43 h.  
OG - Orduak guztira: 75 h.

**RA321** Software soluzioen etengabeko integrazio prozesua ezagutu, diseinatu eta automatizatzen du, eta beharrezkoa izanez gero, lantaldeetan hartutako erabakiak justifikatzen ditu

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.	3 h.	7 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko	6 h.	2 h.	8 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	6 h.	15 h.	21 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	6 h.	6 h.	12 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	10 h.	17 h.	27 h.

  

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%40	Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze/programazio probak
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	%20	
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak	%40	

**IO - Irakastordua:** 32 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 43 h.  
**OG - Orduak guztira:** 75 h.

## EDUKIAK

- Garapen malgua/zalua eta devops kultura- Integrazioa jarraitua- Konfigurazioaren kudeaketa- Entrega jarraiturako estrategiak- Hedapen jarraia- Hedapen katearen automatizazioa

## BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak	<a href="https://labur.eus/BXvP5">https://labur.eus/BXvP5</a>
Laborategiak	
Titulazioaren software espezifikoak	
Moodle plataforma	