



Gaitasun
digitaletan
prestakuntza

5

Arazoak konpontzea



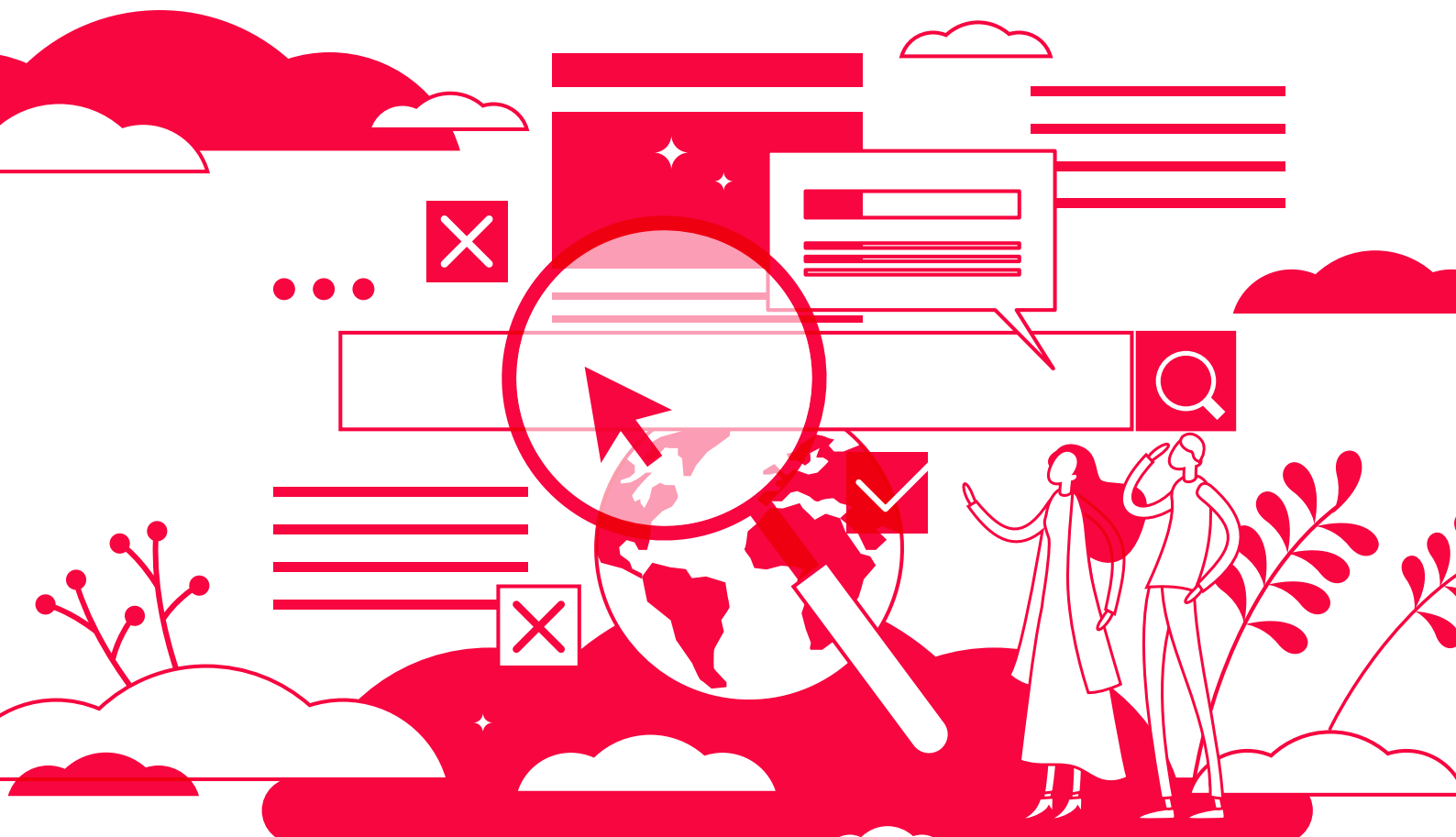


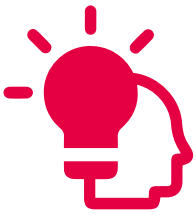
Gaitasun
digitaletan
prestakuntza



Arazoak
Konpontzea

B2 maila





AURKIBIDEA

5.1. ARAZO TEKNIKOAK KONPONTZEA

- [*Konexio mugikorra partekatzeko beste modu batzuk*](#)
- [*Ahots-morroiekin sortutako arazoetarako konponbideak*](#)

5.2. BEHAR ETA ERANTZUN TEKNOLOGIKOAK IDENTIFIKATZEA

- [*Windows eta macOS sisteman erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak*](#)
- [*Androiden eta iOSen erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak*](#)

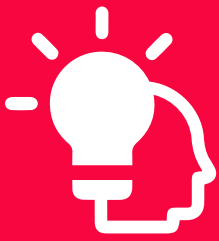
5.3. TEKNOLOGIA DIGITALAREN SORMENEZKO ERABILERA

- [*Ekintzailletza korporatiboa*](#)
- [*Ideiak sortzeko SCAMPER metodoa*](#)

5.4. GAITASUN DIGIALETAN HUTSUNEAK IDENTIFIKATZEA

- [*LinkedIn Learning*](#)





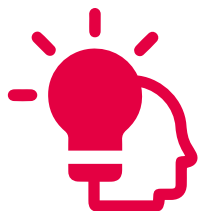
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.1

ARAZO TEKNIKOAK KONPONTZEA





Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.1 Arazo teknikoak
kopontzea

Konexio mugikorra partekatzeko beste modu batzuk





Konexio mugikorra partekatzeko beste modu batzuk

Konexio mugikorra partekatzea

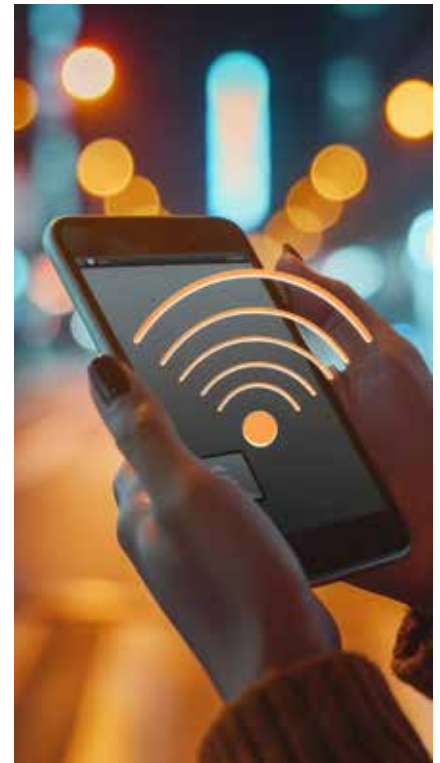
Duela urte batzuetatik hona, Interneten erabilerak nabarmen egin du gora. *We are social* eta *Meltwater* taldeek egindako *Digital 2024* txostenaren arabera, **munduko biztanleriaren % 66k baino zertxobait gehiagok erabiltzen du Internet.**

OHARRA

Interneten nabigatzen emandako orduak

Digital 2024 txostenaren arabera, mundu osoko 5 bilioi pertsonak baino gehiagok erabiltzen dute Internet, eta egunean batez beste 6 ordu eta 40 minutu ematen ditu pertsona bakoitzak Internetekin lotutako jardueretan, hala nola nabigatzen, informazioa bilatzen, beste pertsona batzuekin komunikatzen edo lineako edukia ikusten.

Digital 2024 - We Are Social Spain. [e.digital2024.com](https://www.digital2024.com)



Interneteko erabiltzaile guztietatik, **guztiak ez dute nabigatzen gailu berberen medioz.** % 96 inguru telefono mugikorra usatuz sartzen da Internetera, eta % 61,8, berriz, ordenagailutik.

Ildo horretan, **egoera batzuetan Interneterako sarbidea konplikatu egiten da, zenbait arazo direla medio,** hala nola konexio motela izatea edo duguna jarduera zehatzetarako behar adinakoa ez izatea, edo are inolako sarbiderik ez izatea. Halako kasuetan, **baliteke gailuen arteko konexio mugikorra partekatzeko aukera egotea (*tethering* ere esaten zaio jarduera horri).** Funtzio horri esker, **beste telefono, tableta edo ordenagailu bat Internetera konekta daiteke telefono mugikor batean eskuragarri dauden datu mugikorren bidez.** Gaur egun, **telefono gehienek Bluetooth, USB edo Wifi bitarteko sarbide-puntu bidez ahalbidetzen dute funtzio hori.**

Funtzio hori erabilgarria da hainbat egoeratarako; esaterako, baliteke sakelako telefonoak beste gailu batek baino Internet konexio hobea izatea edo, besterik gabe, mugikorrak Interneterako sarbidea duelako eta beste gailuak, ordea, ez.

Horregatik, dokumentu honetan nola iOS gailuetan hala Android gailuetan konexio mugikorra partekatzeko dauden aukerei buruz hitz egingo da. Arreta Bluetooth eta USB bidezko partekatzean jartzen da, kontuan izateaz gain ekintza-botoiak eta izenak apur bat desberdinak izan daitezkeela telefono-ereduaren edo sistema eragilearen bertsioaren arabera.



NOLA GAITU WIFI-SARE BAT IOS SISTEMA ERAGILEKO SARBIDE-PUNTU MUGIKOR BATEKIN

iOSeko sarbide-puntu mugikor bat sortzeko jarraitu beharreko prozesua zehazten da urratsez urrats, baita sarbide-puntura konektatzeko, hortik deskonektatzeko eta hartarako izena eta pasahitza aldatzeko prozesua ere.

e.digitall.org.es/A5C51B2V03



NOLA GAITU WIFI-SARE BAT ANDROIDEN SARBIDE-PUNTU MUGIKOR BATEKIN

Androideko sarbide-puntu mugikor bat sortzeko jarraitu beharreko prozesua zehazten da urratsez urrats, baita sarbide-puntura konektatzeko, hortik deskonektatzeko eta hartarako izena eta pasahitza aldatzeko prozesua ere.

e.digitall.org.es/A5C51B2V04

Bluetooth bidezko konexio mugikorra partekatzea

Bluetooth teknologia ezagunen eta erabilgarrienetako bat da munduan, eta **gailuak elkarrekin erraz konektatzeko balio du. Gailu teknologiko askotan dago sartuta**, hala nola bozgorailuetan, hari gabeko entzungailuetan eta, jakina, telefono mugikorretan.

Horri dagokionez, Bluetooth **hainbat konexiotan erabiltzen da**: bozgorailuak telebistan konektatzea, kotsola baten aginteak konektatzea edo fitxategiak eta datuak gailu batetik bestera transferitzea, besteak beste.

Haatik, dagokigun kasuan, aplikazio ugarietako bat nabarmendu behar da ezinbestean: **konexio mugikorra Bluetooth bidez partekatzea**.

⚠ ADI

Kontuan hartu...

Internet konexioa Bluetooth bidez telefono mugikor batetik beste gailu batera partekatzeke, beharrezkoa da bi gailuek halako konexioa izatea eta aktibatuta edukitzea.

Zer da tethering eta zertarako balio du? e.digitall.org.es/tethering



Bluetooth bidezko *tethering*ak konexio egonkorra

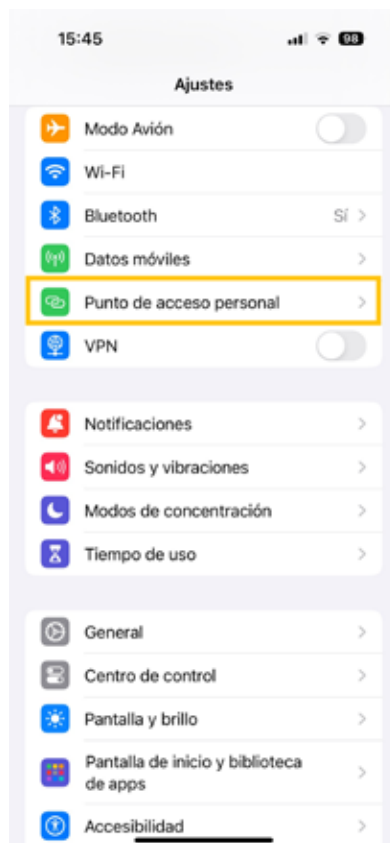
ahalbidetzen du, eta Wifi eremu baten bidezko konexioa partekatzean gastatutakoa baino **txikiagoa da bateriakontsumoa**. Alabaina, Wifi sarerik ez dagoeneko edo kable bidezko konexioa posible ez deneko egoeretarako oso aukera erabilgarria bada ere, **transferentzia-tasa txikiagoa da** eta **konexiorako sarbidea gailu baten bidez** soilik ahalbidetzen du.

Jarraian, iOS eta Android sistemetako telefonoetan Bluetooth bidez *tethering*a aktibatzeke eman beharreko pausoak zehazten dira.

iOS

iOS gailuen kasuan, lehenik eta behin "**Sarbide-puntu pertsonala**" pantailara sartu behar da. Horretarako, iPhoneko **ezarpenetara** sartu behar da, eta, hortik, "Sarbide-puntu pertsonala" aukerara (1. irudia).

Behin pantaila horretan gaudela, funtsezkoa da "**Besteei konektatzen uztea**" aukera aktibatzea (2. irudia), konexio mugikorra partekatzeko aukerak eta horretarako egin beharreko urratsak agertuko baitira.



1. irudia. "Sarbide-puntu pertsonala iPhonean". Geuk egina.



2. irudia. "Besteei iPhonean konektatzen uztea". Geuk egina.



Bluetooth bidezko konexioaren kasuan, eta Android telefonoetan gertatzen den bezala, beharrezkoa da **iPhonea** konexioa partekatuko zaion **gailuarekin lotzea**. Estekatu ondoren, iPhonea beste gailura konektatu behar da, eta beste gailu haren sare-aukerak konfiguratu, konexioa arrakastaz egiteko.

Android

Lehenik eta behin, **telefono mugikorra beste gailuarekin lotu behar da Bluetooth bidez**, eta horren ondoren, **beste gailuaren sare-konexioa konfiguratu**.

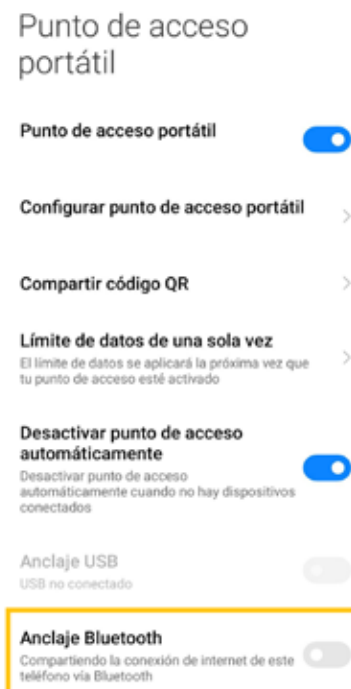
Horren ondorengo urratsa **telefono mugikorrean konexioa Bluetooth bidez partekatzeko aukera aktibatzea da**.

Horretarako, lehenik eta behin, jakinarazpen-panela telefonoaren pantailaren goiko aldetik lerratu behar da, "**Sarbide-puntua**" aukera bilatu eta haren ikonoa sakatu, sarbidea **aktibatzeko** (3. irudia).

Aktibatu ondoren, ikonoa sakatuta eduki behar da "**Sarbide-puntu eramangarria**" pantaila irekitzeko. Hemen gaudela, "**Bluetooth ainguraketa**" aukera aktibatu behar da (4. irudia), eta telefonoa prest egongo da konexioa Bluetooth bidez partekatzeko.



3. irudia. "Androideko sarbidea-puntua". Geuk egina.



4. irudia. "Bluetooth ainguraketa Androiden". Geuk egina.



USB bidezko konexio mugikorra partekatzea

Konexio mugikorra partekatzeko beste aukera bat **USB bidezkoa** da, **kable bidezko tethering** izenez ere ezagutzen dena.

Bluetoothen kasuan gertatzen den bezala, **USB konexioak aplikazio ugari** ditu, hala nola gailuak kargatzea edo fitxategiak transferitzea. Besteak beste, konexio mugikorra partekatzeko aukera ematen du, hau da, telefono mugikorra beste gailu batera konektatzeko USB kablearen bidez. Horrela, **Internet konexioa zuzenean partekatzen da**.

Horregatik, kable bidezko *tethering*ak abantaila nagusi bat du: **abiadura handia eta egonkortasuna datuen transferentzian**. Gainera, USB bidezko konexio mugikorra partekatzeak **ez du telefono mugikorraren bateriarik kontsumitzen**, gailuak nahikoa energia ematen baitio telefonoari kable bidezko konexioa jasotzen duen bitartean. Hala eta guztiz ere, Bluetooth bidez konexio mugikorra partekatzean bezala, metodo honen bidez **gailu bakar bat konekta daiteke**.

Jarraian, konexio hori iOS eta Android gailuetan nola egin azaltzen da.

iOS

iOS telefono mugikorraren kasuan, Bluetooth bidez partekatzeko urrats berberak egin behar dira. iPhone ezarpenetan **"Sarbidet puntu pertsonala"** hautatu behar da dagokion panela irekitzeko (1. irudia). Panel horren barruan, beharrezkoa da **"Beste batzuei konektatzen uztea"** aukera aktibatzea (2. irudia).

Horren ondoren, **iPhonearen karga-kablea** erabili behar da konexioa partekatuko den gailuaren –normalki, ordenagailu baten– USB atakara konektatzeko. Kablea bateragarria ez bada, egokigailu bat beharko da.

OHARRA

iPhonean konexio mugikorra partekatzeko urratsak

Egin beharreko urratsak zehaztuta agertzen dira, "Beste batzuei konektatzeko baimena eman" aukera aktibatuta ondoren, "Sarbidet-puntu pertsonala" pantailaren behealdean.



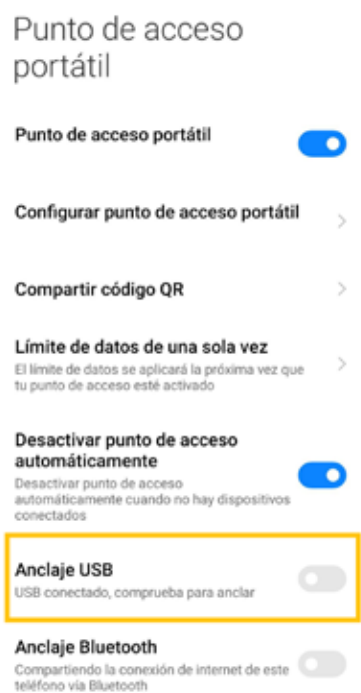


Android

Android telefono mugikorren kasuan, USB bidezko konexio mugikorra partekatze lehen urratsa **kable horren bidez telefonoa beste gailu batera konektatzea** da. Konektatu ondoren, egin beharreko urratsak Bluetooth bidezko *tetheringean* egin beharrekoen oso antzekoak dira (3. irudia).

Lehenik eta behin, jakinarazpen-panela pantailaren goiko aldetik lerratu behar da, "**Sarbide-puntua**" ikonoa aurkitzeko eta **aktibatze**ko. Aurkitzean, ikono hori sakatuta eduki behar da "**Sarbide-puntu eramangarria**" panela irekitzeko.

Puntu horretan zertxobait aldatzen da prozesua, kasu honetan **aktibatu beharreko aukera "USB ainguraketa"** baita (5. irudia).



5. irudia. "USB ainguraketa Androiden". Geuk egina.

⚠ ADI

Mac ordenagailuen kasuan, ordenagailu horiek ezin dute Androidekiko konexioa partekatu USB bidez.

Androiden laguntza. **Androiden konexio mugikorrek partekatzea, sarbide-puntu baten bidez edota konexio-funtzio partekatuaren medioz.** e.digitall.org.es/conexion-android



i Informazio gehiago

Apple (d.g.). Nola pertsonalizatu sarbide-puntu pertsonala iPhone edo iPad-ean. <https://support.apple.com/es-es/111785>

Apple (d.g.). iPhonea eta ordenagailua kable baten bidez konektatzea. <https://support.apple.com/es-es/guide/iphone/iph42d9b3178/17.0/ios/17.0>

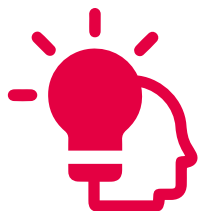
Geeknetic (2020ko abuztuaren 12a). Zer da tetheringa eta zertarako balio du? <https://www.geeknetic.es/Tethering/que-es-y-para-que-sirve>

Google (d.g.). Androiden konexio mugikorak partekatzea, sarbide-puntu baten bidez edota konexio-funtzio partekatuaren medioz. <https://support.google.com/android/answer/9059108>

Idi, V. (2019). *Bluetooth Technology and Applications*. [Lizentziaturako tesia, Metropolia University of Applied Sciences]. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/263515/Idi_Valentine.pdf?sequence=2&isAllowed=y

La Vanguardia (2023ko uztailaren 8a). Zer den tetheringa: datu mugikorak partekatzeko modu guztiak. <https://www.lavanguardia.com/andro4all/moviles/que-es-el-tethering-todas-las-formas-de-compartir-datos-moviles#index3>

We are social eta Meltwater (2024). Digital 2024. Global Overview Report. <https://wearesocial.com/es/blog/2024/01/digital-2024/>



Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.1 Arazo teknikoak
kopontzea

Ahots-morroiekin sortutako arazoetarako konponbideak





Ahots-morroiekin sortutako arazoetarako konponbideak

Ahots-morroiak

Ahots-morroiek eskaintzen dituzten konponbideetako zenbaitzuk etxetresna elektrikoak pizteko eta itzaltzeko ekintzak planifikatu eta kontrolatzea edo gogorarazpenak igortzea dira. Aplikazio horiek finduz joan dira sortu zirenetik –60ko hamarkadaren hasieratik–, funts-funtsezko bihurtzeraino, gaur egun, pertsona askoren eguneroko bizitzan. Ildo horretan, ahots-morroiak etxeetan, gailu mugikorretan eta erabilera pertsonalerako ibilgailuetan egon ohi dira. Dokumentu honetan, morroi horiek erabiltzean sortzen diren **arazo nagusiak** eta halako oztopoetarako **konponbide posibleak** aztertuko dira.



GAILU DIGITAL OHIKOENAK

Bideo honetan, gailu digital ohikoenak (ordenagailua, tableta, telefono adimenduna, etab.) eta horien funtzio eta ezaugarri nagusiak (eramangarritasuna, nonahikotasuna, pertsonalizazioa, etab.) identifikatzen dira.

e.digital.org.es/A5C51B2V03

Definizioa eta funtsezko ezaugarriak

Erabiltzaileak **ahoz** transmititutako **aginduak ulertu eta betetzen** dituzten zerbitzuak dira ahots-morroiak. Askotan, erantzun horiek beste gailu edo sistema teknologiko batzuekin elkarreraginean aritzea dakarte (etxetresna elektrikoekin edo datu-baseekin, adibidez), eta, beraz, **konektagarritasuna da** morroi horien **lehen ezaugarri nagusia**.

⚠ ADI

Praktikan, **morroi birtual bat** ez da bozgorailu adimendun bat, baina bozgorailu adimendunek ahots bidezko morroi bat izan ohi dute.

Ohikoa da bi termino horiek nahastea; hala ere, bozgorailu adimendunak halako morroien forma bat baino ez dira, eta **gailu eramangarrietan, smartphoneetan eta tabletetan** ere egoten dira, besteak beste. Bestela esanda, bozgorailu horiek "adimendun" bihurtzen dituen "garuna" da ahots-morroia.

TechDispatch. e.digital.org.es/techdispatch



Bestalde, zerbitzu horiek emateko, ahots-morroiek **hainbat modulu edo elementu baliatzen dituzte**; horiei dagokienez, hauek dira nabarmentzekoak:

- 1| Soinuak hartzeko eta igortzeko **hardwarea**
- 2| **Ahozko** diskurtsoa automatikoki transkribatzeko eta prozesatzeko **softwarea**
- 3| **Datu-baseetarako** eta lotutako beste zerbitzu batzuetarako **sarbidea**
- 4| Hizkuntza sortzeko **programa informatikoak**

Ahots-morroien azken bereizgarrietako bat da **adimen artifizialean egindako azken aurrerapenetara jotzen dutela** funtzionalitateak ezartzeko. Orobat, adimen artifizialaren erabilera horren ondorioz, morroiek ezaugarri hauek dituzte:

- **Egokitzailak** dira; hots, **denbora errealean** erantzuten diete inguruneko aldaketei.
- **Ikasteko gaitasuna dute**, eta horri esker, etengabe hobetzeko aukera dute, **erabiltzaile** eta **datu-baseekiko** interakzioen bidez.



1. irudia. Morroi birtualen hornitzaile nagusien arteko konparazioa. Geuk egina.

Eskuragarri dauden **ahots-morro**i gehienek hiru ezaugarri horiek dituzte, baina **itxura eta funtzionaltasunak**, ordea, **hornitzaile** bakoitzaren arabekoak dira (1. irudia).



i Informazio gehiago

Nola ikasten dute makinek gizakiek bezala hitz egiten? (e.digitall.org.es/maquinas) The Conversation, 2020

Zer arrisku posible dituzte morroi adimendunek? (e.digitall.org.es/riesgos-asistentes) Zibersegurtasun Institutu Nazionala, 2018

Jende guztiak hitz egiten du morroi birtualez, baina nola baliatzen dituzte benetan erabiltzaileek? (e.digitall.org.es/asistente-virtual). Computer Interaction Conference, 2018.

Morroien erabilerak: arazoak eta konponbideak

Ahots-morroiek goitik behera aldatu dute bitarteko digitalekiko elkarreragina, baina ahots-morroien ezarpenak **erronkak dakartza**. **Konektibitatea** edo ahotsa **ezagutzeko zehaztasuna** dira erabiltzaileek izaten dituzten arazoetako zenbaitzuk. **Berrikuntza teknologikoa** funtsezkoa da halako oztopoak gainditzeko eta morroi birtualen ahalmena aprobetxatzeko. Jarraian, zehatz-mehatz aztertuko ditugu **erabilera-erronka nagusietako** batzuk, bai eta horiei aurre egiteko **garapenak eta estrategiak** ere.



INTERNET OF THINGS (IOT) USATZEKO ARAZO NAGUSIAK

Bideo honetan, IoT gailuak erabiltzeko erronka nagusiak erakusten dira, hala nola konektibitatearekin eta sarearen eskuragarritasunarekin lotutako arazoak. Horietako zenbaitzuetarako soluzioak ere proposatzen dira.

e.digitall.org.es/A5C51B2V05

Erronka nagusiak ahots-morroiak erabiltzean

Ahots-morroi bat erabiltzean, baliteke zailtasunak agertzea. Jarraian aztertuko ditugu zailtasunok.

Konektibitate-arazoak

Epigrafe honetan biltzen dira **morroiaren eta Wifi sarearen arteko konexioarekin** lotutako zailtasunak. Izan ere, konexio eskasak edo irismen desegokiak baliteke fidagarritasun gutxiko integrazioa eragitea eta funtzionalitatea etetea.





OHARRA

KONEXIO TXAR BATEN ONDORIOAK

Batzuetan, konektagarritasun txarra honelako mezuen bidez adierazten da: "**Saiatu berriro hemendik minutu batzuetara**". Horrek esan nahi du gailua Internetera konektatzen saiatzen ari dela baina sareak ez duela erantzuten edo denbora gehiegi ari dela ematen.

Nola konpondu Google Homeran arazorik ohikoenak.
(e.digitall.org.es/google-home). DigitalTrends ES, 2023.

Gailuak ez erantzutea

Edo bestela esanda, morroi birtualak **ez die deiei erantzuten, ez da aktibatzen, eta ez du seinalerik ematen** komandoa jaso duela. Horren arrazoi posibleetako bat da **soinua jasotzeko gailuren** batekin arazoak izatea, edo **konfigurazioarekin** edo **ingurunearekin** zerikusia duten arazoak egotea.

Ez du erabiltzaileak nahi duen erantzuna ematen

Berriz ere, arazo horren kausak askotarikoak dira: baliteke gailua erabiltzailearen ahotsa ezagutzeko **entrenatuta ez egotea**, informazio hori lortzeko aplikazioetarako edo datu-baseetarako **sarbiderik ez izatea** edo behar diren **eguneratzeak ez izatea** eskuragarri.

OHARRA

AHOTS-KOMANDOAK OK GOOGLE-RENTZAT

Batzuetan, **ezjakintasunaren** ondorioz, ahots-morroien erabiltzaileek mugatu egiten dituzte haien funtzionalitateak. Horregatik, ahots-**komando ugari dituzten gidaliburuk** daude morroietarako.

OK Google: 123 ahots-komando, Googleren morroia ahalik eta gehien iraitzeko. (e.digitall.org.es/123-comandos). Xataka, 2022.

Bateragarritasun-arazoak

Ahots-morroien erabiltzaileek aurre egin beharreko erronka nagusietako bat **gailu hori beste etxetresna elektriko txiki batzuekin konektatzean** gertatzen da. **Fabrikatzaileek protokolo desberdinak erabil ditzakete**, eta horrek oztopatu egiten du gailuen arteko komunikazioa.



Jakinarazpenen bolumena altuegia da

Ohikoa da ahots-morroietako **fabrika-ezarpenek** bereziki bolumen altua izatea **jakinarazpen espezifikoetarako**, hala nola alarma bat edo oroigarri bat. Hori eraginkorra bada ere erabiltzaileen arreta erakartzeko, baliteke beti ez egokitzea premia edo lehentasun pertsonaletara.

Ahots-morroiak erabiltzearekin lotutako arazoak konpontzea

Hainbat estrategia eta jardunbide egoki daude, arestian azaldutako arazoak konpontzea errazten dutenak (1. taula). Praktika espezifikoak erabiltzen ari den ahots-morroia ereduaren arabera badira ere, jarraian gomendio orokor batzuk jaso dira.

1 TAULA. AHOTS-MORROIAK ERABILTZEAREKIN LOTUTAKO ARAZOAK, JATORRIA ETA KONPONBIDE POSIBLEAK

Arazoa	Jatorria	Erantzunak
Konektibitatea	<ul style="list-style-type: none"> Sare-kalitate eskasa Kokapen desegokia 	<ul style="list-style-type: none"> Internet eta DNS sistema konfiguratzea Wifi-sareen konfigurazioa Banda-zabalera mugatzea
Ez erantzutea	<ul style="list-style-type: none"> Jasotzeko gailuak Kokapen desegokia Errorea ahotsa ezagutzean 	<ul style="list-style-type: none"> Mikrofonoaren funtzionamendua, baimenak eta kokapena egiaztatzea gune lasai eta interferentziarik gabe batean
Erantzun desegokia	<ul style="list-style-type: none"> Entrenamendua falta zaio Ez du baimenik Eguneratu gabe egotea 	<ul style="list-style-type: none"> Ezarpenak egiaztatzea eta gailua entrenatzea erabiltzailearen ahotsa ezagutzeko
Bateragarritasuna	<ul style="list-style-type: none"> Hainbat protokolo 	<ul style="list-style-type: none"> Prebentzio-neurriak eta gailua eguneratzea
Bolumen altua	<ul style="list-style-type: none"> Fabrika-ezarpenak 	<ul style="list-style-type: none"> Soinu-ezarpenak aldatzea

Konektibitate-arazoetarako soluzioak

Konektagarritasunarekin lotutako gaiak konpontzeko, wifi-sarearen hiru alderdi berrikusi behar dira:

- Internet eta DNS konfiguratzea:** konexioak behar bezala funtzionatzen duen egiaztatzeko, **beste gailu batzuen medioz nabiga** daiteke (ordenagailu eramangarri baten edo tableta baten bidez, adibidez), **abiadura-testa** egin daiteke edo IP helbide bati **ping bat egin daki**ke.



- **Wifi sarea eta estaldura konfiguratzeko**, hainbat parametro kontuan hartuta, hala nola sarearen izena, zifratze mota, pasahitza edo kanala.
- **Banda-zabaleraren mugatzailea aktibatzea**; horrek banda-zabalera handiena kontsumitzen duten ekipoetara mugatzen du deskarga eta igoera; hala, gainerakoek abiadura dute.

Gailuak erantzunik ematen ez duenerako soluzioak

Arazo horiei erantzuteko, morroiaren hainbat elementu behar bezala funtzionatzen dutela ziurtatu behar da:

1 | Gailuaren mikrofonoa; aktibatuta egon behar du. Ahots-morroi askok aukera ematen dute beren funtzionamendua aldi baterako desgaitzeko, erabiltzailearen pribatutasuna babesteko, baina aktibatu egin behar da gailuak informazioa jaso dezan.

2 | Informazioa jaso eta prozesatzeko behar diren baimenak. Mikrofonoarekin gertatzen den bezala, ezarpen edo doikuntza horiek askotan aldatu egin daitezke gailuak inguruneko informaziorik ez hartzeko eta, hala, pribatutasuna babesteko, baina ezarpen horiek gaituta egon behar dute morroiak behar bezala funtziona dezan.

3 | Leku lasai batean kokatu behar da, interferentzietatik urrun, hala nola mikrouhin-labeek, telebistek edo bestelako telekomunikazio-gailuek sortutakoetatik urruti.

Erantzun zuzenik ez dagoenerako konponbideak

Halako arazoak konpontzeko ekintzak bi kategoria handitan biltzen dira.

Alde batetik, **doikuntzek behar bezala gaituta egon behar dute.** Horri dagokionez, sistemak **lotutako posta-kontu bat izan eta dagozkion baimenak aktibatuta eduki behar ditu.** Hori bereziki garrantzitsua da baldin eta, adibidez, erabiltzaileak bere kontu pribaturen bati lotutako informazio pertsonala kontsultatu nahi badu aplikazio jakin batzuetan, hala nola Google Calendar-en (1. irudia) edo Spotifyn (2. irudia).



1. irudia. Google Calendar, *Xataka*tik aterea



Bestalde, gomendagarria da **ahots-morroia trebatzea maiz erabiltzen duten pertsonen ahotsak ezagut dezan**. Gailu horiek hizkuntzaren forma neutroa erreferentziatzen hartuta entrenatu dira, non ez dagoen ezein eskualde zehatzen azenturik, ezta dialekto-hitzik edo hitz arrunten berezko hitzik ere. Ahots-morroiek ez dute ezagutu ohi hizkera zehatzik. Haatik, eta adimen artifizialean oinarritutako tresnak direnez, **ingurunearekiko interakzioaren bidez ikasteko gaitasuna dute**.

Bateragarritasun-arazoaren konponbideak

Arazo horiek konpontzeko, **prebentzio-ikuspegia hartu behar da funtsean**. Ildo horretan, **eskuragarri dauden aukerak zehatz-mehatz ikertzea** eta elkarrekin konektatzeko diseinatutakoak hautatzea gomendatzen dute adituek. Bilaketa- eta kontraste-prozesu hori errazteko, funtsezkoa da gailuen arteko **bateragarritasun-baldintzak egiaztatzea**.

Konektatzeko zailtasunak dituzten bi gailu izanez gero, **firmwarea eta softwarea eguneratzea** gomendatzen da, askotan bateragarritasun-aukerak aldatu egiten baitira gailuen bertsioek aurrera egin ahala.

Jakinarazpenen bolumen handirako soluzioak

Hori da soluzio errazteneko arazoetako bat, gailuaren **soinu-ezarpenak** aldatzea nahikoa baita. Hori lortzeko, garrantzitsua da kontuan hartzea ahots-morroiek **ezarpen desberdinak izaten dituztela soinu-kategoria bakoitzerako**: jakinarazpenak, multimedia-erreproduzigailua, alarmak, etab.



2. irudia. Spotify, [Wikipediatik](#) aterata.

i Informazio gehiago

Nola egin ping IP helbide batera? (e.digitall.org/es/ping) NordVPN, 2023.

“Oh, I’ve Heard That Before”: Modelling Own-Dialect Bias After Perceptual Learning by Weighting Training Data. (e.digitall.org/es/training-data)
Workshop on Cognitive Modeling and computational Linguistics, 2017.



i Informazio gehiago

Alcántara, B. (2022) "OK Google" ez dabil: zer egin Googleren morroiak arazoak sortzen baditu. *La Vanguardia*. 2024/02/21ean hartua: <https://www.lavanguardia.com/andro4all/google/ok-google-no-funciona-que-hacer-si-el-asistente-de-google-da-problemas>

De Luz, S. (2023) Zer egin bozgorailu adimenduna wifi-era konektatzen ez bada. *Redes Zone*. Hemendik hartua 2024/02/21ean: <https://www.redeszone.net/noticias/wifi/no-conecta-altavoz-alexa-google-wifi-solucion/>

Energy5 (2023) Etxetresna elektrikoetan ahots-morroia sartzean arazoak konpontzea. *Energy5*. 2024/02/21ean hartua: <https://energy5.com/es/solucion-de-problemas-de-integracion-del-asistente-de-voz-en-electrodomesticos>

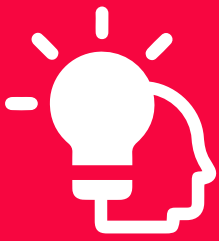
European Data Protection Board (2021) *Guidelines 02/2021 on virtual voice assistants, Version 2.0*. Europar Batasuna.

Martínez, M. (2024) Arazoak Google Assistantekin eta nola konpondu. *Movil Zona*. 2024/02/21ean hartua: <https://www.movilzona.es/tutoriales/software/problemas-google-assistant/>

Plasencia, J. L. (2021) *Echo Dot arazo ohikoenak eta nola konpondu*. *Digitaltrends ES*. 2024/02/21ean hartua: <https://es.digitaltrends.com/inteligente/problemas-echo-dot/>

Rodríguez de Luis, E. (2023) *Duela ia bost urtez geroztik erabiltzen ditut ahots-morroiak etxean, eta Siri, Alexa eta Google Assistantekin desesperatzen jarraitzen dut*. *Xataka*. 2024/02/21ean hartua: <https://www.xatakahome.com/domotica/llevo-casi-cinco-anos-usando-asistentes-voz-casa-sigo-desesperandome-siri-alexa-google-assistant>

Zhou, Z. (2016) A Framework for Virtual Assistants: An exploratory study. *International Journal of Social Science and Business*, 1(4), 49-56



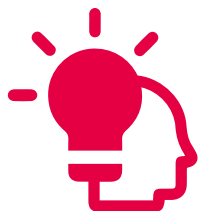
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.2

BEHAR ETA
ERANTZUN
TEKNOLOGIKOAK
IDENTIFIKATZEA





Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.2 Behar eta erantzun
teknologikoak identifikatzea

Windows eta macOS sisteman erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak





Windowsen eta macOSen erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak

Interfazearen konfigurazioa

Erabilerraztasun digitala terminoa hainbat testuingurutan nabigagarriak eta erabilgarriak diren gune birtualak sortzera bideratutako jardunbide eta printzipio guztiak biltzeko "aterki" motako terminoa da. Jarraian, erabilerraztasun-konfigurazioak aztertzen dira sistema eragile nagusietako bitan: Windows eta macOS.



ERABILERRAZTASUNA KONFIGURATZEA SISTEMA ERAGILEAN

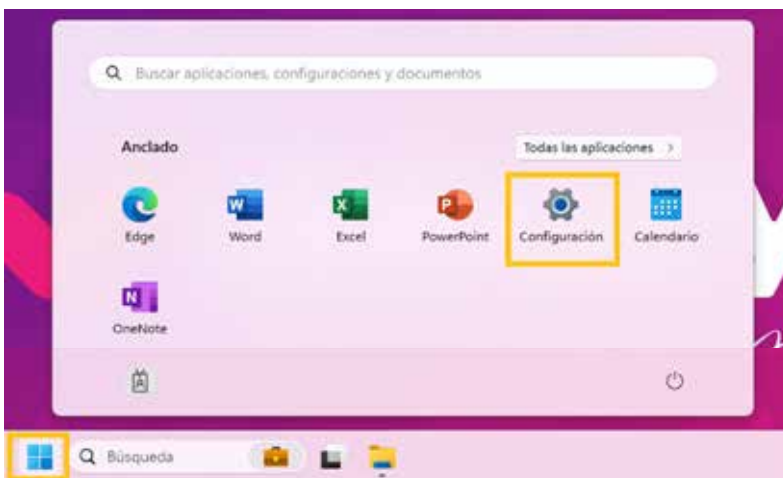
Bideo honetan, sistema eragile nagusietako (Windows, macOS, Android, iOS) erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak jorratzen dira.

e.digitall.org.es/A5C52B2V06

Erabilerraztasuna Windowsen

Erabilerraztasuna da Windows garatzeko bide nagusietako bat. Izan ere, sistema horrek **erabiltzaile-esperientzia inklusibo eta pertsonalizatua** eskaini nahi du, hainbat erabilerraztasun-aukeraren bidez.

Horri dagokionez, garrantzitsua da kontuan hartzea **aukera horietara sartzeko** ataza-barrako *Hasiera* botoian egin behar dela klik, eta horren ondoren, *Konfigurazioa* aukeran (1. irudia).



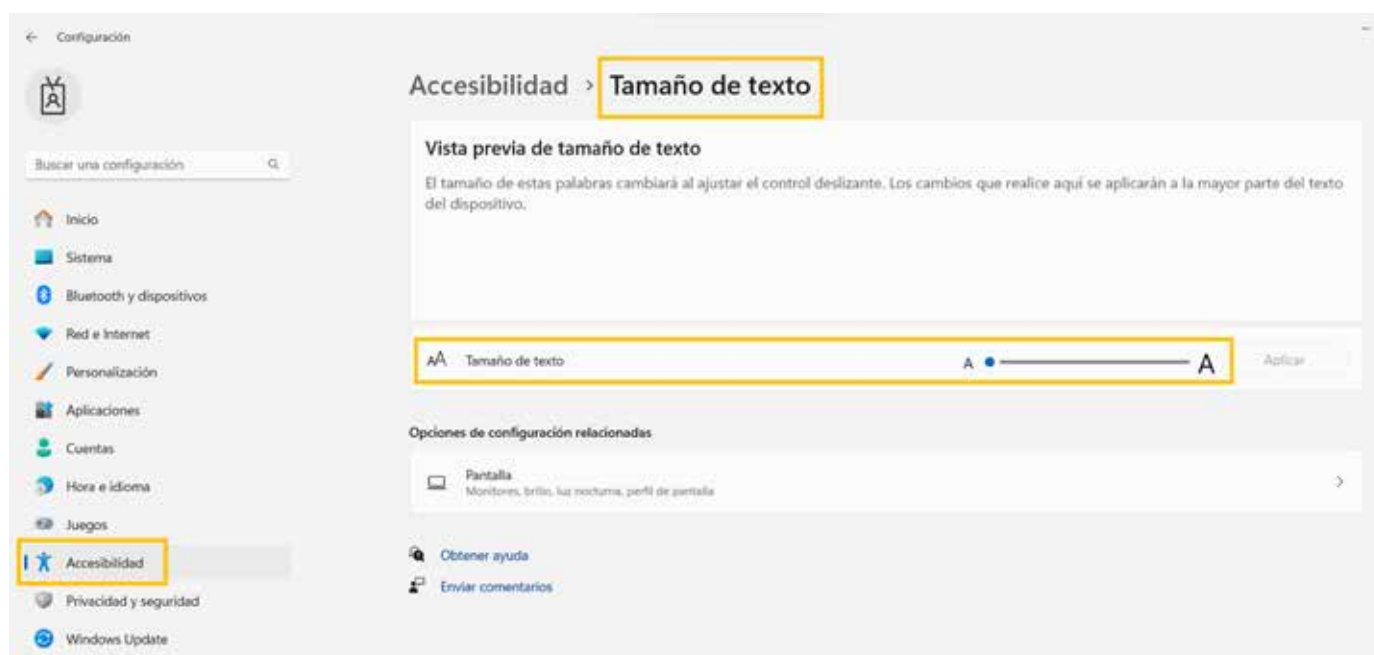
1. irudia. Windowseko konfigurazio-aukerak. Geuk egina.



Elementu bisualen erabilerraztasuna

Testuaren tamaina aplikazioetan eta gailuaren **beste elementu batzuetan** *Testuaren tamaina* aukeraren bidez doitu daiteke, *Erabilerraztasuna* atalaren barruan (2. irudia). Pantaila horretan honako hauek daude:

- **Puntu lerragarri bat** duen barra bat, testuaren tamaina aldatzeko, kontuan hartuta tamaina hori handitu egingo dela **puntua eskuinerantz arrastatuz**.
- **Adibide gisako testu** bat, non aplikatutako aldaketak islatu egingo diren.



2. irudia. Testuaren tamainarako doikuntzak. Geuk egina.

OHARRA

ERAKUSLEAREN ERABILERRAZTASUNA

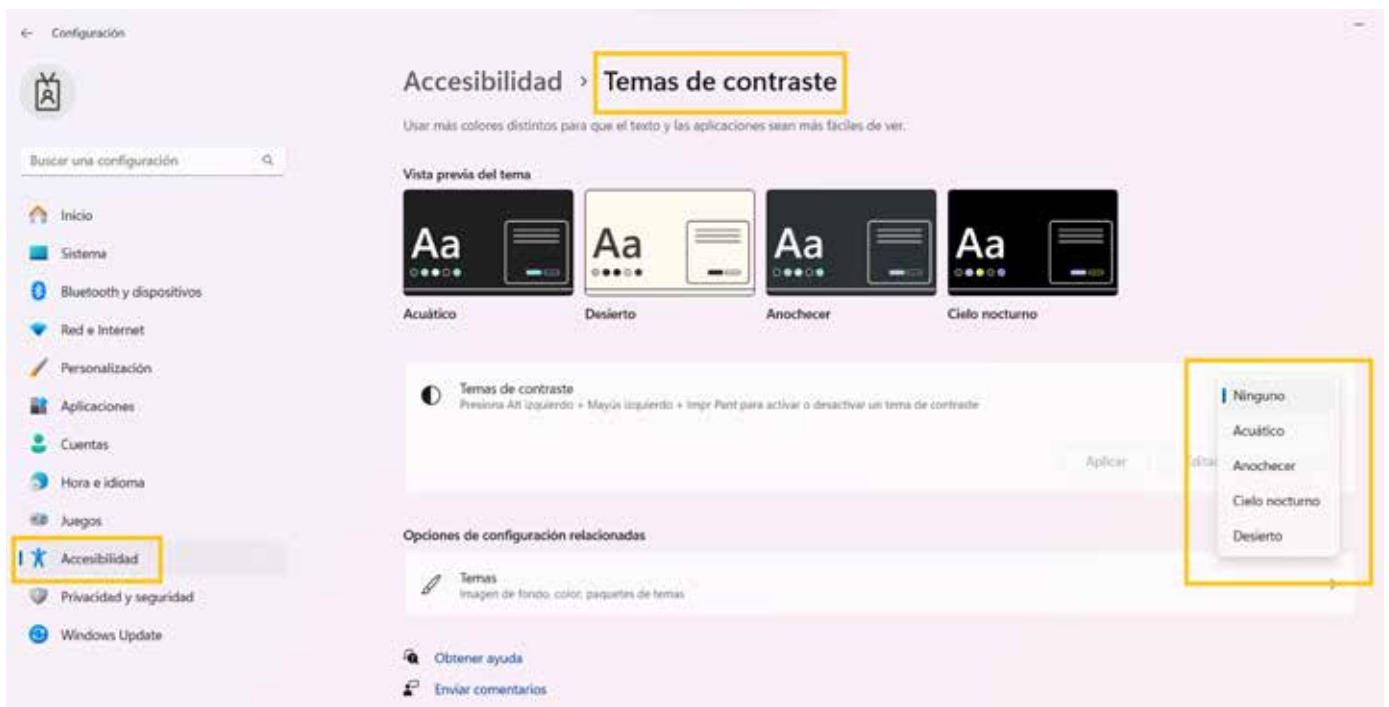
Erakuslearen erabilerraztasun-konfigurazioa lagungarria da pantailaren barnean seinalatzen ari den puntua identifikatzeko. Identifikazio hori errazteko, saguaren tamaina, kolorea eta kontrastea alda daitezke. Gainera, arrasto bat gehitu daiteke, pantailan erakuslea nondik mugitzen ari den ikusten laguntzeko, Windows konfiguratzeaz gain pantaila ukitzean iruzkin bisualak ager daitezen.

Windows duen ordenagailu baten erabilerraztasuna hobetzen du, erakuslearen konfigurazioa egokituz. (e.digitall.org.es/accesibilidad)
Xataka, 2020.



Windowsen erabiltzaileek konparatu dezaketen elementu bisualetako beste bat **kontrastea** da, **edukiaren irakurgarritasuna hobetzeko**. Horretarako, *Erabilerraztasuna* aukeran klik egin behar da *Kontraste-gaiak* aukeran (3. irudia). Erlaitz berri horretan honako hauek ikusten dira:

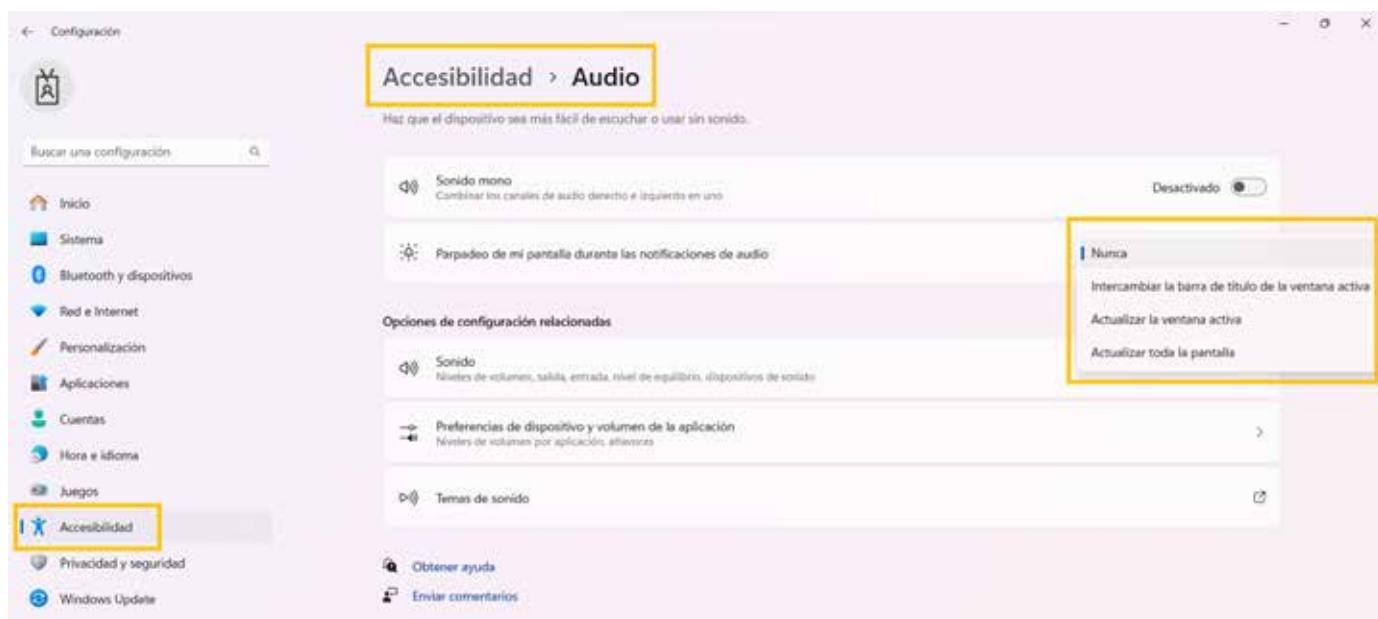
- Kontraste-**aukera guztien aurrebista**.
- **Menu zabalgarri** bat, aukera egokiena **hautatzeko**.



3. irudia. Kontraste-gaien doikuntzak. Geuk egina.

Alerten ezarpenak

Alertak posta elektronikoaren, Microsoft Teamsen eta beste **hainbat aplikazioen jakinarazpenak** dira, gailuak erabiltzaileari erakusten dizkionak. Orokorki, alerta horiek **entzumenez** aurkezten dira, baina **bisualki aurkez daitez**en konfigura daiteke gailua. Horretarako, *Erabilerraztasuna* ataletik, *Audioa* klikatu eta nahi den aukera hautatuko da *Nire pantailak dir-dir egitea jakinarazpenetan* menu zabalgarrian (4. irudia).



4. irudia. Jakinarazpenen aurkezpen bisualerako doikuntza edo ezarpenak. Geuk egina.

Erabilerraztasun kognitiboa

Informazioaren prozesamenduaren ikuspegitik, gailu eta tresna teknologikoak erabiltzeak askotan **karga mental handia eragiten dio erabiltzaileari**. Eskaera horiek murrizte aldera, **erabilerraztasun kognitiboko hainbat konfigurazio** garatu dira.



5. irudia. F9 teklaren kokapena. Geuk egina.



Adibidez, *Microsoft Edge*ko irakurle murgiltzaileak **irakurketa** errazten du, **web-orrien diseinuak sinplifikatzen eta desordena ezabatzen baitu**. Hala sartzeko, sakatu F9, besterik gabe (5. irudia). Irakurlea uzteko, prozedura berari jarraitu behar zaio.

Irakurle murgiltzailea aktibatu ondoren, irakurketa-esperientzia pertsonalizatzen jarrai dezakegu, besteak beste, testuaren tamaina edo orrialdeko gaiak aldatuz (6. irudia).



6. irudia. Irakurle murgiltzailea pertsonalizatzeko aukerak. Geuk egina.

i Informazio gehiago

Erabilerraztasunari buruzko laguntza eta prestakuntza (e.digitall.org.es/accesibilidad-edge) Microsoft, d.g.

Microsoft 365i buruzko ikaskuntza (e.digitall.org.es/365-training) Microsoft, d.g.

Narratzaileari buruzko gidaliburua (e.digitall.org.es/guia-narrador) Microsoft, d.g.

Erabilerraztasuna macOSen

MacOSen, erabilerraztasun-funtzioak erabiltzaileei **ikusmen-, entzumen- eta mugimendu-premiekin** laguntzeko garatu ziren, besteak beste. Funtzio horien konfigurazioa *Erabilerraztasun-doikuntzen paneletik gauzatzen da*, Sistemaren ezarpenak atalean (7. irudia).



7. irudia: Erabilerraztasun-aukerak macOSen. Geuk egina.

Ikusmenerako erabilerraztasuna

Konfigurazio-aukera horiei esker, **erabiltzaileak errazago ikus dezake edukia.**

⚠ ADI

VOICEOVER

VoiceOver Mac-en integratutako pantaila-irakurgailua da. Tresna horrek ozen irakurtzen ditu pantailako edukia eta dokumentuen, webguneen eta leihoen testua. Gainera, teklatuaren bidez eta *trackpad*aren keinuen bidez gailua kontrolatzeko aukera ematen du edo, bestela, braille pantaila bateragarri bat konektatzeko aukera.

VoiceOver erabiltzeko eskuliburua (e.digitall.org.es/voiceover) Apple, d.g.

MacOSen ikus-erabilerraztasunaren funtzio ezagunenetako bat zooma da, erabiltzaileari **pantailako edukiaren tamaina handitzeko aukera** ematen diona. Zooma aktibatzeke, *Erabilerraztasuna* aukeratik zoom aukera hautatu behar da (8. irudia). Pantaila berri horretan, honako hauek egin ahalko dira:

1 | Funtziorako sarbide azkarra aktibatzea.

2 | Konfiguratu *Desplazamendu-keinua teklekin*

erabiltzea zooma aldatzeko aukera. Horri esker, erabiltzaileak elementuen tamaina handitu edo txikitu dezake, hautatutako tekla sakatuta izanik eta saguarekin mugituta.



3 | Zoom-eremuaren estiloa, tamaina eta kokapena aldatu; beraz, erabiltzaileak hurbildu edo urrundu nahi duen pantaila kantitatea pertsonaliza dezake, baita zoom-eremua non agertzen den ere.



8. irudia. Zoomaren konfigurazio-ezarpenak. Geuk egina.

Zoomarekin estuki lotuta, *Testu flotatzailea* funtzioak **erakuslearen azpian dagoenaren bertsio handitua** ikusteko aukera ematen du.



9. irudia. Testu flotatzailea konfiguratzeko ezarpenak. Geuk egina.



Aktibatzeke, zoom-leihoaren barruan, nahikoa da aukeraren ezkeralderako laukitxoa markatzea. Gainera, **hainbat pertsonalizazio-aukera** ditu, hala nola erabiltzaileak idazten duen bitartean aktibatzeke aukera (9. irudia).

Entzumenerako erabilerraztasuna

Azpitutuluak kategoria honetako erabilerraztasun-aukeretako bat dira. Pertsonalizazio-doikuntzen barruan, *Erabilerraztasuna* fitxan, *Entzumena* epigrafean (10. irudia), honako eragiketa hauek egin daitezke, besteak beste:

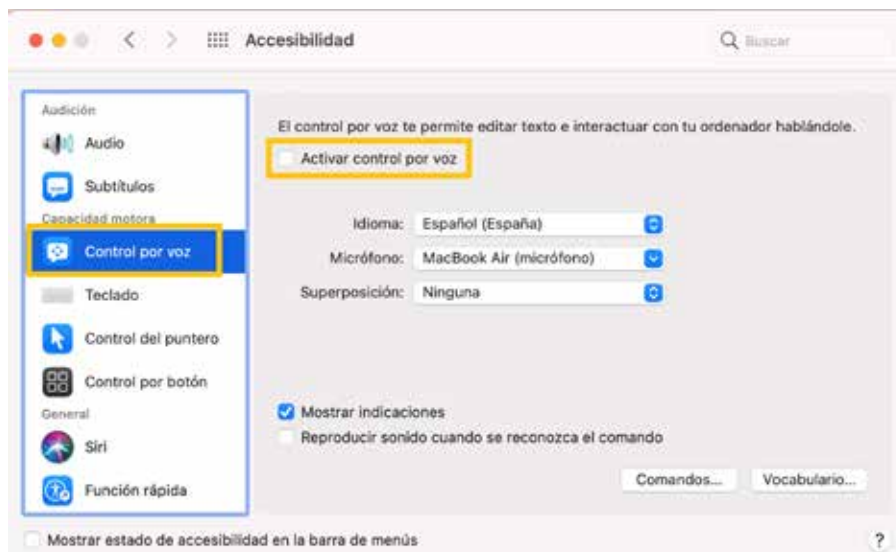
- Aukerako eta gorrentzako azpitutuluak **aktibatzea eta desaktibatzea**.
- Azpitutulu-estilo bat **sortzea, ezabatzea eta aldatzea**, atzealdearekin eta testuarekin lotutako aukerak ezarrita. Erabiltzaileak sortutako estiloa beti erabiltzeko, *Bideoari uko egitea baimentzeko* aukera desmarkatu behar du erabiltzaileak.

OHARRA

TESTU-DEIAK DENBORA ERREALEAN (RTT)

MacOS duten gailuek aukera ematen dute ahotsa eta testu idatzia konbinatzeko telefono-deietan; RTT esaten zaio horri. Funtzio hau bereziki erabilgarria da entzuteko edo hitz egiteko arazoak dituzten pertsonentzat.

Mac-en erabilerraztasunerako RTT ezarpenak aldatzea (e.digitall.org.es/rtt) Apple, d.g.



10. irudia. Ahots bidezko kontrola konfiguratzeko ezarpenak. Geuk egina.

Informazio gehiago

Lehen urratsak erabilerraztasun-funtzioekin Mac-en (e.digitall.org.es/accesibilidad-mac) Apple, d.g.

MacOSen erabilerraztasun-funtzioak ikusmenerako (e.digitall.org.es/mac-os-vision) Apple, d.g.

Ezabilerraztasun-funtzio errazak (e.digitall.org.es/accesibilidad-apple) Apple, d.g.

**i Informazio gehiago**

Apple (d.g.) Mac-en pantailan dagoena hurbildu eta urruntzea.

2024/03/07an hartua: <https://support.apple.com/es-es/guide/mac-help/mchl779716b8/14.0/mac/14.0>

Apple (d.g.) Mac-en testu flotatzailea erabiltzea. 2024/03/07an hartua:

<https://support.apple.com/es-es/guide/mac-help/mchl203bc78/14.0/mac/14.0>

Apple (d.g.) Azpitoluak eta aukerako azpitoluak erabiltzea Mac-en.

2024/03/07an hartua: <https://support.apple.com/es-es/guide/mac-help/mchl1c1cb8d54/14.0/mac/14.0>

Apple (d.g.): Mac-eko ahots bidezko kontrol-funtzioaren hastapenak.

2024/03/07an hartua: <https://support.apple.com/es-es/guide/mac-help/mchl1a04f324/14.0/mac/14.0>

Cabañero, L., Hervás, R., González, I., Fontecha, J., Mondéjar, T. eta Bravo, J.

(2019) Analysis of cognitive load using EEG when interacting with mobile devices. *Proceedings*, 3(1), 70. <https://doi.org/10.3390/proceedings2019031070>

Microsoft (d.g.) Windowseko entzutea erraztea. 2024/03/07an hartua:

<https://support.microsoft.com/es-es/windows/facilitar-la-escucha-de-windows-9c18cfdc-63be-2d47-0f4f-5b00facfd2e1>

Microsoft (d.g.) Orain errazago ikusten da Windows. 2024/03/07an

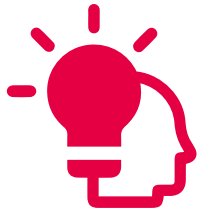
hartua: <https://support.microsoft.com/es-es/windows/windows-es-ahoram%C3%A1s-f%C3%A1cil-de-ver-c97c2b0d-cadb-93f0-5fd1-59ccfe19345d>

Microsoft (d.g.) Lupa erabiltzea pantailako bistaratzea errazagoa izan

dadin. 2024/03/07an hartua: <https://support.microsoft.com/es-es/windows/emple-la-lupa-para-facilitar-la-visualizaci%C3%B3n-en-la-pantalla-414948ba-8b1c-d3bd-8615-0e5e32204198>

Microsoft (d.g.) Microsoft Edgen irakurle murgiltzailea baliatzea.

2024/03/07an hartua: <https://support.microsoft.com/es-es/topic/usar-lector-inmersivo-en-microsoft-edge-78a7a17d-52e1-47ee-b0ac-eff8539015e1>



Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.2 Behar eta erantzun
teknologikoak identifikatzea

Androiden eta iOSen erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak





Androiden eta iOSen erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak

Erabilerraztasuna gailu mugikorretan

Gaur egun, **erabilerraztasuna** funtsezko elementua da informazioaren gizartean. Beraz, **gehien baloratutako kalitate-ezaugarrietako bat da** nolabait.

Egoera hori **sektore teknologikoan ere aplika daiteke**, inklusio-joera berriek **aurrerapen teknologikoak desgaitasunen bat duten pertsonen hurbiltzeko modu berriak** bilatzera behartu baitute.

Ilido horretan, bilaketa hori **teknologia mugikorretara** ere iritsi da. Erabilera masifikatu denez gero eta kontuan izanik eskaintza handia dagoela gaur egun, gailu mugikorrek **funtsezko tresna** bihurtu dira pertsonen egunerokotasunean. Gainera, erabilerraztasunaren alorrean, **erabilerraztasuna eta inklusio teknologikoa faboratzen duten zenbait zerbitzu** gauzatzea lortu dute.

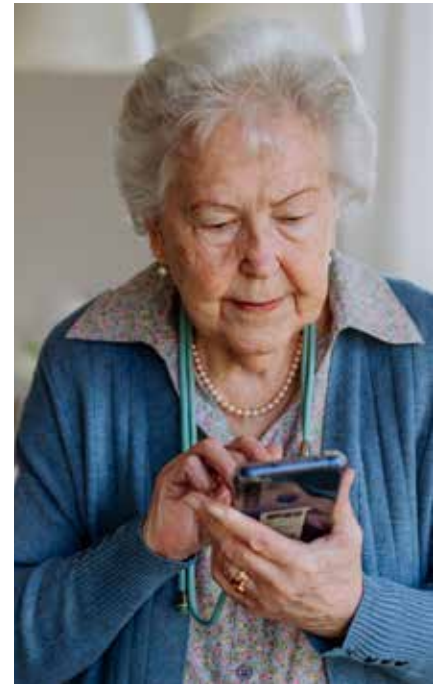
OHARRA

EZJAKINTASUNA

Aurrerapenak egin badira ere, pertsona askok ez dituzte ziurtasunez ezagutzen gailu mugikorrek erabilerraztasunaren esparruan eskaintzen dituzten ezaugarriak edo funtzionaltasunak eta, honenbestez, erabiltzailearen premietarako guztiz egokiak ez diren aukerak hautatzen dituzte. Egoera horrek zaildu egiten du ezaugarri horiek guztiak aprobetxatzea, bai eta desgaitasuna duten pertsonak informazioaren gizartearen mekanikan integratzea ere.

Redalyc. Android, iOS eta Windows Phone sistemetarako erabilerraztasunaren konparaziozko ebaluazioa. e.digitall.org.es/redalyc

Horregatik guztiagatik, erabilerraztasunaren esparruan gailu mugikorretan gehien erabiltzen diren bi sistema eragileek (Android eta iOS) eskaintzen dituzten funtzioak aztertuko ditugu dokumentu honetan. Halaber, funtzio horietako bakoitza aktibatzeke jarraitu beharreko prozesua xehatuko da.



ERABILERRAZTASUNAREN EZARPEN SISTEMA ERAGILEAN.

Oro har, erabilerraztasuna konfiguratzeko aukerak aipatzen dira sistema eragile nagusietan (Windows, macOS, Android, iOS), urrats guztietan sakondu gabe.

e.digitall.org.es/A5C52B2V06

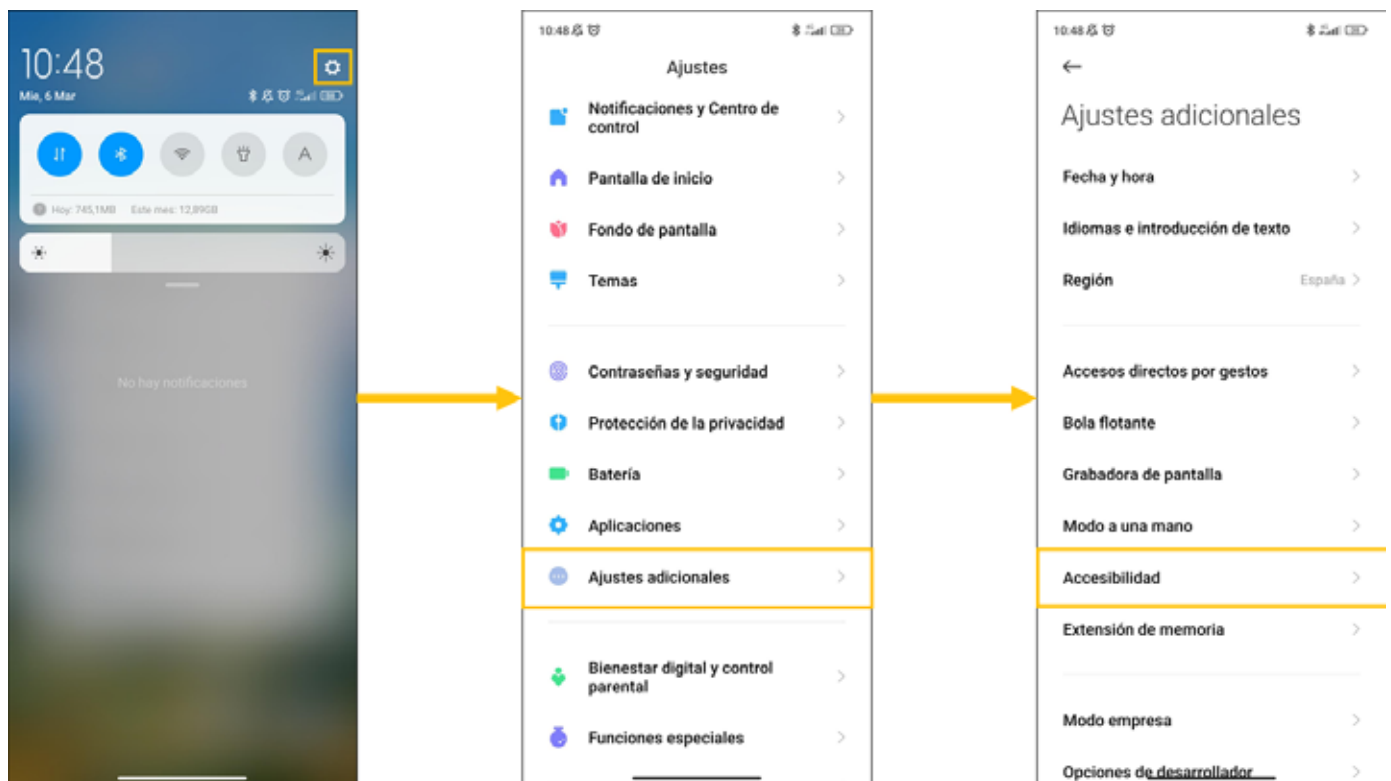


Androiden erabilerraztasuna konfiguratzea

We are social eta *Meltwater* ekimenek 2024an gauzatutako azterlan baten arabera, **Android** da **munduan gehien erabiltzen den** sistema eragilea, munduan erabiltzen diren gailu mugikorren % 70 baino gehixeagok sistema horrekin funtzionatzen baitu.

Erabilerraztasunari dagokionez, Android oso sistema eragile ona da, eta **hainbat funtzio** eskaintzen ditu desgaituek informazioa errazago eskuratu dezaten. Hona hemen funtzio horien xehetasunak:

Alabaina, funtzio horietan sakondu aurretik, Android gailu batean erabilerraztasuna konfiguratzeko jarraitu beharreko prozesua zehaztu behar da ezinbestean (1. irudia). Lehenik eta behin, **gailuaren ezarpenetara** sartu behar da, eta, hortik, **"Ezarpen osagarriak"** aukera bilatu. Atal horren barruan, **"Erabilerraztasuna"** aukera aurkitu beharko da.



1. irudia. "Androiden erabilerraztasuna konfiguratzeko". Geuk egina.

Erabilerraztasun-pantailara iristean, doikuntzak lau kategoria zehatzetan banatzen dira: **orokorra, ikusmena, entzumena eta fisikoa**.



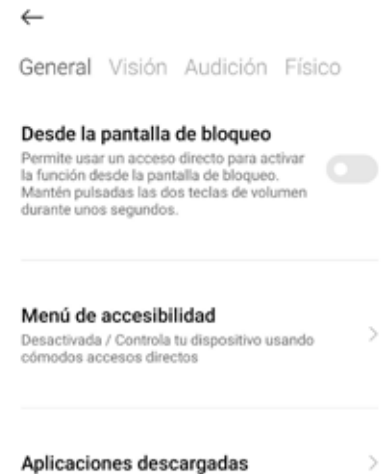
Orokorra

"**Orokorra**" atala berez irekitzen da erabilerraztasun-aukeretan sartzean, eta hiru aukera ditu (2. irudia).

"**Pantaila blokeatuko lasterbidea**" aukeran, zuzeneko sarbide bat aktibatzen da bolumen-botoien bidez, blokeo-pantailatik **Talkbacka aktibatzeko**.

"**Erabilerraztasun-menua**" aukeraren bidez, pantaila batera sartuko gara, eta menu horretarako **zuzeneko sarbidea aktibatu** ahalko dugu bertan, telefonoaren pantailaren behealdean agertuko den botoiaren bidez.

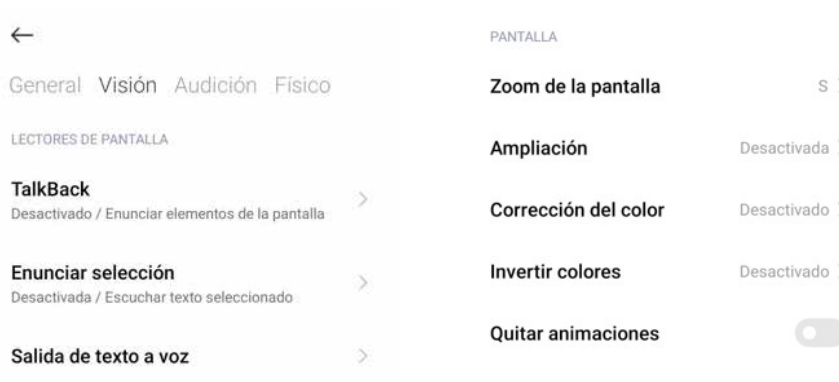
Azkenik, "**Deskargatutako aplikazioak**" aukerak telefonoan deskargatu diren **erabilerraztasunarekin lotutako aplikazioak** erakusten ditu.



2. irudia. "Erabilerraztasun orokorra Androiden". Geuk egina.

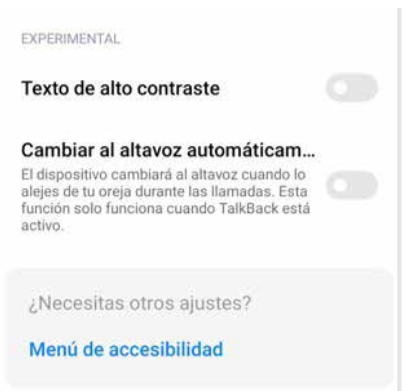
Ikusmena

"**Ikusmena**" atalak hiru azpiatal ditu: "**pantaila-irakurgailuak**", "**pantaila**" eta "**esperimentalak**".



3. irudia. "Pantaila-irakurgailuak". Geuk egina.

4. irudia. "Pantaila". Geuk egina.



5. irudia. "Esperimentalak". Geuk egina.

Pantaila-irakurgailuen atalean, "**Talkback**" aukera eskaintzen da. Aukera horretatik, **funtzio hori aktibatu, zuzeneko sarbide bat aktibatu** eta hainbat **ezarpenetan** sartzeko aukera dago. Gainera, atal horretatik "**Hautatu ozen irakurtzeko**" ere hauta daiteke hautatutako testua entzuteko, edo "**Testua hizketara outputa**" aukera aktibatu (3. irudia).

"**Pantaila**" ataletik (4. irudia) pantailaren inguruko alderdiak alda daitezke, hala nola "**bistaratzeko tamaina**" (zooma), "**lupa**", "**kolore-zuzenketa**", "**koloreen alderantzikatzea**" edo "**kendu animazioak**".



Azkenik, "**Esperimentala**" ataletik (5. irudia) "**Kontraste handiko testua**" aktiba daiteke, bai eta "**Bozgorailua automatikoki aldatu**" aukera ere deietan mugikorra belarritik urruntzen denean, nahiz eta azken horrek Talkback aktibo dagoenean bakarrik funtzionatzen duen.

Entzumena

"**Entzumena**" ataletik, eskaintzen diren aukerak txikixeagoak dira (6. irudia). Alde batetik, "**Audio monofonikoa**" aukera aktiba daiteke eta **kanalak konbinatu audioa erreproduzitzean**, baita erabiltzailearen premietarako egokiena den **audioaren oreka aukeratu** ere. Bestalde, "**Azpitutulu-hobespenak**" aukeran **azpituduluen sorrera aktiba daiteke**, baita **tamaina, estiloa, hizkuntza** eta halako doikuntzak aukeratu ere.

Fisikoa

Azkenik, "**Fisikoa**" atalak erabilerraztasun-ezarpenak eskaintzen ditu **mugimendu-arazoren bat duten pertsonentzat** (7. irudia).

Alde batetik, "**Interakzio-kontrolak**" atalaren bidez, zenbait alderdi alda daitezke, hala nola **atzeratzea, sakatuta mantentzean**, edo **ekintza-denbora**; horrez gain, aukera hauek ere aktiba daitezke: **pizte-botoiarekin esekitzea, pantaila automatikoki biratzea**, edo **ukipen-erantzunaren eta bibrazioaren intentsitatea**.

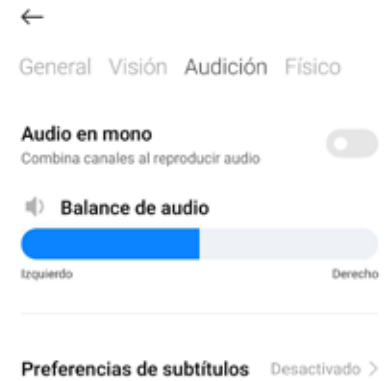
Bestalde, "**Sartzeko gailua**" atalak aukera ematen du pantailan zehar mugitzeko **kanpoko gailuak** –hala nola sagua– **konektatzeko** aukerak aktibatzeke.

Horrez gain, beste ezarpen batzuetarako sarbide zuzena ere eskaintzen du "**Teklatua, sagua eta touchpada**" botoiaren bidez.

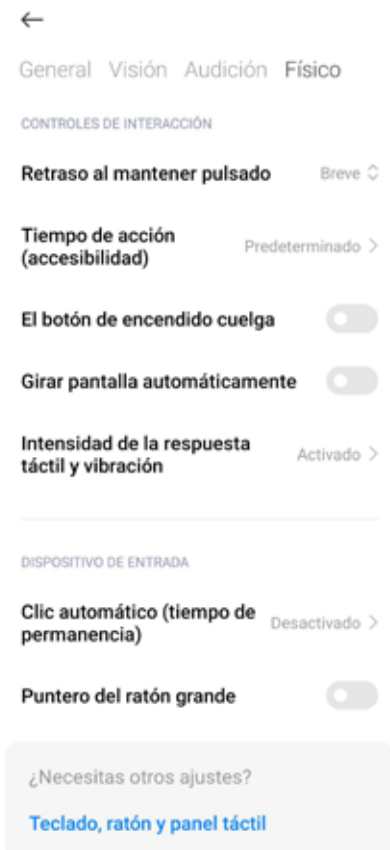
Erabilerraztasunaren konfigurazioa iOSen

iOS sistema eragilea munduan **gehien erabiltzen direnetako bigarrena** da, baina mundu osoan erabiltzen diren gailu mugikorren % 30 baino gutxiago iOSekoak dira.

Androidek bezala, hainbat ezarpen eta funtzionalitate eskaintzen ditu gailu mugikorra konfiguratzeko, erabiltzaile bakoitzaren erabilerraztasun-beharrei erantzunez.



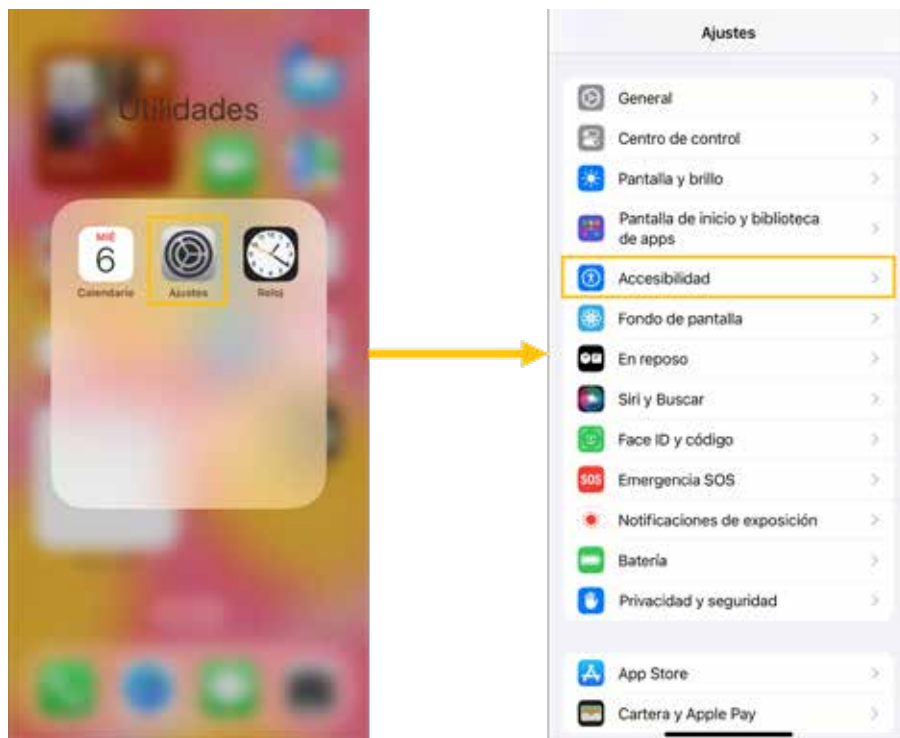
6. irudia. "Entzumen-ezarpenak Androiden". Geuk egina.



7. irudia. "Ezarpen fisikoak Androiden". Geuk egina.



Kasu honetan, doikuntza horietara sartzeko, lehenik eta behin "Ezarpenak" aplikazioa bilatu behar da telefonoan. Hemen gaudela, "Erabilerraztasuna" atala bilatu behar dugu (8. irudia).



8. irudia. "iOSen erabilerraztasuna konfiguratzeko". Geuk egina.

"Erabilerraztasuna" pantailatik hainbat ataletan sar gaitzeko, erabilerraztasun-ezarpenak aldatzeko kategorija jakin batzuetan oinarrituta: **ikusmena, trebetasun fisikoak eta motorrak, entzumena, ahotsa eta orokorra.**

Ikuspegia

"Ikusmena" ataletik hainbat aldaketa egin daitezke konfigurazioan, ikusmen-zailtasunen bat duten pertsonen sarbidea errazteko (9. irudia).

Lehenik eta behin, "VoiceOver" aktiba daiteke, **Keinuetan oinarritutako pantaila-irakurgailu bat**, baina beste aukera batzuk ere aktiba daitezke, hala nola **irakurritako edukia** edo **audiodeskribapena**.

Horrez gain, atal honetan pantailaren zenbait alderdi alda ditzakegu: **zoma, pantaila** (batez ere, pantailaren koloreak aldatzeko doikuntzak eginda), **testuaren tamaina**, edo telefonoaren **pantailaren mugimendu bisuala** (trantsizioak, animazioak, irudi animatuak, etab.).



9. irudia. "iOSen ikusmen-ezarpenak". Geuk egina.



Trebetasun fisikoak eta motorrak

Atal honetan aukera asko eskaintzen dira (10. irudia):

- **Ukitzea:** botoi honen bidez, Assistive Touch aktiba daiteke. Tresna horrek iPhone erabiltzen laguntzen du pantaila erabiltzeko zailtasunak dituztenentzat edo egokitzapen-osagarriak behar dituztenentzat.
- **Face ID eta arreta: segurtasun-maila handiagoa** bermatzen duen aukera bat da; izan ere, erabiltzailea aurpegiz ezagutzeaz gain, pantailari begira dagoela baieztatzen du jakinarazpenak erakustean edo transakzio bat egitean.
- **Botoi bidezko kontrola:** funtzio honek modu sekuentzialean nabarmentzen ditu pantailako **itemak, egokitzapen-osagarrien bidez aktibatu ahal izateko.**
- **Ahots bidezko kontrola:** telefona ahotsaren bidez erabiltzeko aukera ematen du.
- **Alboko botoia:** alboko botoiak Siri aktibatzeke, ordaintzeko eta **antzeko ekintzak egiteko** behar dituen **pultsazioen kopurua doitu** daiteke.
- **Hurbileko gailuak kontrolatzea: iCloud kontu bera erabiltzen duten** gailuekin egiten da hori.
- **Apple tv aplikazioaren agintea:** aukera honetatik sistema hori duen telebista bat maneia daiteke.
- **Teklatuak: kanpoko teklatuak konektatzeko** aukera ematen du atal horrek.
- **Airpodak:** hemendik doitu daitezke gauzatu beharreko ekintzak, entzungailuan egiten diren pultsazioen arabera: bolumena jaitsi edo igo, zarata ezeztatu, etab.

Entzumena

Entzumenarekin lotutako erabilerraztasun-doikuntzetarako ere hainbat aukera ematen dira:



10. irudia. "Trebetasun fisiko eta motorren ezarpenak iOSen". Geuk egina.



- **Audifonoak:** aukera honen bidez **audifonoak konekta** daitezke, bai eta **bateragarritasun**-aukera aktibatu ere, soinuak kalitate handiagoa izan dezan.
- **Entzumena kontrolatzeko zentroa:** kontrol-zentroan **zuzeneko sarbidea** sortzeko aukera ematen du **zenbait funtziotarako**, hala nola entzungailuen ezarpenetarako, inguru-zarataren aktibaziorako, etab.
- **Soinuak ezagutzea:** aukera horrek gailuaren adimena erabiltzen du **erabiltzaileari abisatzeko aurretiaz hautatutako soinuetako baten bat detektatzen duenean** (alarmak, txirrinak, haurtxoen soinuak, etab.).
- **TTY: teletipo birtualari** egiten dio erreferentzia, eta entzumen- edo hizketa-zailtasunak dituen erabiltzaileari aukera ematen dio dei bidez komunikatzeko, **telefono-linea baten bidez testuak bidaliz**.
- **Audioa eta efektu bisualak:** aukera honetatik, hainbat alderdi alda daitezke, hala nola entzungailuak edo audioa, inguru-soinuak ezartzea, audio monofonikoaren edo estereoaren artean aukeratzea, ezkerreko kanalaren eta eskuineko kanalaren arteko audio-oreka aldatzea, etab.
- **Azpituluak:** aukera egokia da **azpitoluak aktibatu, estiloa aldatu** edo **audio-transkripzioak aktibatu** nahi badira.



11. irudia. "Entzumen-ezarpenak iOSen". Geuk egina.

Ahotsa

Atal honetan bi ezarpen mota baino ez daude (12. irudia). Alde batetik, "**Ahotsa denbora errealean**" atalak aukera ematen dio erabiltzaileari bere hitzak idazteko eta, horren ondoren, telefono-deietan, Facetimen eta abarretan **entzuteko**.

Bestalde, "**Ahots pertsonala**" erabiliz, ahots-arazoak dituen erabiltzaile batek **bera bezalako ahots bat sortu** dezake, beste aplikazio edo dei batzuetan testua irakurtzean erabiltzeko.



12. irudia. "iOS ahots-ezarpenak". Geuk egina.



Orokorra

Azken atal honetan aukera orokorragoak eskaintzen dira, hau da, ezin desgaitasun motarekin lotura zehatzik ez dutenak (13. irudia). Hortik, **sarbidet gidatua** eta **sarbidet lagundua** hauta daitezke, aukera pertsonalizatu bidez **nabigatzea errazteko** eta interfazea sinplifikatzeko, bai eta alboko botoia konfiguratu ere, **"Funtzio bizkorra"** atalaren bidez hiru aldiz sakatzean hainbat ekintza egin ditzan.

Horrez gain, atal honetan Siri aktibatu eta konfiguratu ere egin daiteke.

Azkenik, "Orokorra" atalak **aplikazioen araberako ezarpenetara** sartzeko aukera ematen du, nahi diren aplikazioak gehitzeko eta **horien parametro batzuk aldatzeko**, hala nola testuaren tamaina edo kontrastea.



13. irudia. "Erabilerraztasun-ezarpen orokorrak iOSen". Geuk egina.

Informazio gehiago

iOS eta Androiden erabilerraztasun-doikuntzei edo horien erabilera-estatistikei buruzko informazio gehiago lortzeko, honako esteka hauek kontsultatu daitezke:

- **Redalyc. Erabilerraztasunaren konparaziozko ebaluazioa Android, iOS eta Windows Phone sistematarako** (e.digitall.org.es/redalyc). Morales, Y. E., Gómez, J. D. eta Camargo, J. J., 2016.
- **Digital 2024 - We Are Social Spain** (e.digitall.org.es/digital2024). We are social eta Meltwater, 2024.

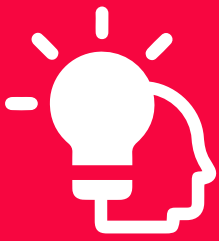




i Informazio gehiago

Morales, Y. E., Gómez, J. D. eta Camargo, J. J. (2016). Android, iOS eta Windows Phone sistemetarako erabilerraztasunaren konparaziozko ebaluazioa. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (48), 295-315.
<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194245902018.pdf>

We are social eta Meltwater (2024). *Digital 2024. Global Overview Report*.
<https://wearesocial.com/es/blog/2024/01/digital-2024/>



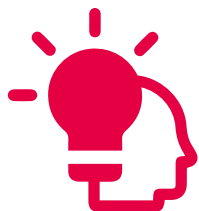
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.3

TEKNOLOGIA DIGITALAREN SORMENEZKO ERABILERA





Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.3 Teknologia digitalaren
sormenezko erabilera

Ekintzailetza korporatiboa





Ekintzailtza korporatiboa

Corporate Venturing eta ekintzailtza korporatiboa

Egungo enpresa-paisaia **berrikuntza- eta ekintzailtza-**testuinguru batean murgilduta dago. Teknologiaren bilakaera azkarrak komunikazio-prozesuak, informaziorako sarbidea eta produktu eta zerbitzuen garapena bizkortu ditu, eta horrek soluzio berritzaile eta eguneratuen eskaera geroz eta handiagoa izatea eragin du.

Testuinguru horretan, **ekintzailtza korporatiboa** estrategia gisa sortu zen; izan ere, enpresek estrategia hori aplikatzen dute beren berrikuntza-prozesuak dinamizatzeko, beste ekintzaile batzuekin lankidetzan.

Ondoren, kontzeptu hori **zer den, zer helburu dituen, zer motatakoak** existitzen diren eta **zer tresna** erabiltzen diren azalduko da. Era berean, estrategia horrek nola enpresei hala *startup*ei ekartzen dizkien **onurak** adieraziko dira.



ENPRESA-BERRIKUNTZA MOTAK

Berrikuntza enpresaren arlo guztietan (produktuaren, prozesuaren, negozio-ereduaren, antolaketaren eta abarren berrikuntzan) nola ager daitekeen irakasten da. Berrikuntza motak azaldu ahala, erabili ohi diren tresnak edo teknologiak aipatzen dira. Azkenean, gune bat eskaintzen da berrikuntza irekiari eta ekintzailtza korporatiboari buruz labur hitz egiteko.

e.digitall.org.es/A5C53B2V02

Zer da?

Ekintzailtza korporatiboa 1970eko hamarkadan sortu zen Estatu Batuetan, *3M*, *Xerox* eta beste zenbait enpresak arrisku-kapitaleko funtsak sortu zituztenean **enpresa gazteetan inbertsio minoritarioak** egiteko. Harrezkero, ikuspegi horrek bilakaera izan du, eta enpresen eta *startup*en arteko lankidetzak eskatzen duen estrategia bihurtu da.

Beraz, termino hori **berrikuntza-eredu hibrido** bat da, eta ekintzailtza korporatiboaren modu berri bat eskaintzen du.



Ekintzailtza korporatiboa enpresa handi baten abantailak *startup* baten motibazioarekin konbinatzen ditu. Hori dela eta, enpresa asko hasi dira kontzeptu hori aplikatzen berrikuntza-prozesuak dinamizatzeko, ekintzaile eta *startup*ekin zuzeneko konexioa eginez, **bereizketa** eta **lehiakortasuna** ekartzen baititu horrek.

Estrategia horrek finkatutako enpresen eta *startup*en arteko lankidetzak errazten du, eta ekosistema ekintzailea eta berrikuntza-prozesuak sustatzeko motor gisa jarduten du, talentuaz, teknologiaz eta negozio-eredu berriez hornitzeko.

Informazio gehiago

Ekintzailtza korporatiboa: zertan datza eta zer abantaila ditu? (e.digital.org.es/corporate-venturing) UNIR, 2021.

Xedekak

Ekintzailtza korporatiboko estrategia bat ezartzeko **helburu nagusiak** honako hauek dira:

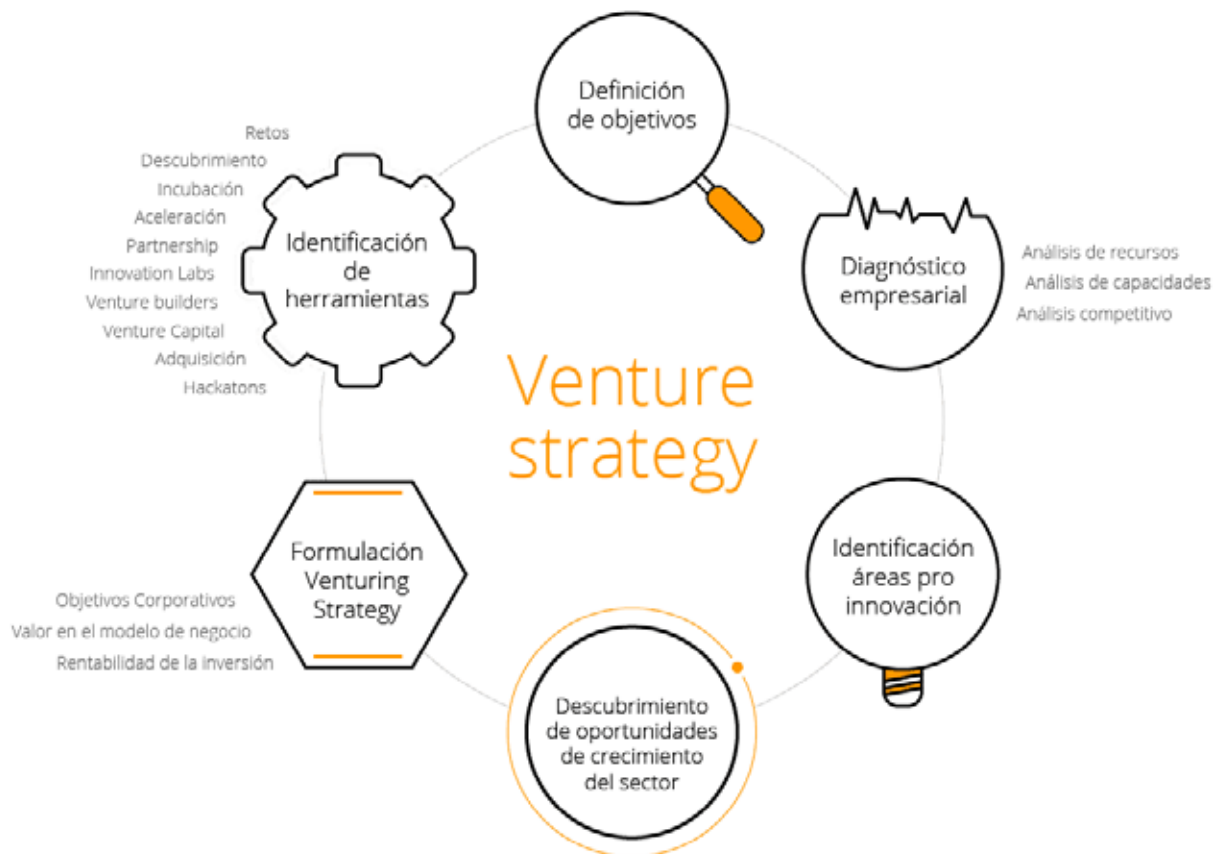
- **Teknologia** eta **negozio-eredu berriak** garatzea, baliabideak eta ezagutza uztartuz.
- Merkatuan hedapena erdiesteko **talentu berriak** eta trebetasun berriak detektatzea.
- Enpresaren **kultura korporatiboa** eguneratu eta digitalizaziora eta ekintzailtzara bideratzea.
- **Talentu gaztea** biltzea, konpainiari erakargarritasun berri bat emateko bezero, enplegatu, bazkide eta inbertitzaileei dagokienez.
- **Berrikuntzan** nabarmendu eta enpresaren aldetik irudi erakargarriagoa garatzea.
- Prozesuak optimizatu eta arazoak bizkorrago konpontzeko **metodologia arinak** aplikatzea.

Nola funtzionatzen du?

Arestian aipatu den bezala, **negozio-eredu hori** honela definienezake: enpresa batek berrikuntza eta negozio berriak bilatzeko egiten duen ahalegin antolatua. Horretarako, enpresek unitate bat sortzen dute, teknologietan edo kontzeptu berrietan diharduten enpresa sortu berriak identifikatu, ebaluatu eta horietan inbertitzeko, enpresa berriok enpresa nagusiaren **onura** atera dezaten. Hauek dira enpresa handi batek prozesu hori aurrera eramateko egin beharreko **funtssezko urratsak** (ikus 1. irudia):



- 1 | **Haren kultura**, helburuak eta gaitasunak ebaluatzea, finantza-kontzeptu hori nola integratu zehazteko.
- 2 | *Startup* eta ekintzaileekin lankidetzan aritzeko **aukerak identifikatzea**, edo bestela esanda, ekosistema ekintzailea aztertzea.
- 3 | *Startup* horiek ebaluatzea eta **faktore berritzaileak** kontuan hartzea, hazteko potentzialaz gain.
- 4 | Inbertsioaren, eskuratzearen, azelerazioaren edo inkubazioaren arteko **lankidetzara mota** erabakitzea eta lankidetzaren kondizioak zehaztea.
- 5 | *Startupe*ei **baliabideak** ematea eta ebaluazio-metriak ezartzea.



1. irudia. IEBS negozio-eskolak abiarazitako ekintzailtza korporatiboko estrategiari buruzko infografía. IEBS, (g.f.). Hemendik hartua: iebschool.com/corporate-venturing

i Informazio gehiago

Ekintzailtza korporatiboa: startupek berrikuntzaren etorkizuna markatzen dute (e.digitall.org.es/startups) IEBS, 2022



Motak

Ekintzailtza korporatiboan bi mota bereizten dira: **barnekoa eta kanpokoak**.

Barruko ekintzailtza korporatiboa **erakunde beraren barruan** sortzen da, hau da, I+G sailetan, edo konpainiarentzat funtsezkoak diren jarduera jakin batzuk garatzeko *startup*ak sortuta. Horrenbestez, jarduerok garatzeko erabiltzen diren baliabideak eta tresnak enpresatik bertatik datoz.

Aldiz, **kanpokoak enpresaz kanpoko startup batekin lankidetzan** gauzatzen da. Gainera, erakundeek hainbat jardueratan ere parte har dezakete, hala nola inkubagailuetan, azeleragailuetan; *startup*etan inbertitzeko edo horiek erosteko aukera ere badute. Kanpo-ikuspegi horren helburua enpresa emergenteen berrikuntza- eta hazkunde-potentziala aprobetxatzea da.

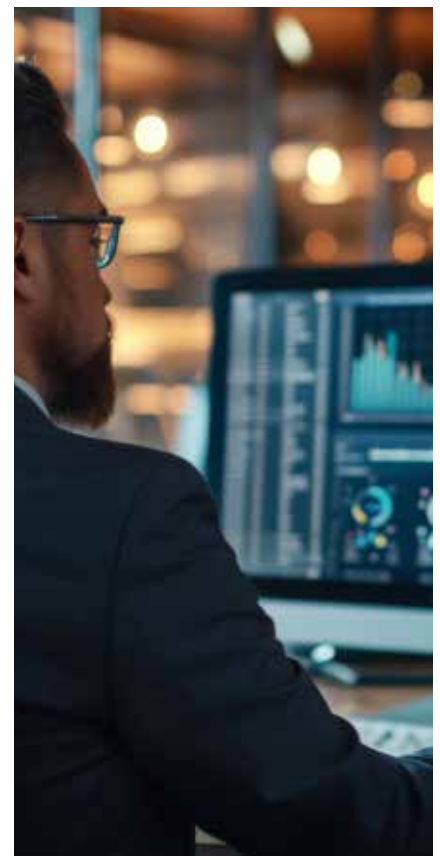
Informazio gehiago

Zer da barneko eta kanpoko ekintzailtza korporatiboa: definizioa eta adibideak (e.digitall.org.es/ejemplos-venturing) IEBS, 2017

Tresnak

Ekintzailtza korporatiboak **diagnostiko**-prozesu bat abiarazi eta **tresna** egokienak –nola barnekoak hala kanpokoak– aplikatzen ditu. Kontzeptu horren medioz erabili nahi diren tresnak inkubagailuen, azeleragailuen, inbertsioaren eta *startup*ak erostearen bidez baliatzen dira:

- **Hackatoiak:** bi laneguneko saio trinkoak, enpresa-arazo bat konpontzeko, 50 parte-hartzailerekin.
- **Enplegatuentzako erronkak:** erronka plataforma digital baten bidez ezagutarazten zaio parte-hartzaileen taldeari, zeina enpresek, pertsona fisikoek edo ikertaldeek osatzen baitute.
- **Ideiak inkubatzea:** enpresak negozio-eredua baliozkotzeko ideiak hautatzeko prozesu bat sortzen du, mentore eta gune fisikoen lagunduta.
- **Partnershipa:** *startup*aren eta enpresaren arteko akordioak, baliabideak eta ezagutza partekatuzko.
- **Venture capital** edo arrisku-kapitala: arrisku-kapitaleko sozietate bat sortzea, enpresarena, negozio-eredu baliozkotuekin eta *startup*en *equity*aren truke kapitala inbertitzeko gaitasunarekin.





- **Startupak eskuratzea:** irizpide jakin batzuei jarraitzen dieten *startupak* bilatzea.
- **Inkubagailuak:** enpresa handien plataformak, finantza-laguntzaren, aholkularitzaren eta ikuskapenaren medioz *startupe*i laguntza ematen dietenak sortzen direnetik.
- **Azeleratzaileak:** fase aurreratuan daudenean *startupe*n ideia produktiboei bultzada ematen dieten enpresa handien plataformak.

Informazio gehiago

Ekintzailtza korporatiboa berrikuntza sustatzeko (e.digitall.org.es/impulsar-innovacion) Emprendedores, 2017

Mozkinak

Arrazoi asko direla-eta ekin ohi diete enpresa handiek negozio mota berriei. Esate baterako, **talentua erakartzea** eta merkatuan **lehiakortasuna** ahalbidetzen duten berrikuntza-**premiei** erantzuteko gaitasuna.

Ekintzaileek eta horien *startupe*kek ere jasotzen dituzte onurak lankidetzaren eredu horretatik, sorkuntza-prozesuan duten **arriskua murrizten** baitute. Erakundeak laguntza eta mentoretza eskaintzen die **garapenerako**, bestela izango ez lituzketen baliabideez gain. Baliabide horiek askotarikoak dira: azpiegiturak, finantzaketa, kontaktuak, merkaturak eta abar.

Corporate venturing edo ekintzailtza korporatiboaren **helburua** bi alderdien onura da eta, beraz, **elkarrekiko onura** lortzeko jarrera izan behar dute eta nolabaiteko **independentzia** sustatu, *startup*a enpresa nagusian integrazteko arriskua saihestuta betiere. Era berean, ez du gehiegizko **urruntzerik** egon behar, enpresa beste inbertitzaile bat izango litzatekeelako, hala nola *business angel* edo aingeru-inbertitzaile bat.

Informazio gehiago

Ekintzailtza korporatiboa: zer den, zer onura dakartzan eta zenbait adibide (delvy.es/corporate-venturing) Delvy, d.g.



Adibideak

Finantza-jardunbide hori nola nazioan hala nazioartean hedatu da, eta mundu osoko enpresa handiek ikuspegi hori hartu dute *startup*ekin lankidetzan aritzeko eta berrikuntza sustatzeko.

Globalki, Googleren hazkunde-estrategia horren adibide argia da. Bilatzailearen enpresa nagusia da *Alphabet*. Hamar urte baino gehiago daramatza *startup*etan inbertitzen, nola marketinean hala komunikazioan laguntzen. Enpresa horrek sustatutako *startup*en adibide batzuk hauek dira: *Uber*, garraio partekatuko plataforma; *Waze*, nabigazio sozialeko aplikazioa; eta *Nest Labs*, etxerako produktu adimendunetan espezializatua.

Espanian ere badaude enpresa handien ekintzailtza korporatiboaren adibideak. *Telefónica* telekomunikazio-erakunde espainiarrak hainbat *startup* bultzatu eta babestu ditu arlo teknologikoetan, Wayra España eta halako ekimenen medioz, *startup* helduetan eta teknologikoetan inbertitzeko. Mercadona supermerkatu-kateak, bestalde, hainbat *startup* sustatu ditu *Lanzaderarekin* lankidetzan (enpresen azeleragailua eta inkubagailua da *Lanzadera*).



Informazio gehiago

Google startupetarako (e.digital.org.es/accelerator) Google, d.g.

Telefónica Open Future (openfuture.org) Telefónica, 2023.

Lanzadera (lanzadera.es) Lanzadera, d.g.



i Informazio gehiago

CAPTIO. (2017ko martxoaren 24a). *Ekintzailtza korporatiboa: zer den eta adibideak*. Emburse captio-tik lortua: <https://www.captio.net/blog/corporate-venturing-que-es-y-ejemplos>

Empresa. (2021eko ekainaren 2a). *Ekintzailtza korporatiboa: zertan datza eta zer abantaila ditu?* UNIRetik lortua: <https://www.unir.net/empresa/revista/corporate-venturing/>

FasterCapital. (2023ko abenduaren 2). *Ekintzailtza korporatiboaren historia eta etorkizuna*. FasterCapital: <https://fastercapital.com/es/contenido/La-historia-y-el-futuro-del-Corporate-Venturing.html#La-historia-del-Corporate-Venturing>

Gade BS. (2021eko otsailaren 10a). *Zer da ekintzailtza korporatiboa?* Gase Business School: <https://gadebs.es/blog/actualidad/que-es-el-corporate-venturing/>

Google startupetarako. (d.g.). *Accelerator*. Google-tik lortua: <https://startup.google.com/programs/accelerator/>

IEBS. (d.g.). *IEBS Corporate Venturing*. IEBS-tik lortua: <https://www.iebschool.com/corporate-venturing/>

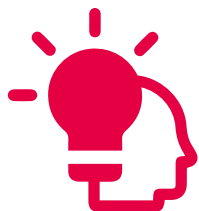
Lanzadera. (d.g.). *Lanzaderatik* lortua: <https://lanzadera.es/>

Parada, P. (2017ko urtarrilaren 12a). *Zer da barneko eta kanpoko ekintzailtza korporatiboa: definizioa eta adibideak*. IEBS-tik lortua: <https://www.iebschool.com/blog/corporate-venturing-creacion-empresas/>

Parada Torralba, P. (2022ko irailaren 8a). *Ekintzailtza korporatiboa: Startupek berrikuntzaren etorkizuna markatzen dute*. IEBS-tik lortua: <https://www.iebschool.com/blog/corporate-venturing-startups-lean-startup/#:~:text=Los%20principales%20objetivos%20de%20una,Captar%20nuevos%20talentos>

Erredakzioa. (2017ko urtarrilaren 13a). *Ekintzailtza korporatiboa berrikuntza sustatzeko*. Ekintzaileengandik lortua: <https://emprendedores.es/uncategorized/corporate-venturingiebs/#:~:text=Territorias%20de%20las%20bistaratas%20que,compra%20ci%C3%B3n%20de%20startups%20entre%20otros>

Wayra. (d.g.). *Welcome to Wayra!* Wayra Telef & # 243; nica: <https://www.wayra.es/>



Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.3 Teknologia digitalaren
sormenezko erabilera

Ideiak sortzeko SCAMPER metodoa





Ideiak sortzeko SCAMPER metodoa

Aurrerapen teknologikoa funts-funtsezkoa izan da sormena eta berrikuntza bultzatzeko. **Giza sormenaren** aukerak handitu egin dira software-tresna espezializatu berriak integratzeari esker, edo are adimen artifiziala iristeari esker.

Teknologia emergenteen erabilera sormenaren mugak bultzatzen ari da. Testuinguru horretan, **SCAMPER metodoa** tresna eraginkor bihurtu da, ingurune tradizionaletan ez ezik, teknologiak bultzatutako inguruneetan ere bai.

Jarraian, teknika hori zertan datzan, teknikak bildutako 7 ekintzak zeintzuk diren eta *brainstorming*eko saioetan metodo hori nola erabil daitekeen azalduko da.



IDEIAK SORTZEKO IDEIA-JASAK

Brainstorming-teknikan sakontzen da, ideiak sortzeko metodo gisa. Teknika horren onurak, printzipioak eta behar bezala gauzatzeko jarraibide eta aholku batzuk irakasten dira. SCAMPER metodoa aurkezten da, gero dokumentazioan xehetasun handiagoz ikusteko. Gainera, *brainstorming*-tresna zehatz batzuk aipatzen dira, hala nola Miro eta Ideaflyp.

e.digitall.org.es/A5C53B1V03

Zer da?

SCAMPER **ideiak sortzeko eredu** bat da, aurrez ezarritako galdera batzuetan oinarritua. Teknika hori Bob Eberleek sortu zuen 1971n, Alex Osbornek 1953an *brainstorming*aren inguruan egindako lanetan oinarrituta.

Terminoak kontzeptu hauen **akronimoa** da: ordezteak (*substitute*), konbinatzea (*combine*), egokitzea (*adjust*), aldatzea (*modify*), beste erabilera batzuk ematea (*put to other uses*), ezabatzea (*eliminate*) eta atzera egitea (*reverse*). Beraz, sormena lagungarria da **7 angelu desberdinetatik** esploratzeko, taldea edo pertsona gai izan dadin egoera edo arazo bati modu berritzailean aurre egiteko.

Informazio gehiago

SCAMPER metodoa, adibideekin eta design thinking eta beste sortze-prozesu batzuetan duen aplikazioarekin (e.digitall.org.es/scamper) YouTube, 2020.



SCAMPER metodoaren 7 aditzak

Idea berriak sortzeko, SCAMPER metodoak 7 urrats ezartzen ditu sorkuntza-prozesua bultzatzen duten eta aurrez zehaztuta dauden galderen zerrenda batekin:

SCAMPER METODOAREN URRATSAK

Aditza	Azalpena	Galderen adibideak
Ordeztea (substitute)	Ordezkatu daitezkeen produktuaren zatietan zentratzen da. Egoera horiek planteatzean, onurak ekar ditzaketan hainbat aukera aztertzen dira. Horretarako, aldatu beharreko alderdiak eta bideragarriak izan daitezkeen alternatibak identifikatu behar dira.	<ul style="list-style-type: none"> • Zer ordeztu daiteke proiektuaren gainerakoari eragin gabe? • Zer ezin da ordeztu? • Zer gertatuko litzateke ordezkatzuz gero?
Konbinatzea (combine)	Fase honetan prozesuaren bi ideia edo etapa efizientziaz lotzeko aukera aztertzen da. Horrela, ideia berritzaileak lortzen dira, hala nola telefono mugikorra eta kamera digitala lotzea.	<ul style="list-style-type: none"> • Produktu baten zati bat baino gehiago konbina al daitezke? • Bi prozesu aldi berean aplikatu al daitezke? • Departamentuak konbina al daitezke?
Egokitzea (adjust)	Produktu baten kalitatea hobetzeko eta joera, testuinguru edo egoeretara egokitzeko aukera emango duten ideiak plazaratzea da xedea.	<ul style="list-style-type: none"> • Posible al da beste merkatu edo xede-publikoren batera egokitzea? • Lehiaren zer ideia egokitu daitezke produktura? • Posible al da lege, arau edo printzipio berri batera egokitzea?
Aldatzea (modify), minimizatzea edo maximizatzea	Teknika horrek prozesua aldatzea dakar berekin, arazoak konpontzeko eta produktua hobetzeko.	<ul style="list-style-type: none"> • Zer alda daiteke kostuak murrizteko? • Diseinua alda al daiteke? • Eta <i>packaginga</i> aldatzen bada?
Beste erabilera batzuk ematea (put to other uses)	Produktua beste helburu batzuetarako nola aldatu jakitea da xedea. Elementuak modu ez-konbentzionaletan aprobetxatzeko aukerak bilatzea dakar berekin.	<ul style="list-style-type: none"> • Zer beste erabilera du produktuak? • Zein beste modutan izan liteke erabilgarria produktua? • Bezero berriak lortzen al dira erabilera berri horrekin?
Ezabatzea (eliminate) edo murriztea	Ezabatzeko teknikaren bidez, produktuaren edo zerbitzuaren errendimenduari eragiten dioten prozesuaren zatiak aurkitu nahi dira.	<ul style="list-style-type: none"> • Zer gertatzen da elementu hori ezabatzen bada? • Arriskuak edo akatsak ezaba al daitezke? • Murriztu al daitezke ahaleginak?
Atzera egitea (reverse).	Azken fasea da, eta ekoizpen-prozesuaren ordena aldatzeak edo haren zati batean atzera egiteak emaitza hobekak lortzeko ekarriko lituzkeen ondorioak ezagutzea du helburu.	<ul style="list-style-type: none"> • Arazorik sortu gabe berrantolatu al daiteke entrega baten data? • Ba al dago estrategiak, helburuak, teknikak edo tresnak berrantolatzerik? • Zer gertatzen da arazo bat konpontzeko ikuspegia edo abiapuntua aldatzen bada?

Informazio gehiago

SCAMPER: nola konpondu arazoak modu berritzailean (e.digitall.org.es/asana) Asana, 2023.



Nola aplikatu teknika

Prozesuaren faseak ikusi ondoren, metodo hori aplikatzeko jarraibideak ezagutu behar dira:

- Abiapuntu gisa, hobetu nahi den **helburu zehatz bat** edo arlo espezifiko bat **planteatu** behar da.
- Teknikaren **urrats bakoitza aztertu** behar da ideia sortzaileak eratzeko. Horregatik, **denbora** nahikoa eman behar da, baita hausnarketa hori eguneko hainbat toki eta unetan egin ere.
- Garrantzitsua da teknikaren urrats bakoitzean lortutako ideiak eta ateratako ondorioak **erregistratzea**. Horrela, **erreferentzia** argia eta antolatua egongo da.
- **Talde**-dinamika **partekatzeak** etekin handiagoa ateratzeko aukera ematen du.
- Komeni da **ikuspegi eta trebetasun desberdinak** dituzten pertsonak biltzea, fase bakoitzean ideia-sorta zabala lortzeko.
- Ez dira baztertu behar **ideia eroak**, soluzio berritzaileak baitira batzuetan. Garrantzitsua da **irekitasun-** eta onarpen-**giroa** sustatzea. Gainera, sormen-teknikak erabiliz gero, horrelako ideiak sor daitezke.
- Ideia onak lortzeko, beharrezkoa da gaur egungo joerei, merkatu-beharrei eta bezeroen esperientziei buruz **ikertzea**.
- Ideia ona izanez gero, prototipoak azkar **garatu** behar dira, egoera errealean probatzeko eta haien **bideragarritasuna** eta eraginkortasuna ebaluatzeko.
- Metodo hori enpresa edo pertsona bakoitzaren premia eta testuinguruetara **egokitu** daiteke. Teknika **tresna sortzailea** da eta, horrenbestez, esplorazioa ahalbidetu behar du.
- Azkenik, garrantzitsua da ideiarik garrantzitsuenak eta bideragarrienak **lehenestea**, beste pertsona batzuen ideiak epaitu gabe edo hasieratik baztertu gabe. Behin aukeratuta, **feedback** edo atzeraelikadura bilatu behar da, ikuspegi desberdinak lortzeko.

Jarraian aurkezten den taulan, SCAMPER metodoarekin lotutako **jokabide ideal** batzuk xehatzen dira. Teknika horren erabilerari buruz hausnartzeko autoebaluazioa da:



Comportamientos de éxito	Sí lo aplicas correctamente	No lo aplicas o lo haces incorrectamente	Lo haces solo a veces	Observaciones Alternativas
Seguir los pasos SCAMPER				
Cuestionar supuestos				
Explorar nuevas ideas				
Aplicar diferentes perspectivas				
Ampliar opciones				
Asociar ideas				
Pensar de forma no convencional				
Evaluar y seleccionar ideas				
Prototipar y experimentar				
Adaptar y ajustar ideas				
Actuar de forma iterativa				

1. irudia. SCAMPER autoebaluzio teknikoa. Geuk egindako irudia

Informazio gehiago

Nola aplikatu SCAMPER metodoa ideia berriak lortzeko (e.digitall.org.es/metodo-scamper) Communitools, (2020).

Brainstormingean erabiltzea

Brainstorminga –hau da, ideia-jasa– 1930eko hamarkadaren amaieran sortu zen, Alex Osbornek termino hori publizitatearen eta marketinaren industrian erabili zuenean, eta bere taldeak ideia berriak ekartzean zuen frustrazioaren konponbide gisa erabili zuen.

Ez dago **brainstormingaren** definizio bakar bat, ikuspegi eta teknika asko baitaude aukeratzeko. Hala ere, **SCAMPER** metodoa oso erabilgarria izan daiteke **brainstorming-prozesu bat errazteko**. Horretarako, urrats hauek egin daitezke:



1 | Erroka definitzea: garrantzitsua da zehaztea zertarako sortu behar diren ideiak eta galdera gisa idaztea zer errokari eman nahi zaion konponbidea.

2 | Azaldu zer kontsignatan oinarrituta emango den ideia: SCAMPERek eskaintzen duen abantaila metodoaren ekintzetan funtsatuta ideiak gidatzea da, edo bestela esanda, asmatzeko bideak erakusten ditu.

3 | Denboraren antolamendua adieraztea eta ideiak idaztea: denboran sortzen diren ideia guztiak idatzi behar dira.

4 | Ideiak bateratu eta bozkatzea: baliotsuenak aukeratu eta praktikan noiz jar daitezkeen erabaki behar da.

i Informazio gehiago

Ezagutu ideiak sortzeko SCAMPER metodoa eta nola den lagungarria sortzaileagoa izateko (e.digitall.org.es/design-thinking). Design Thinking España, (g.f.).

SCAMPER metodoa: nola aktibatu pentsamendu sortzailea (e.digitall.org.es/agile). IEBS, 2022.

Idea-jasa (e.digitall.org.es/lluvia-ideas). Miro, (g.f.).



Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, and Reverse



i Informazio gehiago

Alonso, M. (2023ko ekainaren 12a). SCAMPER: nola konpondu arazoak modu berritzailean. Asanatik hartua: <https://asana.com/es/resources/scamper>

Design Thinking España. (d.g.). Ezagutu ideiak sortzeko SCAMPER metodoa eta nola den lagungarria sortzaileagoa izateko. Design Thinking España: <https://xn--designthinkingespa-d4b.com/metodo-scamper-para-generar-ideas>

Design Thinking España. (2020ko irailaren 2a). SCAMPER metodoa, adibideekin eta design thinking eta beste sortze-prozesu batzuetan duen aplikazioarekin. Design Thinking Espa & # 241; a: https://www.youtube.com/watch?v=T_TkMI0PG8Y

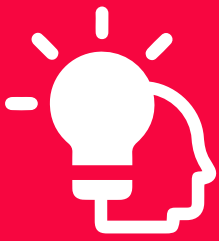
EUDE. (2022ko irailaren 20a). Ikas dezagun zer den SCAMPER metodoa eta nola den lagungarria zure negozioarako. European Business School: <https://www.eude.pe/blog/2022/09/20/aprendemos-que-es-el-metodo-scamper-y-como-puede-ayudar-a-tu-negocio/>

Miro. (d.g.). Ideia-jasa Mirotik lortua: <https://miro.com/es/lluvia-de-ideas/que-es-lluvia-ideas/>

Ortega, J. (2020ko apirilaren 29a). Nola aplikatu SCAMPER metodoa ideia berriak lortzeko. Communitools-etik lortua: <https://communitools.com/metodo-scamper/>

Produktibitatea. (2023ko irailaren 12a). Brainstorminga: zer den eta nola funtzionatzen duen. IONOSetik lortua: <https://www.ionos.es/startupguide/productividad/brainstorming-o-lluvia-de-ideas/>

Rodríguez, E. (2022ko maiatzaren 18a). SCAMPER metodoa: nola aktibatu pentsamendu sortzailea. IEBSetik lortua: <https://www.iebschool.com/blog/metodo-scamper-agile-scrum/>



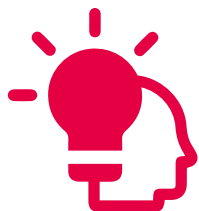
DigitAll

Arazoak
konpontzea

5.4

**GAITASUN
DIGITALETAN
HUTSUNEAK
IDENTIFIKATZEA**





Arazoak
kopontzea

B2 maila 5.4 Gaitasun digitaletan hutsuneak
identifikatzea

LinkedIn Learning





LinkedIn Learning

Lineako ikaskuntzaren egungo egoera

Teknologiaren gorakada eta ikaskuntza berri eta malguen premia gero eta handiagoa direla-eta, lineako prestakuntzak hazkunde handia izan du azken urteotan, pertsona askok online ikastaroetara jotzen baitute beren ezagutzak eta trebetasunak zabaltzeko.

Izan ere, 2000. urteaz geroztik, *e-learning*aren industria % 900 hazi da, mundu mailako ikaskuntza-teknologia ezagunenetako bihurtzeraino.

Halako prestakuntza hazi egin denez, azken urteotan **online ikastaroak** doan edo harpidetza **bidez eskaintzen dituzten plataforma ugari** sortu dira. Horren adibide da **LinkedIn Learning**, online prestakuntza-plataforma bat, erabat online ikastaroak eskaintzen dituena. Dokumentu honetan plataforma hori aurkeztuko da, besteak beste, haren ezaugarrien, eskaintzen dituen ikastaroen edo harpidetza-ezaugarrien bidez.



GAITASUN DIGITALAK LINEAN IKASTEKO PLATAFORMAK

Jada ikusitako lineako ikaskuntza-formatu nagusiak aipatzen dira, baita mota bakoitzeko plataforma batzuk ere, horien ezaugarri batzuk adierazita: YouTube, Vimeo (bideo-tutorialak); Zoom, Webex (webinarrak); Coursera, Udemy, Google Actívate, LinkedIn Learning (e-learning ikastaroak); edX, MiriadaX, Udacity, Udemy (MOOC); Stack Overflow, GitHub (teknologiari buruzko online komunitateak).

e.digitall.org.es/A5C54B1V03



LinkedIn Learning

LinkedIn Learning, garai batean Lynda.com, **online hezkuntza-plataforma** bat da, **eskariaren araberako trebetasunen ikaskuntzan** oinarritua.



Plataforma honen liburutegia **adituek zuzendutako bideo hezigarrietan** oinarrituta dago. Aditu horiek ikasleak edukiaren bidez gidatzen dituzte eta, gaian adituak izateaz gain, edukia argi eta atseginez transmititzeko gai dira. Publiko zabala du, eta trebetasun berriak ikasi nahi dituen eta lehiakideen artean nabarmendu nahi duen edonorentzat merkaturatzen da. Horretarako, gehien interesatzen zaizkien ikastaroak hauta ditzakete erabiltzaileek LinkedIn Learning programak eskaintzen dituen ikastaro guztien artean; ikastaroa hautatu ondoren, edukia beren kontura berrikusi dezakete.

Ikastaroak

LinkedIn Learningek **21.000 ikastaro** baino gehiago ditu askotariko gaiei buruz; horrek aukera ematen die jada ezaguna den gai bati buruzko ezagutzak zabaltzeko, bai eta **hutsetik ikasteko** ere ikaslearentzat interesa duten gaiei buruzkoak ere. Gainera, **hiru mota** hauta daitezke: **ikastaroak, bideoak eta ikaskuntza-ibilbideak**.

Ikastaro horiek guztiak **12 hizkuntzatan baino gehiagotan daude eskuragarri**; horietan sartzeko, LinkedIn Learning sistemak hainbat aukera eskaintzen ditu (1. irudia).

OHARRA

LINKEDIN LEARNING-EN IKASTAROAK EGUNERATZEA

LinkedIn Learningek astean 25-30 ikastaro berri abiarazten ditu. Ikastaro horiek aurkitzeko, komeni da bilaketa-barra erabiltzea eta ikastaro berrien arabera iragaztea.



The screenshot shows the LinkedIn Learning interface. At the top, there is a search bar labeled "Búsqueda" with the text "¿Qué quieres aprender hoy?". Below the search bar, there is a navigation menu on the left with options like "Inicio", "Explorar", "Negocios", "Tecnología", "Creatividad", "Mi Learning", "Mi biblioteca", "Mis objetivos", and "Certificaciones". The main content area features a banner for "Elvira, mejora tus aptitudes y avanza en tu carrera con LinkedIn Learning" with a "Comenzar mi mes gratis" button. Below the banner, there is a "Recomendado" section with the text "Elvira, avanza en tu carrera con un aprendizaje personalizado". The "Principales recomendaciones para Elvira" section displays several course cards, including "CURSO Qué es la IA generativa", "CURSO Depura el código Kotlin y Retrofit", "CURSO Fusion 360: Diseño paramétrico sostenible", "CURSO Cómo presentar tus ideas de forma estratégica", and "CURSO Inglés de negoci argumenta de v". At the bottom, there is a "Habilidades" section with the text "Identifica las aptitudes necesarias para avanzar en tu carrera" and a search bar for "Encuentra las aptitudes más populares para".

1. irudia. "Hasiera-orría" Geuk egina.



Batetik, **gomendioak**. Kategoria honetako ikastaroak **erabiltzailearen interesak aldatzen diren heinean eguneratzen dira**. Kasu honetan, LinkedIn kontuarekin integratzeko aukera erabiltzen da. Ildo horretan, hasierako orriak hiru kategoria ere eskaintzen ditu: erabiltzailearen industriako joerak, erabiltzaileak interesa agertu duen beste gai batzuekin lotutako gomendioak eta ikastaroak.

Bestalde, erabiltzailea **trebetasunen** bidez sar daiteke ikastaroetara, edo bestela esanda, **ikastaro garrantzitsuak erakusten dira interesak, trebetasunak edo gaitasunak hautatuta**, eta hori profil pertsonaletik alda daiteke.

Aplikazioak ematen duen beste aukera bat ikastaroak plataformaren **hiru bloke tematiko handietan** oinarrituta aztertzea da: **negozioak, teknologia eta sormena**.

Azkenik, **bilaketa**-barraren bidez, ikastaroak bila daitezke trebetasunetan, materietan, softwarean eta abarretan oinarrituta.

LINKEDIN LEARNING-EKO IKASTAROETAKO BLOKE TEMATIKOAK

Negozioak	Teknologia	Sormena
<ul style="list-style-type: none"> • Proiektuen kudeaketa • Finantzak eta kontabilitatea • Bezeroaren arreta • Softwarea • Aniztasuna, ekitatea, inklusioa eta kidetza (AEIK) • Zuzendaritza eta lidergoa • Garapen profesionala • Hazkuntza profesionala • Marketina • Trebakuntza eta hezkuntza • Enpresa-softwarea eta -tresnak • Enpresa txikiak eta enpresa-espirtua • Giza balia bideak (GBak) • Enpresa-analisisa eta -estrategia • Salmentak 	<ul style="list-style-type: none"> • Zerbitzu teknikoa • Sareen eta sistemen administrazioa • Hardwarea • Softwarea • Garapen mugikorra • Segurtasun informatikoa • Softwarearen garapena • Hodei-konputazioa • Datuen zientzia • Datu-baseak kudeatzea • Web-garapena • DevOps • Adimen artifiziala 	<ul style="list-style-type: none"> • Web-diseinua • Irudi digitala eta argazkia • Animazioa eta ilustrazioa • Softwarea • Erabiltzaile-esperientzia • Bideoa • Diseinu grafikoa • Audioa eta musika • Grafiko animatuak eta efektu bisualak • Produktuak eta fabrikazioa • Arkitektura, ingeniariaritza eta aholkularitza • Jakinarazpena denbora errealean



Ikastaroen nabigazio-panela

LinkedIn Learning ikastaroen beste ezaugarri garrantzitsu bat zera da, **bideo-erreproduzigailuaren azpian nabigazio-panel bat barne hartzen dutela**. Panel horretan ikastaroaren laburpen bat agertzen da, egilearen deskribapena, helburuak, biografia eta lotutako ikastaroak jasotzen dituena. Panel horretatik, halaber, **galderen atal bat** dago, ikastaroari buruzko iruzkinak eta zalantzak adierazteko; bideoan oharrak hartzeko liburuxka bat; **bideoaren transkripzioa** erakusten duen atal bat ere badago, erabilerraztasuna errazte aldera. Horri dagokionez, bideo-erreproduzigailuan azpinituluak ere hauta daitezke.

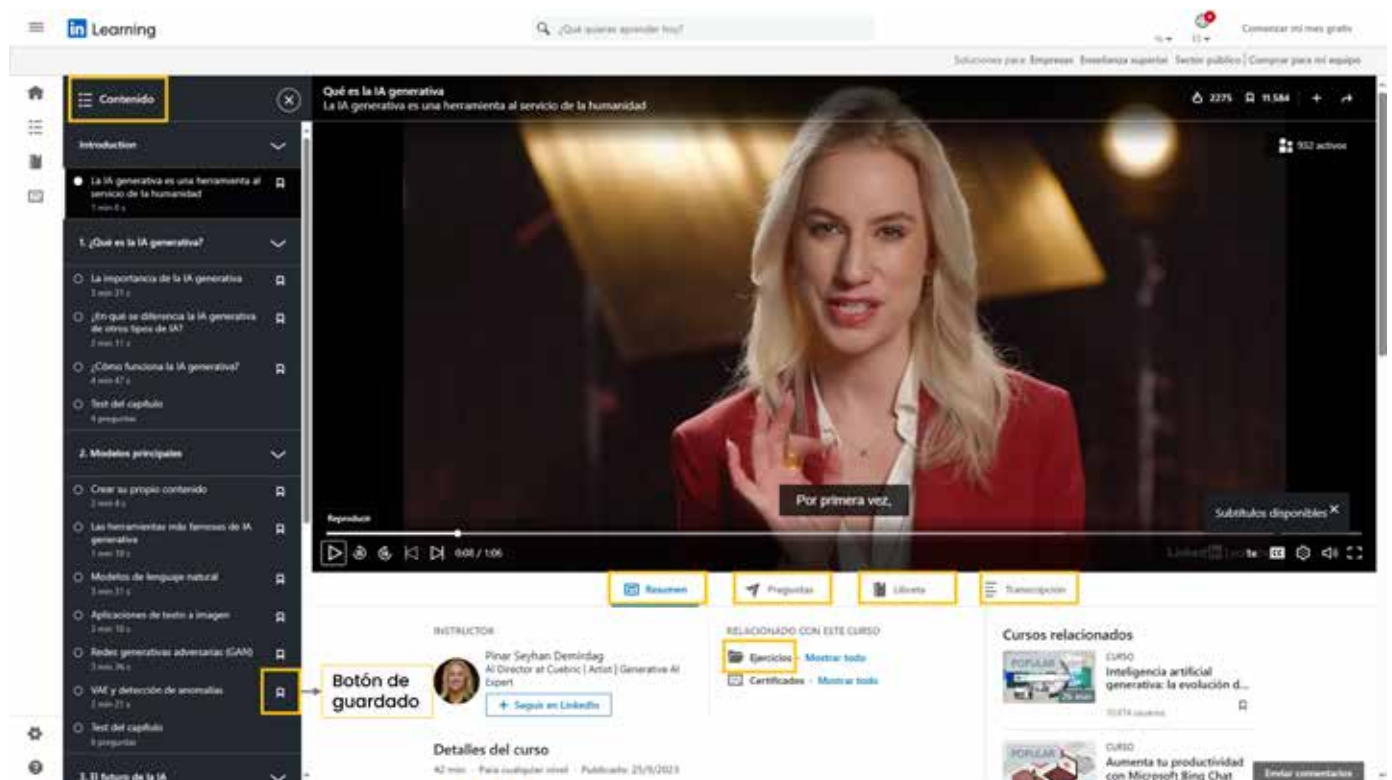
Gainera, ikastaroak **alboko panel** bat ere badu, **ikastaroaren edukiaren eskema** erakusten duena, atal bakoitzera zuzenean sartzeko, zer gai landuko diren jakiteko eta **gehien interesatzen zaizkion bideoak bilduman gordetzeko**.

Bestalde, kasu askotan, erabiltzaileari bere aurrerapena ebaluatzen laguntzeko **ariketak eta galdetegiak dituzten dokumentuak** ere biltzen ditu ikastaroak. Aurreko guztia 2. irudian ikusten da.

OHARRA

IKASTAROEN BILDUMA

Ikasleek beren ikastaroen bilduma propioa sor dezakete; bilduma hori LinkedIn Learning komunitatearekin parteka daiteke, bai eta erakundeko beste pertsona batzuekin ere, kontu instituzional bat erabiltzen ari badira.



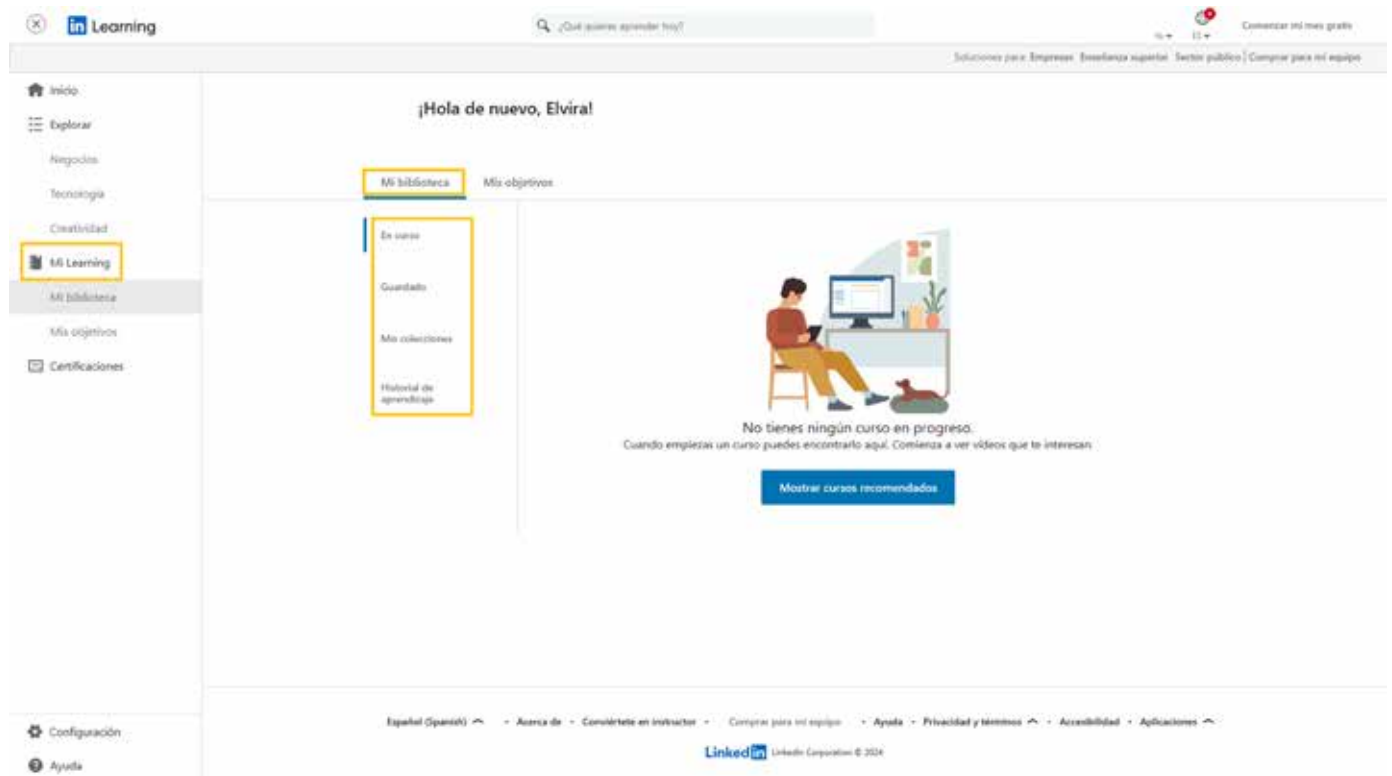
The screenshot displays the LinkedIn Learning interface. On the left, a dark navigation panel is visible, containing a 'Contenido' (Content) section with a list of course topics and chapters. A yellow box highlights the 'Contenido' header. The main area features a video player with a woman speaking. Below the video, there are buttons for 'Resumen' (Summary), 'Preguntas' (Questions), 'Libros' (Books), and 'Transcripción' (Transcription). A yellow box highlights the 'Botón de guardado' (Save button) in the bottom left corner of the video player area. The bottom right shows 'Cursos relacionados' (Related courses) with a 'Enviar comentarios' (Send comments) button.

2. irudia. "Ikastaroaren nabigazio-panela". Geuk egina.



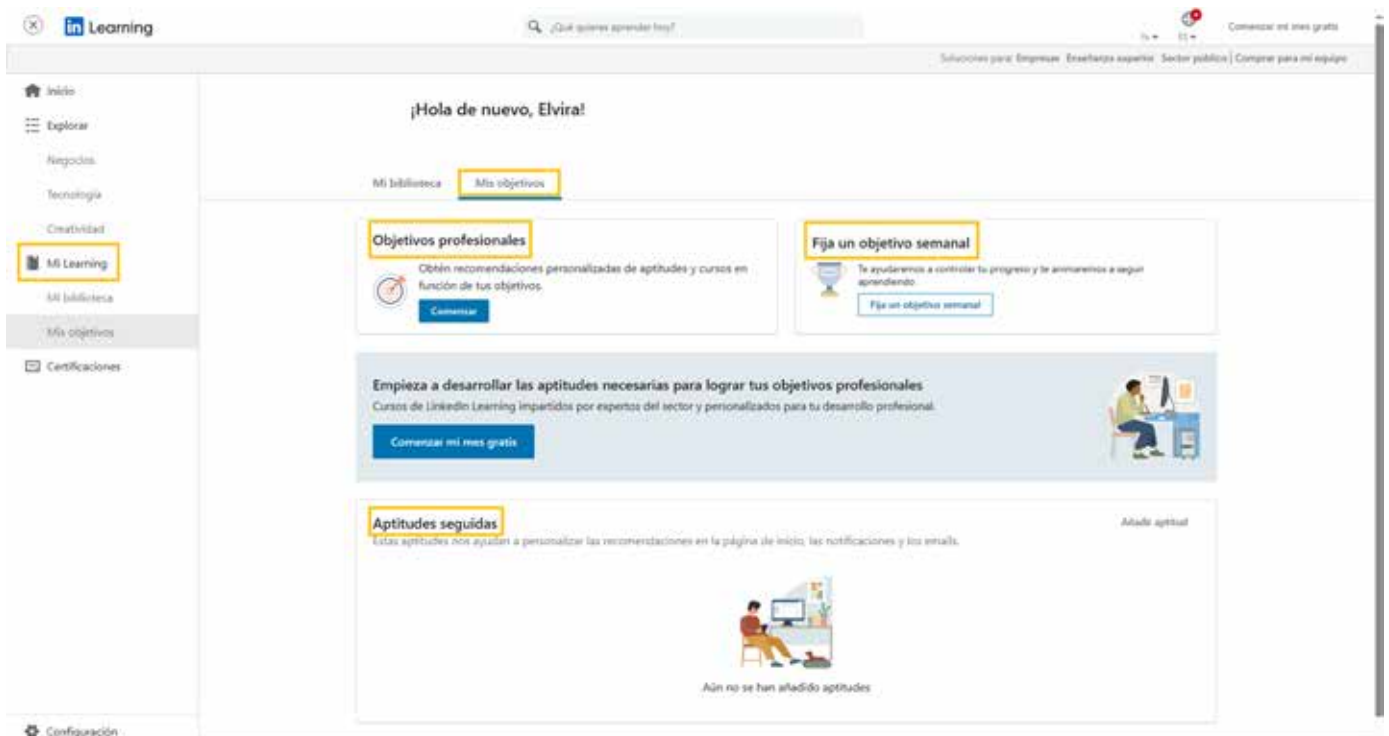
Nire Learninga

Azkenik, ikasten edo gordetzen ari den edukia antolatuta edukitzeko, profil pertsonalean "**Nire liburutegia**" atala du (3. Irudia) erabilgarri erabiltzaileak. Atal horretara erabiltzaile-argazkiaren bidez sar daiteke, edo zuzenean, alboko nabigazio-panelaren medioz. Bertan, atal hauetara sar gaitezke: "**Abian**", erabiltzailea gaur egun egiten ari den bideoak edo ikastaroak erakusten dituena; "**Gordea**", erabiltzaileak gorde dituen ikastaroetarako; "**Nire bildumak**", aurrez aipatu diren ikastaro-bildumetarako; eta "**Ikaskuntzaren historia**", amaitu diren ikastaroak ikusteko.



3. irudia. "Nire liburutegia". Geuk egina.

Gainera, pantaila horretan bertan beste atal bat dago, "**Nire helburuak**" izenekoak. Bertan, erabiltzaileak bere **helburu profesionalak eta asterokoak** finka ditzake, bai eta horietan oinarrituta gomendioak lortzeko interesatzen zaizkion gaitasunak **gehitu** ere (4. irudia).



4. irudia. "Nire helburuak". Geuk egina.

Harpidetza

Plataforma horrek ikastaro batzuk doan eskaintzen dituen arren, horiek LinkedIn Learning-eko ikastaro guztien ehuneko oso txikia dira.

Hori dela-eta, **harpidetza-plan** bat da plataforma horren prestakuntzan parte hartzeko modurik ohikoena, eta **30 eguneko doako probaldi bat ere eskaintzen da** horretarako. Denbora horren ondoren, erabiltzaileak bi aukera ditu: hilean 29,99 euroko harpidetza estandarra; edo urtean ia 299,98 euroko harpidetza.

Bi kasuetan, harpidetzak barne hartzen ditu **ikastaro guztietarako sarbide mugagabea**, LinkedIn Learning **ziurtagiriak**, ikastaroak **deskargatzea** konexiorik gabe ikusteko eta **edozein unetan** harpidetza **bertan behera uztea**.

Ziurtagpena

LinkedIn Learningeko ikastaroetako edozein amaitzean, ikasleak **prestakuntza amaitu izanaren ziurtagiria** jasotzen du. Alabaina, ziurtagiri horrek gauza bakar bat ziurtatzen du: ikastaroa amaitu dela eta bertan irakasten diren trebetasunak eskuratu direla (hau da, **ez duela balio ofizial edo akademikorik**).

ADI

LINKEDIN LEARNINGERAKO BESTE SARBIDE BATZUK

Erakunde akademiko, liburutegi eta enpresa askok harpidetza bat dute eskuragarri plataforma horretan; beraz, zerbitzu horien erabiltzaileek edo enpresa horietako langileek doan eskuratu dezakete LinkedIn Learningeko programaren prestakuntza-edukia.



Hala eta guztiz ere, ziurtagiri horiek **osagarri ona dira profil profesionalerako**, eta LinkedInen profil indibidualari erants dakizkioke, enplegataileei eskuratutako trebetasun eta gaitasunak erakusteko. Gainera, LinkedIn Learningeko profila LinkedIn profilarekin integratuta badago, ziurtagiria automatikoki gehituko da.

Erabiltzaileak ez badio ziurtagiria gehitu nahi LinkedIn profilari edo, hor gehitzeaz gain, deskargatu egin nahi badu ordenagailuan gordetzeko edo inprimatzeko, LinkedIn Learningek **ziurtagiria PDF formatuan deskargatzeko aukera** ere ematen du.

Aplikazio mugikorra

Web-orriaren bidez ere erabil daiteke ordenagailuan LinkedIn Learning, edo, nahiago izanez gero, **iPhonerako zein Android edozein telefonotarako eskuragarri dagoen aplikazio mugikorraren bidez**, eta plataformaren webaren oso antzekoa da.

Aplikazioa erabiltzeko egin behar den lehenengo gauza gailu mugikorrean deskargatzea da, haren aplikazio-dendaren bidez. Deskargatu ondoren, saioa hasi behar da ordenagailuan erabiltzen diren kredentzial berberekin.

Aplikazioa plataformaren web-bertsioaren oso antzekoa bada ere, baditu desberdintasun batzuk. Desberdintasun horietako bat ikastaroak bilatzeko unean ikusten da.

Alde batetik, aplikazioak **zenbait gomendio** eskaintzen ditu **hasierako orrialdean**, batez ere erabiltzaileak kontsumitu duen edukian oinarrituta (5. irudia).

Bestalde, aplikazioaren beheko barratik "**Gaiak**" atalera sar daiteke; atal hartatik, plataformaren **hiru eduki-bloke handietara** eta **ziurtagiriak** aukerara sar daiteke erabiltzailea.



5. irudia. "Hasierako orria eta gomendioak". Geuk egina.

⚠ ADI

LINKEDIN LEARNING APLIKAZIOKO GAIK

Erabiltzailearen kontua dagokion enpresari edo erakundeari lotuta badago, negozio-, teknologia- eta sormen-gaiez gain, baliteke erakunde horri buruzko laugarren atal bat agertzea; erakundeak gomendatutako edukia agertzen da hor.



Aukera horiez gain, aplikazioak **goiko bilaketa-barra** bat ere badu, plataforman edozein ikastaro aurkitzeko erabil daitekeena, eta lupa baten ikonoarekin seinaleztatuta dagoena, 5. eta 6. irudietan ikusten den bezala. Horretarako, barra horretan klik egin eta bilatu nahi dena idatzi baino ez da egin behar; alabaina, bilaketa berriak edo joerak, ziurtapen-eskaintzak, eduki-hornitzaile nagusiak eta eduki-motak ere agertzen dira, bilaketa arintze aldera.

Ikastaroa hautatu ondoren, LinkedIn Learning aplikazioaren abantaila nagusia da **ikastaroei non-nahi jarraitzeko aukera** ematen duela, eta Internet konexiorik ez dela behar horretarako.

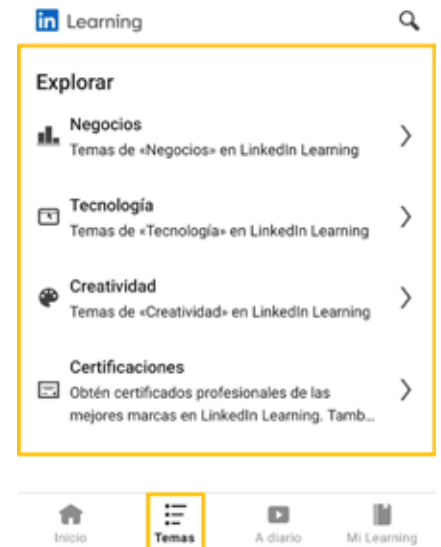
Ikastaroen fitxek webguneko informazio bera dute, baina modu desberdinean banatuta (7. irudia): goiko aldean, **bideo-erreproduzigailua** dago; pantailaren erdian, dagokion ikastaroari eta haren antzekoak diren beste batzuei buruzko datuen laburpena, ikastaroaren **edukien** eskemak erakusten duen edukia eta irakaslearekin harremanetan jartzeko eta zalantzak argitzeko **galderen** azken atal bat. Gainera, ikono batzuk ere eskaintzen dira ikastaroari "atsegin dut" emateko, bilduman bertan gordetzeko, partekatzeko edo deskargatzeko (konexiorik gabe ikusteko), bai ikastaro osoa, bai bideo bakoitza bereiz.

Dokumentu honetan egiaztatuenez, LinkedIn Learning online prestakuntza-plataforma osoenetako eta gomendagarrienetako bat da, eta gaur egun trebetasun edo ezagutza berriak garatzeko edo lehendik daudenak hobetzeko erabil daiteke.

i Informazio gehiago

LinkedIn Learningi buruzko informazio gehiago lor daiteke esteka hauen bidez:

- **Online ikastaroak: Ikasi erabiltzen LinkedIn Learning | LinkedIn Learning (Ihen, Lynda.com)** (e.digitall.org.es/linkedin-learning). Santos, E. (2023).
- **lil-guide-how-to-use-LinkedIn-learning.pdf** (e.digitall.org.es/guia-linkedin). LinkedIn Learning (g.f.).
- **Zer da LinkedIn Learning eta nola aprobetxa dezakezu?** (e.digitall.org.es/link-learning). Serpa, D. (2023).



6. irudia. "Gaiak eta ziurtagiriak". Geuk egina.



7. irudia. "Ikastaroaren orrialdea". Geuk egina.

**i Informazio gehiago**

Benítez, C. (2023ko urriaren 9a). *eLearning estatistiken behin betiko zerrenda 2024rako*. Findstack. 2024ko martxoaren 14an hartua: <https://findstack.es/resources/elearning-statistics>

Kennedy, M. (2019). LinkedIn learning product review. *Journal of the Canadian Health Libraries Association/Journal de l'Association des biblioth & # 232; ques de la sant & # 233; du Canada*, 40(3), 142-143. <https://journals.library.ualberta.ca/jchla/index.php/jchla/article/download/29424/21574>

LinkedIn Learning (g.f.). *How to Use LinkedIn Learning. Quick tips for getting the most from your on-demand learning resource*. <https://learning.linkedin.com/content/dam/me/learning/en-us/pdfs/lil-guide-how-to-use-linkedin-learning.pdf>

Santos, E. (2023ko irailaren 15a). *Ikasi LinkedIn Learning erabiltzen. LinkedIn Learning*. 2024ko martxoaren 14an hartua: https://es.linkedin.com/learning/aprende-a-usar-linkedin-learning-22828395?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learning

Serpa, D. (2023ko uztailaren 11). *Zer da LinkedIn Learning eta nola aprobetxa dezakezu?* LinkedIn. 2024ko martxoaren 14an hartua: https://www.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-es-linkedin-learning-y-c%C3%B3mo-puedes-aprovecharlo-andr%C3%A9s-coronado?utm_source=share&utm_medium=member_android&utm_campaign=share_via



DigitAll

Gaitasun
digitaletan
prestakuntza



Coordinación General

Universidad de Castilla-La Mancha
Carlos González Morcillo
Francisco Parreño Torres

Coordinadores de área

Área 1. Búsqueda y gestión de información y datos

Universidad de Zaragoza
Francisco Javier Fabra Caro

Área 2. Comunicación y colaboración

Universidad de Sevilla
Francisco Javier Fabra Caro
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
José Mariano González Romano
Juan Ramón Lacalle Remigio
Julio Cabero Almenara
María Ángeles Borrueco Rosa

Área 3. Creación de contenidos digitales

Universidad de Castilla-La Mancha
David Vallejo Fernández
Javier Alonso Albusac Jiménez
José Jesús Castro Sánchez

Área 4. Seguridad

Universidade da Coruña
Ana M. Peña Cabanas
José Antonio García Naya
Manuel García Torre

Área 5. Resolución de problemas

UNED
Jesús González Boticario

Coordinadores de nivel

Nivel A1

Universidad de Zaragoza
Ana Lucía Esteban Sánchez
Francisco Javier Fabra Caro

Nivel A2

Universidad de Córdoba
Juan Antonio Romero del Castillo
Sebastián Rubio García

Nivel B1

Universidad de Sevilla
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
José Mariano González Romano
Juan Ramón Lacalle Remigio
Montserrat Argandoña Bertran

Nivel B2

Universidad de Castilla-La Mancha
María del Carmen Carrión Espinosa
Rafael Casado González
Víctor Manuel Ruiz Penichet

Nivel C1

UNED
Antonio Galisteo del Valle

Nivel C2

UNED
Antonio Galisteo del Valle

Maquetación

Universidad de Salamanca
Fernando De la Prieta Pintado
Pilar Vega Pérez
Sara Alejandra Labrador Martín

Creadores de contenido

Área 1. Búsqueda y gestión de información y datos

1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales

Universidad de Huelva

Ana Duarte Hueros (coord.)
Arantxa Vizcaíno Verdú
Carmen González Castillo
Dieter R. Fuentes Cancell
Elisabetta Brandi
José Antonio Alfonso Sánchez
José Ignacio Aguaded
Mónica Bonilla del Río
Odriel Estrada Molina
Tomás de J. Mateo Sanguino (coord.)

1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales

Universidad de Zaragoza

Ana Belén Martínez Martínez
Ana María López Torres
Francisco Javier Fabra Caro
José Antonio Simón Lázaro
Laura Bordonaba Plou
María Sol Arqued Ribes
Raquel Trillo Lado

1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales

Universidad de Zaragoza

Ana Belén Martínez Martínez
Francisco Javier Fabra Caro
Gregorio de Miguel Casado
Sergio Ilarri Artigas

Área 2. Comunicación y colaboración

2.1 Interactuar a través de tecnología digitales

Iseazy

2.2 Compartir a través de tecnologías digitales

Universidad de Sevilla

Alién García Hernández
Daniel Agüera García
Jonatan Castaño Muñoz
José Candón Mena
José Luis Guisado Lizar

2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales

Universidad de Sevilla

Ana Mancera Rueda
Félix Biscarri Triviño
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
Jorge Ruiz Morales
José Manuel Sánchez García
Juan Pablo Mora Gutiérrez
Manuel Ortigueira Sánchez
Raúl Gómez Bizcocho

2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales

Universidad de Sevilla

Belén Vega Márquez
David Vila Viñas
Francisco de Asís Gómez Rodríguez
Julio Barroso Osuna
María Puig Gutiérrez
Miguel Ángel Olivero González
Óscar Manuel Gallego Pérez
Paula Marcelo Martínez

2.5 Comportamiento en la red

Universidad de Sevilla

Ana Mancera Rueda
Eva Mateos Núñez
Juan Pablo Mora Gutiérrez
Óscar Manuel Gallego Pérez

2.6 Gestión de la identidad digital

Iseazy

Área 3. Creación de contenidos digitales

3.1 Desarrollo de contenidos

Universidad de Castilla-La Mancha

Carlos Alberto Castillo Sarmiento
Diego Cordero Contreras
Inmaculada Ballesteros Yáñez
José Ramón Rodríguez Rodríguez
Rubén Grande Muñoz

3.2 Integración y reelaboración de contenido digital

Universidad de Castilla-La Mancha

José Ángel Martín Baos
Julio Alberto López Gómez
Ricardo García Ródenas

3.3 Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual

Universidad de Castilla-La Mancha

Gabriela Raquel Gallicchio Platino
Gerardo Alain Marquet García

3.4 Programación

Universidad de Castilla-La Mancha

Carmen Lacave Roderó
David Vallejo Fernández
Javier Alonso Albusac Jiménez
Jesús Serrano Guerrero
Santiago Sánchez Sobrino
Vanesa Herrera Tirado

Área 4. Seguridad

4.1 Protección de dispositivos

Universidade da Coruña

Antonio Daniel López Rivas
José Manuel Vázquez Naya
Martíño Rivera Dourado
Rubén Pérez Jove

4.2 Protección de datos personales y privacidad

Universidad de Córdoba

Aida Gema de Haro García
Ezequiel Herruzo Gómez
Francisco José Madrid Cuevas
José Manuel Palomares Muñoz
Juan Antonio Romero del Castillo
Manuel Izquierdo Carrasco

4.3 Protección de la salud y del bienestar

Universidade da Coruña

Javier Pereira Loureiro
Laura Nieto Riveiro
Laura Rodríguez Gesto
Manuel Lagos Rodríguez
María Betania Groba González
María del Carmen Miranda Duro
Nereida María Canosa Domínguez
Patricia Concheiro Moscoso
Thais Pousada García

4.4 Protección medioambiental

Universidad de Córdoba

Alberto Membrillo del Pozo
Alicia Jurado López
Luis Sánchez Vázquez
María Victoria Gil Cerezo

Área 5. Resolución de problemas

5.1 Resolución de problemas técnicos

Iseazy

5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

Iseazy

5.3 Uso creativo de la tecnología digital

Iseazy

5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

Iseazy



El material del proyecto DigitAll se distribuye bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0. Puede obtener los detalles de la licencia completa en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>