

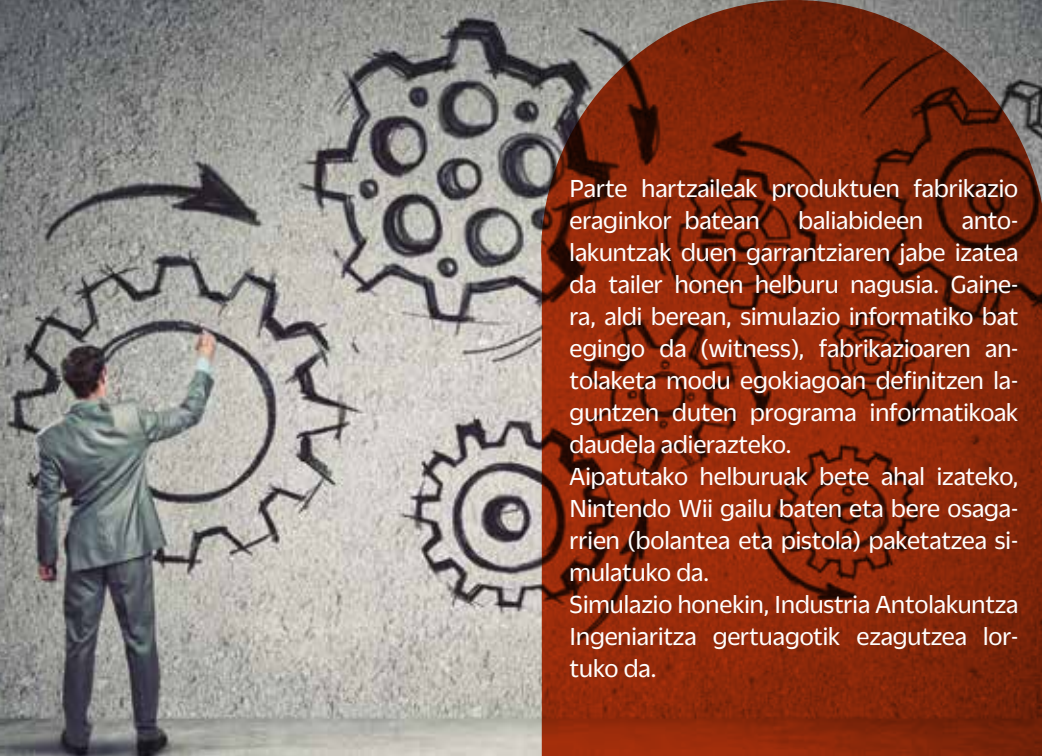


**Mondragon
Unibertsitatea**

**Goi Eskola
Politeknikoa**



**Produkzioaren
kudeaketa
(Nintendo Wii)**



Parte hartzaileak produktuen fabrikazio eraginkor batean baliabideen antolakuntzak duen garrantziaren jabe izatea da tailer honen helburu nagusia. Gainera, aldi berean, simulazio informatiko bat egingo da (witness), fabrikazioaren antolaketa modu egokiagoan definitzen laguntzen duten programa informatikoak daudela adierazteko.

Aipatutako helburuak bete ahal izateko, Nintendo Wii gailu baten eta bere osagarrien (bolantea eta pistola) paketatzea simulatuko da.

Simulazio honekin, Industria Antolakuntza Ingeniaritza gertuagotik ezagutzea lortuko da.

NON:

Arrasate

NORI ZUZENDUA:

Batxilergoko 1.maila

IKASLE KOPURUA:

10 gutxienez 20 gehienez

IRAUPENA:

2,5 ordu

DESKRIBAPENA:

1. Muntaketa prozesua banaketa funtzionalarekin. Lay out ez lineala.
2. Lehen zatiaren ondorioak, Witness softwarearen laguntzarekin.
3. Muntaketa prozesua banaketa linealarekin.
4. Bigarren zatiaren ondorioak Witness softwarearen laguntzarekin.