

Curso Académico: (2020 / 2021)

Fecha de revisión: 09-07-2020

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: MEDINA DOMINGUEZ, FUENSANTA

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 6.0

Curso : 4 Cuatrimestre :

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Principios de Desarrollo de Software

OBJETIVOS

Competencias Transversales/Genéricas

- Capacidad de abstracción (PO a)
- Capacidad de análisis y síntesis (PO a)
- Capacidad para organizar y planificar (PO b)
- Capacidad para resolver problemas (PO c, e)
- Trabajo en equipo (PO d)
- Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica (PO e)
- Capacidad de expresión oral y escrita (PO g)

Competencias específicas

-Cognitivas (Saber) (PO a, b, d, i, h, k)

- 1) Conceptos generales sobre equipos: virtuales y presenciales
 - 2) Conocimiento sobre la gestión de equipos virtuales
 - 3) Conocimiento sobre los mecanismos para crear equipos virtuales
 - 4) Conocimiento sobre los modelos de gestión cultural
 - 5) Conocimiento sobre los modelos de comunicación y colaboración en equipos virtuales
 - 6) Conocimiento sobre las técnicas de expresión en comunicaciones virtuales
 - 7) Conocimiento sobre cómo gestionar proyectos en equipos virtuales
 - 8) Conocimiento sobre herramientas de trabajo colaborativo
 - 9) Conocimiento sobre herramientas de software social
- Procedimentales /Instrumentales (Saber hacer) (PO a, b, e, k, g)
- 1) Gestionar proyectos en equipos virtuales
 - 2) Utilizar herramientas de trabajo colaborativo
 - 3) Utilizar herramientas de software social
 - 4) Analizar y diseñar equipos virtuales
 - 5) Planificar los mecanismos de comunicación y colaboración en los equipos virtuales
 - 6) Gestionar la diversidad cultural en equipos virtuales

- Actitudinales (Ser) (PO c, d, e, i)

- 1) Capacidad para generar nuevas formas de comunicación y colaboración en equipos virtuales
- 2) Preocupación por la gestión de proyectos en equipos virtuales
- 2) Capacidad de liderazgo y coordinación

Competencias Generales y Transversales

*Ser capaz de generar nuevas ideas(creatividad) y de anticipar nuevas situaciones y de adaptarse a trabajar en equipo y relacionarse con otros, pero al mismo tiempo tener capacidad de trabajar de forma autónoma (CG2)

*Ser capaz de exponer y discutir propuestas en el trabajo en equipo, demostrando habilidades personales y sociales que le permitan asumir responsabilidades distintas dentro de los mismos.

Competencias Específicas para mención de sistemas de información

* Capacidad de integrar soluciones de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y procesos empresariales para satisfacer las necesidades de información de las organizaciones, permitiéndoles alcanzar sus objetivos de forma efectiva y eficiente, dándoles así ventajas competitivas. (CESI1)

*Capacidad para comprender y aplicar los principios y prácticas de las organizaciones, de forma que puedan ejercer como enlace entre las comunidades técnica y de gestión de una organización y

participar activamente en la formación de los usuarios (CESI4)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

Esta asignatura, Equipos Virtuales, se centra en la DIRECCIÓN DE EQUIPOS Y PROYECTOS SOFTWARE GLOBALES.

Entre otras cosas, se analizará y debatirá sobre la naturaleza, motivación e importancia de los equipos virtuales y se trabajará sobre cada una de las principales distancias que los caracterizan:

- a) Distancia geográfica: se analizarán y pondrán en práctica los distintos MODELOS DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN existentes y las HERRAMIENTAS que los implementan para minimizar el impacto de esta distancia geográfica entre los miembros del equipo.
- b) Distancia cultural: se trabajarán de manera teórica y práctica los MODELOS DE GESTIÓN CULTURAL más importantes con el objetivo de aprender a gestionar la diversidad cultural en el ámbito profesional.
- c) Distancia idiomática: se analizarán técnicas, herramientas y MÉTODOS DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA que facilitan la comprensión y entendimiento entre miembros de equipos con disparidad de lenguas maternas.

Además, se estudiarán los modelos de negocio en torno a este nuevo entorno virtual y cómo la ingeniería del software tradicional y moderna (enfoque agile) se adapta a este nuevo ámbito.

Estos contenidos se distribuyen a través de una serie de temas formalizados en el PROGRAMA de la asignatura:

- 1. La gestión de equipos virtuales en el perfil del ingeniero informático.
- 2. Conceptos sobre gestión de equipos: presenciales y virtuales.
- 3. Mecanismos de creación de equipos virtuales.
- 4. Herramientas de trabajo colaborativo.
- 5. Técnicas de expresión oral y escrita para el uso de herramientas web de comunicación remota.
- 6. Gestión de proyectos para equipos virtuales.
- 7. Software social para el trabajo de equipos virtuales.

A lo largo de la asignatura, cabe destacar el uso de técnicas de VISUAL THINKING como los mapas mentales y diversas técnicas de post-it. Se realizará un taller con la metodología LEGO® SERIOUS PLAY® y se empleará una HERRAMIENTA DE SIMULACIÓN de escenarios en la gestión de equipos virtuales.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

- 1. Clases Teóricas: 1 ECTS. Enfoque magistral y participativo que tiene por objetivo alcanzar las competencias específicas cognitivas de la asignatura. (PO a,b,c,i,h)
- 2. Clases Prácticas: 1 ECTS. Desarrollan las competencias específicas instrumentales y la mayor parte de las transversales, como son la de trabajo en equipo virtual y no virtual, capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica, de planificar y organizar y de análisis y síntesis. Las prácticas consisten en varias entregas que parte de un ejemplo práctico sobre un problema real de trabajo en equipos virtuales. (PO a, b, c, d, e, k, g)
- 3. Realización de Actividades Académicas Dirigidas
 - Con presencia del profesor (1,5 ECTS): Planteamiento de un trabajo, relacionado con temas de gestión y trabajo en equipos virtuales donde el alumno profundiza sobre algún aspecto de la materia. (PO a,b,c,d,e,k,g)
 - Sin presencia del profesor (2 ECTS): Algún ejercicio y lectura complementaria propuestas por el profesor.(PO a,b,c,d,e,k,g)
- 4. Examen: 0,5 ECTS. Tienen por objeto incidir, complementar y complementar en el desarrollo de las capacidades específicas cognitivas y procedimentales. (PO a, c, i, h)

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Será evaluación continua el 100% donde los alumnos tendrán diversas pruebas evaluables.

Peso porcentual del Examen Final:

0

Peso porcentual del resto de la evaluación:

100

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Carmel, E. Global Software Teams: Collaborating Across Borders and Time Zones, Prentice Hall, 1999
- Ebert, C. Global Software and IT: A Guide to Distributed Development, Projects, and Outsourcing, Wiley, 2011
- Eckstein, J. Agile Software Development with Distributed Teams: Staying Agile in a Global World , Dorset House Publishing, 2013
- Iqbal A., Gencel C., Abbas S. Communication Risks and Best practices in Global Software Development, LAP Lambert Academic Publishing , 2012
- Pauleen, D Virtual teams: projects, protocols and processes, IGI Global, 2004
- Piattini M., Vizcaíno A., Garcia F. Desarrollo Global de Software, RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones, 2014

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Gibson, C.B.; Cohen, S.G Virtual teams that work: creating conditions for virtual team effectiveness, John Wiley and Sons, 2003
- Lipnack,J; Stamps, J. Virtual teams: people working across boundaries with technology, Wiley, 2000
- Siebdrat, F. Virtual teams: understanding their dynamics and leveraging their performance ; an empirical study of software development teams, F. Siebdrat, 2009