
Curso Académico: (2021 / 2022)**Fecha de revisión: 09-06-2021**

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:

- 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

Será objetivo de la asignatura aprender a:

- 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

Enlace al documento

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

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

Los contenidos son:

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Las actividades formativas son:

1. Clases Teóricas: enfoque magistral y participativo
2. Clases Prácticas: se centrarán en realizar un caso práctico sobre un problema real de trabajo en equipos virtuales.

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