

DENOMINACIÓN ASIGNATURA: Fundamentos de la Producción de Software para Negocios Digitales		
GRADO: Empresa y Tecnología	CURSO: 2º	CUATRIMESTRE: 2º

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA								
S E M A N A	S E S I Ó N	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	TIPO DE DOCENCIA (marcar X)		ESPACIO DISTINTO DEL AULA (aula informática, audiovisual, etc.)	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
			A G R E G A D O	R E D U C I D O		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO (Max. Estim. 6,5h)
1	1	Empresas digitales	X			Conceptos fundamentales de software y sistemas digitales	1,5	6,5
	2	Cultura de la era digital		X		Valores en la era digital	1,5	
2	3	Pensamiento sistémico en gestión	X			Comprender lo que significa holístico. Pensando como un genio	1,5	6,5
	4	Pensamiento sistémico en gestión		X		Aprendiendo las habilidades para ser un profesional innovador	1,5	
3	5	Pensamiento sistémico en gestión	X			Mapa mental de las habilidades de un profesional innovador: trabajo práctico (parte I)	1,5	6,5
	6	Pensamiento sistémico en gestión		X		Mapa mental de las habilidades de un profesional innovador: trabajo práctico (parte II)	1,5	
4	7	Producción de software en organizaciones digitales	X			Estrategia de producción de productos digitales	1,5	6,5
	8	Producción de software en organizaciones digitales		X		Principios de la producción de software	1,5	
5	9	Roles en la producción y operación de software	X			Desarrollo de procesos de software	1,5	6,5
	10	Roles en la producción y operación de software		X		Roles en el desarrollo de productos digitales	1,5	
6	11	Desarrollo de productos de software centrado en las personas	X			Paradigmas de interacción: software ubicuo, AR / VR, software social	1,5	6,5
	12	Desarrollo de productos de software centrado en las personas		X		Paradigmas de interacción: software ubicuo, AR / VR, software social	1,5	
7	13	Desarrollo de productos de software centrado en las personas	X			Interacción persona-ordenador	1,5	6,5
	14	Desarrollo humano-céntrico de productos de software		X		Diseño de interfaz de usuario	1,5	

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA								
S E M A N A	S E S I Ó N	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	TIPO DE DOCENCIA (marcar X)		ESPACIO DISTINTO DEL AULA (aula informática, audiovisual, etc.)	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
			A G R E G A D O	R E C U R S O		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO (Max. Estim. 6,5h)
8	15	Creatividad y métodos participativos para el desarrollo de software y sistemas	X			Principios de diseño de sistemas sociotécnicos	1,5	6,5
	16	Creatividad y métodos participativos para el desarrollo de software y sistemas		X		Experiencia de usuario	1,5	
9	17	Creatividad y métodos participativos para el desarrollo de software y sistemas	X			Creatividad y diseño	1,5	6,5
	18	Creatividad y métodos participativos para el desarrollo de software y sistemas		X		Creatividad y diseño	1,5	
10	19	Especificando necesidades y deseos	X			Fundamentos para especificar un sistema digital: de necesidades y deseos a requisitos	1,5	6,5
	20	Especificando necesidades y deseos		X		Atributos, tipos y métodos para documentar los requisitos	1,5	
11	21	Especificando necesidades y deseos	X			Haga sus requisitos SMART y cree una especificación de alta calidad	1,5	6,5
	22	Especificando necesidades y deseos		X		Gestión de requisitos: el camino hacia el éxito.	1,5	
12	23	Pensando en el software para/con reutilización	X			Principios e implicaciones de reutilización de software	1,5	6,5
	24	Pensando en el software para/con reutilización		X		Enfoque y aplicaciones de reutilización de software	1,5	
13	25	Software y diseño del sistema: IoT, Open Data, componentes de terceros	X			Conceptos y procesos para diseñar sistemas de información que consuman las tecnologías de IoT, Big Data o Linked Open Data	1,5	6,5
	26	Software y diseño del sistema: IoT, Open Data, componentes de terceros		X		Conceptos y procesos para diseñar sistemas de información que consuman las tecnologías de IoT, Big Data o Linked Open Data	1,5	
14	27	Pruebas de software y sistema: proceso y principios	X			Conceptos y técnicas para probar un sistema de software	1,5	6,5
	28	Pruebas de software y sistema: proceso y principios		X		Conceptos y técnicas para probar un sistema de software	1,5	
Subtotal 1							42	91
Total 1 (Horas presenciales y de trabajo del alumno)							133	
15		Recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc					3,6	-

PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA ASIGNATURA

S E M A N A	S E S I Ó N	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	TIPO DE DOCENCIA (marcar X)		ESPACIO DISTINTO DEL AULA (aula informática, audiovisual, etc.)	TRABAJO SEMANAL DEL ALUMNO		
			A G R E G A D O	R E U C I D O		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO <i>(Max. Estim. 6,5h)</i>
16		Preparación de evaluación y examen						
17							3	10
18								
Subtotal 2							6,6	10
Total 2 (Horas presenciales y de trabajo del alumno)							17	

TOTAL (*Máximo 150 horas*) **150**