

<b>DENOMINACIÓN ASIGNATURA: Fundamentos de la Producción de Software para Negocios Digitales</b>		
<b>GRADO: Empresa y Tecnología</b>	<b>CURSO: 2020-2021</b>	<b>CUATRIMESTRE: 2º</b>

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 (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 del negocio digital		X		Aprendiendo las habilidades para ser un profesional innovador	1,5	
3	5	Pensamiento sistémico en gestión del negocio digital	X			Mapa mental de las habilidades de un profesional innovador: trabajo práctico (parte I)	1,5	6,5
	6	Pensamiento sistémico en gestión del negocio digital		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	
	9	Roles en la producción y operación de software	X			Desarrollo de procesos de software	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 U C I D O		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO (Max. Estim. 6,5h)
5	10	Roles en la producción y operación de software		X		Roles en el desarrollo de productos digitales	1,5	6,5
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	
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	El producto digital: Especificando necesidades y deseos	X			Fundamentos para especificar un sistema digital: de necesidades y deseos a requisitos	1,5	6,5
	20	El producto digital: Especificando necesidades y deseos		X		Atributos, tipos y métodos para documentar los requisitos	1,5	
11	21	El producto digital: Especificando necesidades y deseos	X			Haga sus requisitos SMART y cree una especificación de alta calidad	1,5	6,5
	22	El producto digital: 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	

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 (Max. Estim. 6,5h)
13	25	Gestión del proceso software: metodologías, roles, enfoques sistémicos de gestión, auditoría del proceso.	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	Gestión del proceso software: metodologías, roles, enfoques sistémicos de gestión, auditoría del proceso.		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	Gestión del proceso software: metodologías, roles, enfoques sistémicos de gestión, auditoría del proceso.	X			Conceptos y técnicas para probar un sistema de software	1,5	6,5
	28	Gestión del proceso software: metodologías, roles, enfoques sistémicos de gestión, auditoría del proceso.		X		Conceptos y técnicas para probar un sistema de software	1,5	
<b>Subtotal 1</b>							<b>42</b>	<b>91</b>
<b>Total 1 (Horas presenciales y de trabajo del alumno)</b>							<b>133</b>	
15		Recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc					3,6	-
16	17 18	Preparación de evaluación y examen					3	10
17								
18								
<b>Subtotal 2</b>							<b>6,6</b>	<b>10</b>
<b>Total 2 (Horas presenciales y de trabajo del alumno)</b>							<b>17</b>	
<b>TOTAL ( Máximo 150 horas )</b>							<b>150</b>	