

Grado en Ingeniería Informática

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Modelado de Negocio

Denominación en inglés:

Business Modelling

Código:

606010302

Carácter:

Optativo

Horas:

	Totales	Presenciales	No presenciales
Trabajo estimado:	150	60	90

Créditos:

Grupos reducidos				
Grupos grandes	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
3	0	0	0	3

Departamentos:

Tecnologías de la Información

Áreas de Conocimiento:

Lenguaje y Sistemas Informáticos

Curso:

4º - Cuarto

Cuatrimestre:

Segundo cuatrimestre

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:

*Arjona Fernández, José
Luis

E-Mail:

jose.arjona@dti.uhu.es

Teléfono:

959217647

Despacho:

tupb-31

*Profesor coordinador de la asignatura

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

1. Descripción de contenidos

1.1. Breve descripción (en castellano):

Modelado de negocio es una disciplina de vital importancia para aquellos proyectos software en los que se necesita entender la estructura y la dinámica de la empresa que albergará el sistema software a construir, ya que proporciona los requisitos necesarios para soportar dicha empresa.

1.2. Breve descripción (en inglés):

Business modelling is a discipline of vital importance for that software projects in which it is needed to understand the structure and the dynamic of the company which will have the software system that is going to be built, as it provides the required requisites to support that company.

2. Situación de la asignatura

2.1. Contexto dentro de la titulación:

En los cursos previos a esta asignatura, los alumnos han obtenido conocimientos de las disciplinas fundamentales del desarrollo software. En ésta asignatura, se presenta una nueva disciplina que tiene como objetivo modelar la organización para la que se desarrolla el software, proporcionando valor añadido a los proyectos de desarrollo software.

2.2. Recomendaciones:

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

El objetivo de esta asignatura es ofrecer al alumno los conocimientos necesarios para definir los procesos y las reglas que definen y regulan el funcionamiento de una empresa:

- Estándares para modelado de negocio
- Modelado del entorno, procesos y reglas de negocio
- Modelado de la Gestión empresarial y de la estructura de las organización

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1. Competencias específicas:

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **CG0:** Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.
- **G01:** Capacidad de organización y planificación así como capacidad de gestión de la Información.
- **G02:** Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito académico y profesional con especial énfasis, en la redacción de documentación técnica
- **G03:** Capacidad para la resolución de problemas
- **G04:** Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista
- **T02:** Conocimiento y perfeccionamiento en el ámbito de las TIC's

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones de Resolución de Problemas.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

En las clases teóricas se presentarán los conceptos de manera clara y concisa utilizando para ello las herramientas docentes más adecuadas al alcance del profesor. Para cada tema se proporcionará al alumno material de lectura que apoyará la sesión teórica. En ocasiones, el alumno deberá trabajar ciertos contenidos de forma personal, con ayuda del material proporcionado, estimulando, de esta forma, el aprendizaje autónomo.

Las prácticas de laboratorio consistirán en la realización de ejercicios relacionados con el temario teórico.

Trabajos en grupo. Se proporcionará una lista de temas objeto de trabajo. El trabajo se ajustará a las directrices que se marquen para su desarrollo. Los alumnos, en equipos de máximo dos miembros, elegirán uno de los temas, lo llevarán a cabo y lo expondrán en el aula al resto de los compañeros.

6. Temario desarrollado:

Tema 0 - Presentación

Tema 1 - Conceptos Fundamentales de Modelado de Negocio

1.1 Tipos de entidades de negocio

1.2 El entorno de negocio

1.3 Procesos de negocio

1.4 Reglas de negocio

1.5 Localización

1.6 Gestión empresarial

1.7 Estructura de la organización

Tema 2 - Notación para Modelado

2.1 BPMN

2.2 UML

Tema 3 - Herramientas

3.1 Apache Activiti

3.2 BPMN Academic

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

1. The Art of Business Process Modeling: The Business Analyst's Guide to Process Modeling with UML & BPMN. Martin Schedlbauer. 2010.
2. UML Y Patrones, Graig Larman (PRENTICE-HALL).

7.2. Bibliografía complementaria:

1. Business Modeling: A Practical Guide to Realizing Business Value. Morgan Kaufmann, 2008.

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos
- Examen de prácticas

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

La evaluación de los alumnos se realizará de la siguiente manera:

A -Exámen teoría/problemas. (Competencias: CG0, CG02, CG04, T02)

B- Exámen de prácticas. (Competencias: CG03)

C- Desarrollo de un trabajo práctico en grupo. (Competencias: CG0, CG01, CG02)

La calificación final de la asignatura se obtendrá de la siguiente forma: Calificación Final = Calificación Parte A x 0,40+ Calificación Parte B x 0,20 + Calificación Parte C x 0,40. Se considera aprobada la asignatura cuando se iguale o supere el 5 en la calificación final, habiendo igualado o superado el 5 en cada una de las partes.

9. Organización docente semanal orientativa:

	Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos Aula Estándar	Grupos Reducidos Aula de Informática	Grupos Reducidos Laboratorio	Grupos Reducidos prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	2	0	2	0	0		Tema 0	
#2	2	0	2	0	0		Tema 1	
#3	2	0	2	0	0		Tema 1	
#4	2	0	2	0	0		Tema 1	
#5	2	0	2	0	0		Tema 2	
#6	2	0	2	0	0		Tema 2	
#7	2	0	2	0	0		Tema 2	
#8	2	0	2	0	0		Tema 2	
#9	2	0	2	0	0		Tema 2	
#10	2	0	2	0	0		Tema 2	
#11	2	0	2	0	0		Tema 2	
#12	2	0	2	0	0		Tema 2	
#13	2	0	2	0	0		Tema 3	
#14	2	0	2	0	0		Tema 3	
#15	2	0	2	0	0		Tema 3	
	30	0	30	0	0			