

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
<p><b>Tema 1. El plan de igualdad</b></p> <p>1.1. Introducción y objetivos 1.2. Diagnóstico de la organización 1.3. ¿Qué es un plan de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres? 1.4. El plan de igualdad 1.5. Empezar el plan de igualdad 1.6. Ámbitos para el diagnóstico 1.7. Información cualitativa 1.8. Información cuantitativa 1.9. Análisis de los datos 1.10. Legislación aplicable</p>	<p><b>Huella UNIR</b> (2,6 puntos)</p> <p><b>Test Tema 1</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Sesión de Presentación de la asignatura</p> <p>Clase del Tema 1</p>
<p><b>Tema 2. El <i>mindset agile</i></b></p> <p>2.1. Introducción y objetivos 2.2. El <i>agile mindset</i> 2.3. El manifiesto ágil 2.4. Los cuatro valores <i>agile</i> 2.5. Los principios <i>agile</i> 2.6. Liderazgo <i>agile</i> 2.7. Competencias en forma de T (<i>T-shaped skills</i>)</p>	<p><b>Test Tema 2</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 2</p>
<p><b>Tema 3. El <i>flow</i></b></p> <p>3.1. <i>Flow</i> y felicidad 3.2. Componentes de la experiencia <i>flow</i> 3.3. ¿Qué es <i>flow</i> y qué no es <i>flow</i>? 3.4. La atención plena 3.5. Objetivos claros 3.6. La importancia del <i>feedback</i> 3.7. Foco en el presente 3.8. ¿Lo tenemos todo bajo control?</p>	<p><b>Test Tema 3</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 3</p>
<p><b>Tema 4. Kanban</b></p> <p>4.1. Introducción y objetivos 4.2. Gestión del trabajo en organizaciones deportivas 4.3. Definición de Kanban 4.4. Valores y principios de Kanban</p>		<p>Clase del Tema 4</p>

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
<p><b>Tema 4. Kanban (continuación)</b>                      4.5. Prácticas generales de Kanban y cómo aplicarlas                      4.6. Reuniones y roles en Kanban                      4.7. Métricas en Kanban                      4.8. Kanban versus Scrum</p>	<p><b>Entrega Actividad 1</b> (3 puntos)</p> <p><b>Test Tema 4</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 4 (continuación)</p>
<p><b>Tema 5. Design thinking</b>                      5.1. Introducción y objetivos                      5.2. Qué es <i>design thinking</i>                      5.3. El proceso de <i>design thinking</i>                      5.4. Empatizar                      5.5. Definir                      5.6. Idear                      5.7. Prototipar                      5.8. Testar</p>	<p><b>Test tema 5</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 5</p>
<p><b>Tema 6. Scrum, parte I.</b>                      6.1. Introducción y objetivos                      6.2. ¿Qué significa Scrum?                      6.3. Los pilares de Scrum                      6.4. Roles en Scrum                      6.5. Artefactos en Scrum                      6.6. Eventos en Scrum                      6.7. Resumen: el ciclo Scrum</p>	<p><b>Entrega Actividad 2</b> (3 puntos)</p> <p><b>Test Tema 6</b> (0,1 puntos)</p>	<p><b>Clase de Resolución de la Actividad 1</b></p> <p>Clase del Tema 6</p>
<p><b>Tema 7. Scrum, parte II.</b>                      7.1. Introducción y objetivos                      7.2. ¿Cómo aprendemos? Shu – Ha - Ri                      7.3. Tiempos en el ciclo de Scrum</p>		<p>Clase del Tema 7 (continuación)</p>
<p><b>Tema 7. Scrum, parte II. (continuación)</b>                      7.4. El <i>sprint</i> cero                      7.5. Facilitando eventos de Scrum                      7.6. Facilitando retrospectivas</p>	<p><b>Actividad grupal</b> Lectura individual</p> <p><b>Test Tema 7</b> (0,1 puntos)</p>	<p><b>Clase de Resolución de la Actividad 2</b></p> <p>Clase del Tema 7</p>
	<p><b>Actividad grupal</b> Aula de discusión (5,4 puntos)</p>	<p><b>Presentación de la Actividad grupal</b></p>

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
<p><b>Tema 8. Metodología comportamientos DISC</b></p> <p>8.1. Introducción y objetivos            8.2. Qué es la metodología DISC            8.3. Definición de la personalidad            8.4. Antecedentes de los cuatro factores de comportamiento            8.5 Modelo biaxial DISC            8.6. Los cuatro estilos de comportamiento            8.7. DISC las evaluaciones de comportamiento            8.8. DISC y la selección de personal            8.9 DISC para el desarrollo</p>	<p><b>Test Tema 8</b> (0,1 puntos)</p>	<p><b>Sesión de Recomendación de examen</b></p> <p>Clase del Tema 8</p>
	<p><b>Entrega de Actividad Grupal</b> (5,4 puntos)</p>	<p><b>Clase de Resolución de Actividad Grupal</b></p>
<p><b>Tema 9. Comunicación humana en entornos digitales</b></p> <p>9.1. Introducción y objetivos            9.2. Cultura digital            9.3. Comunicación digital            9.4. Características de la comunicación digital            9.5. Comunicación asíncrona            9.6. Comunicación síncrona            9.7. Agilidad en equipos distribuidos            9.8. Herramientas para la comunicación digital</p>	<p><b>Test Tema 9</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 9</p>
<p><b>Tema 10. El ámbito laboral en el sector deportivo: consideraciones legislativas y operativas</b></p> <p>10.1. Introducción y objetivos            10.2. Derechos y deberes laborales básicos            10.3. La jornada de trabajo            10.4. La contratación de profesionales de la actividad física y del deporte            10.5. Clasificación del personal            10.6. Régimen económico y salarial            10.7. La suspensión y extinción del contrato de trabajo</p>	<p><b>Test Tema 10</b> (0,1 puntos)</p>	<p>Clase del Tema 10</p>

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
<b>Clase de Repaso</b>		
<b>Semana de exámenes</b>		

#### NOTA

Se consideran **periodo de repaso** los días comprendidos entre el 27 de diciembre de 2021 hasta el 9 de enero de 2022.

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.