

## 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)
Semana 1	<b>Semana de introducción a la asignatura</b>	
Semana 2	<p><b>Tema 1. ¿Qué es un producto?</b></p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>1.2. Características generales de los Productos y Servicios (PyS)</p> <p>1.3. La necesidad de diferenciarse</p> <p>1.4. Criterios de clasificación</p> <p>1.5. Principales factores en los procesos de desarrollo de PyS</p> <p>1.6. La gestión del conocimiento y el desarrollo de PyS</p> <p>1.7. Resumen</p>	
Semana 3	<p><b>Tema 2. Fases genéricas en el proceso de desarrollo de PyS</b></p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>2.2. Etapa 1: Conceptualización del PyS</p> <p>2.3. Etapa 2: Diseño y desarrollo</p> <p>2.4. Etapa 3: Ensayo y prototipado</p> <p>2.5. Etapa 4: Lanzamiento y promoción</p> <p>2.6. Herramienta <i>pitching</i></p> <p>2.7. Diseño de productos digitales</p> <p>2.8. Resumen</p>	<p><b>Actividad:</b> Construye y justifica el «business model canvas» de un PyS (3,5 puntos)</p>
Semana 4	<p><b>Tema 3. Desarrollo de PyS y estrategia competitiva</b></p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. PyS y estrategia: conceptos generales</p> <p>3.3. Modelo BCG - ejemplos</p> <p>3.4. Modelo MacKinsey y ADL</p> <p>3.5. El desarrollo de PyS como parte de la estrategia competitiva</p> <p>3.6. PIVOT en el proceso de desarrollo de clientes</p> <p>3.7. Herramientas de perfil competitivo</p> <p>3.8. Herramientas para la diversificación y su análisis de riesgo</p> <p>3.9. Resumen</p>	<p><b>Actividad:</b> Aplicar la técnica de las palabras al azar para diseñar los servicios de un nuevo hotel turístico (3,5 puntos)</p>
Semana 5	<p><b>Tema 4. Creatividad y desarrollo de PyS</b></p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. La creatividad como motor del proceso de desarrollo de PyS</p> <p>4.3. El proceso creativo: descripción</p> <p>4.4. Algunas técnicas y ejemplos de aplicación</p> <p>4.5. Provocaciones</p>	

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 6	<p><b>Tema 4. Creatividad y desarrollo de PyS (Continuación)</b>                      4.6. Método de las analogías                      4.7. Método de la inversión                      4.8. Método de división o fraccionamiento                      4.9. Resumen</p>	<p><b>Actividad grupal:</b> Caso AVINENT (6,5 puntos)   <b>Foro:</b> La técnica de las palabras al azar para diseñar los servicios de un nuevo hotel turístico (1,5 puntos)</p>
Semana 7	<p><b>Tema 5. Los métodos ágiles en el desarrollo de PyS</b>                      5.1. ¿Cómo estudiar este tema?                      5.2. Incertidumbre y riesgo: dos estilos de gestión para el desarrollo de PyS.                      5.3. Los métodos <i>lean</i> y su aplicación al desarrollo de PyS.                      5.4. Modelos aplicados para un desarrollo lean de PyS.                      5.5. Resumen</p>	
Semana 8	<p><b>Tema 6. Las TI y el proceso de desarrollo de PyS</b>                      6.1. ¿Cómo estudiar este tema?                      6.2. Repaso del papel de las TI en la empresa                      6.3. Soporte a funciones relacionales en el desarrollo de PyS</p>	
Semana 9	<p><b>Tema 6. Las TI y el proceso de desarrollo de PyS (Continuación)</b>                      6.4. Soporte a funciones estructurales en el desarrollo de PyS                      6.5. Resumen</p>	
Semana 10	<p><b>Tema 7. Las TI como PyS: implicaciones</b>                      7.1. ¿Cómo estudiar este tema?                      7.2. Características diferenciales</p>	
Semana 11	<p><b>Tema 7. Las TI como PyS: implicaciones (Continuación)</b>                      7.3. Estandarización: hacia la factorización del <i>software</i>                      7.4. Tendencias globales                      7.5. Resumen</p>	
Semana 12	<p><b>Tema 8. Nuevas tendencias: prosumers</b>                      8.1. ¿Cómo estudiar este tema?                      8.2. La irrupción de la red: prosumers                      8.3. Economía de creación destructiva                      8.4. Impacto creciente de las TIC                      8.5. Globalización</p>	
Semana 13	<p><b>Tema 8. Nuevas tendencias: prosumers (Continuación)</b>                      8.6. El mundo como parte de tu cadena de suministro: <i>crowdsourcing</i>                      8.7. Hacia la «googlelización» de PyS                      8.8. Competencia en el tiempo vs. en tamaño                      8.9. Inestabilidad de los negocios                      8.10. Aparece el concepto de economía del conocimiento                      8.11. Resumen</p>	

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 14	<b>Tema 9. El futuro del proceso de desarrollo de PyS</b> 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Nuevos mercados, nuevas plataformas, nuevas estrategias 9.3. La gestión del conocimiento en un mercado global 9.4. Aparición de la versión 2.0 de los clientes 9.5. Cambio en aptitud de individuos y comunidades	
Semana 15	<b>Tema 9. El futuro del proceso de desarrollo de PyS (Continuación)</b> 9.6. La <i>gamificación</i> o cómo desarrollar PyS para la «generación Nintendo». 9.7. La fuerza de las <i>start-ups</i> 9.8. La rotura de la línea entre el mundo virtual y el real 9.9. El nicho de la larga cola o <i>long tail</i> 9.10. Nuevas tecnologías 9.11. Resumen	
Semana 16	<b>Semana de repaso</b>	
Semana 17	<b>Examen final</b>	

**NOTA**

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