

GUÍA DOCENTE

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles
Titulación	Administración y Dirección de Empresas (ADE) Administración de Negocios Digitales (AND)
Escuela/ Facultad	Facultad de Administración de Empresas y Derecho
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial/Presencial Síncrono
Semestre	Cuarto
Docente coordinador	Antonio Pereira Rama

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Gestión de Proyectos y Metodologías Ágiles tiene como principal objetivo desarrollar y proporcionar competencias para el diseño, planificación y gestión de proyectos mediante un enfoque holístico de las principales técnicas y herramientas desarrolladas para este ámbito. Con este enfoque, durante el desarrollo de la asignatura, se estudiarán y practicarán tanto técnicas clásicas de gestión de proyectos orientadas para proyectos grandes y siguiendo un modelo en cascada (waterfall), como técnicas más modernas basadas en metodologías ágiles y generalmente enfocadas a proyectos más pequeños y dinámicos; en ambos casos se utilizarán herramientas software de uso común en la actualidad con son GanttProject y Trello. El hilo conductor es mejorar la capacidad de gestión de proyectos del estudiante incorporando a su rutina de trabajo de gestión diferentes técnicas y herramientas que mejorarán su productividad. Adicionalmente, se presentarán las principales certificaciones existentes en relación con esta materia otorgadas por organismos internacionales reconocidos y que cuentan con prestigio y gran valor curricular, motivando a aquellos estudiantes interesados en completar su formación específica para acceder a alguna de estas certificaciones. La asignatura se compone de cinco unidades: introducción a la gestión de proyectos, modelo en cascada (waterfall) I y II, metodologías ágiles, y Kanban y Lean Thinking.

Al finalizar la asignatura estarás capacitado para diseñar, planificar y gestionar proyectos de diversa índole, eligiendo las técnicas y herramientas adecuadas según el tipo de proyecto, y mejorando la productividad de trabajo en este ámbito. La gestión de proyectos es un aspecto indispensable en la vida profesional en todos los niveles y sectores de empresas y organizaciones.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias	Código	Descripción
Básicas	CB02	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
	CB03	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
	CB04	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
Generales	CG01	Resolver situaciones complejas e impredecibles de forma sistemática, creativa y con juicio crítico, tomando decisiones con información incompleta y asumiendo riesgos en el ámbito de la gestión empresarial.
	CG02	Determinar eficazmente los objetivos, prioridades, métodos y controles para desempeñar tareas mediante la organización de las actividades con los plazos y los medios disponibles en el ámbito la ingeniería.
	CG05	Utilizar el potencial de las tecnologías de vanguardia para contribuir a la mejora de la competitividad de la empresa u organización.
Transversales	CT05	Resolver problemas y tomar decisiones aplicando los conocimientos, métodos y herramientas en su ámbito académico y profesional.
	CT07	Demostrar habilidades y actitudes para el trabajo autónomo y el trabajo en equipo.
	CT08	Utilizar conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes para comunicarse en entornos digitales.
	CT09	Demostrar capacidad para escribir y/o exponer informes con rigor académico y profesional.
Específicas	CE22	Utilizar técnicas de gestión, metodologías, metodologías ágiles y herramientas de planificación y gestión de proyectos para definir, organizar, planificar, ejecutar y controlar proyectos.

Código	Descripción
RA01	Aplicar los fundamentos de la planificación y gestión de proyectos.
RA02	Utilizar las diferentes técnicas y metodologías para la gestión de proyectos.
RA03	Elaborar planes técnicos, de gestión, control y ejecución de proyectos.
RA04	Utilizar diferentes metodologías ágiles en la elaboración y gestión de proyectos.
RA05	Utilizar herramientas de software en el ámbito de la asignatura.
RA06	Elaborar un proyecto de aplicación.

4. CONTENIDOS

Unidad I - Introducción a la gestión de proyectos

- 1.1. Fundamentos
- 1.2. Principales técnicas
- 1.3. Certificaciones internacionales
- 1.4. Principales herramientas software para la gestión de proyectos

Unidad II - Modelo en cascada (waterfall) I

- 2.1. Ciclo de vida
- 2.2. Fases de un proyecto
- 2.3. Comunicación
- 2.4. Interesados
- 2.5. Alcance
- 2.6. Hitos y tareas (EDT o WBS)
- 2.7. Recursos
- 2.8. Cuadro de mando
- 2.9. Cronograma (Gantt, CPM, PERT)

Unidad III - Modelo en cascada (waterfall) II

- 3.1. Herramientas de planificación y seguimiento. GanttProject
- 3.2. Presupuesto
- 3.3. Riesgos
- 3.4. Seguimiento, control y cierre

Unidad IV - Metodologías Ágiles

- 4.1. Agilidad
- 4.2. El ciclo Scrum
- 4.3. Principios y valores Scrum
- 4.4. Los sprints en Scrum
- 4.5. Eventos de Scrum
- 4.6. Historias de usuario
- 4.7. Agilidad para empresas
- 4.8. Herramientas de gestión ágil. Trello

Unidad V - Kanban y Lean Thinking

- 5.1. El método Kanban
- 5.2. Lean Thinking

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La UIE desarrolla un modelo académico innovador centrado en el sujeto que aprende, combinando diferentes corrientes filosóficas de Enseñanza-Aprendizaje (E-A), una amplia variedad de actividades de aprendizaje, en especial aquellas donde el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento, el acompañamiento permanente y el uso intensivo de las tecnologías, como herramienta facilitadora del proceso, conformando un ecosistema de aprendizaje único e innovador.

La formación se desarrolla en la modalidad presencial, incluyendo la modalidad virtual síncrona, con un campus virtual vanguardista, que proporciona flexibilidad y personalización, en un modelo ubicuo de aprendizaje (U-Learning).

Por otra parte, en armonía con los principios fundacionales y corporativos de responsabilidad social, en la UIE además de promover la participación de toda su comunidad universitaria en actividades de voluntariado y servicio social, incorpora la actividad formativa “Aprendizaje Servicio (ApS)” y la habilita como parte de las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Código	Actividad	Tipo	Modalidad E-A	Modo
MD01	Primer Contacto y Motivación	I	Introductoria	PR
MD02	Presentación, Plan de Trabajo y Compromiso	I		
MD03	Clase Magistral	T	Expositiva y Participativa	PR
MD07	Actividad en el Campus Virtual UIE	T/P	Guiada/Autónoma	PR/NP
MD08	Estudio de Contenidos	T	Autónoma	NP
MD09	Elaboración de Proyectos y Trabajos	T/P		
MD13	Exposiciones	T/P	Guiada	PR
MD16	Uso de Herramientas de Software	P		
MD20	Tutorías	T/P	Personalizada (Individual / Grupal)	PR
MD21	Contrato de Aprendizaje	I/T/P		
MD25	Seguimiento y Finalización	C	Autoevaluación continua	NP

I: Informativa **T:** Teórica **P:** Práctica **C:** Complementaria

PR: Presencial **NP:** No presencial

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán:

Código	Nombre	Modalidad	Tipo
AF01	Introductoria	PR	Motivacional / Informativa
AF02	Expositiva y Participativa	PR	Teórica
AF03	Guiada	PR	Teórica / Práctica
AF04	Personalizada (Individual / Grupal)	PR	Teórica / Práctica
AF05	Autónoma	NP	Teórica / Práctica
AF06	Aprendizaje Servicio	PR	Aprendizaje Servicio
AF07	Autoevaluación continua	NP	Evaluación de la Calidad

PR: Presencial NP: No presencial

7. EVALUACIÓN

El modelo incluye además el proceso de evaluación continua como parte esencial de la verificación de las competencias adquiridas. Para la UIE y en armonía con la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje propuesto para el EEES, el sistema de evaluación que se ha denominado Revisión de los Resultados de Aprendizaje (RRA) se desarrolla como un proceso más humanizado, alejado de los sistemas tradicionales en donde los estudiantes se juega su suerte en exámenes (convocatorias), en ocasiones con pesos porcentuales elevados y definitivos, con la consiguiente generación de estrés, frustración y en ocasiones la deserción.

El sistema RRA de la UIE es de carácter continuo, compartido y progresivo, permitiendo un seguimiento del aprendizaje a lo largo del todo el período, haciendo de ello un proceso natural al que los estudiantes acuden sin emociones negativas y conscientes de la necesidad de conocer su propio progreso.

Código	Actividad de Evaluación	Ponderación %	Tipo	Modo
AE01	Pruebas parciales	40	Discreta	E
AE03	Proyectos	25	Discreta	E
AE04	Exposición	10	Discreta	O
AE05	Participación en el Campus Virtual	10	Continua	E
AE06	Participación, Actividades diarias y Voluntariado	5	Continua	O/E
AE08	Aprendizaje Servicio	-	Continua	O/E
AE09	Portafolio Digital	10		
AE10	Recuperar	-	-	E
		100		

O: Oral

E: Escrito

CD: Carpeta Digital

8. BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, D. J. (2010). *Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business*. Blue Hole Press.
- Cohn, M. (2014). *User stories applied: for agile software development* (19th printing). Pearson Education.
- Echeverría, D., Conejo, C. (2018). *Manual para project managers* (3ª ed.). Wolters Kluwer.
- Garriga, A. (2019). *Guía práctica en gestión de proyectos* (2ª ed.). Autoedición.
- Kenneth, R. (2013). *Essential Scrum: a practical guide to the most popular agile process* (3rd printing). Addison-Wesley.
- Menzinsky, A., López, G., Palacio, J., Sobrino, M.A., Álvarez, R. y Rivas, V. (2022). *Historias de Usuario. Ingeniería de Requisitos Ágil*. Scrum Manager®.
https://www.scrummanager.com/files/scrum_manager_historias_usuario.pdf
- Palacio, M. (2022). *Scrum Master*. Scrum Manager®.
https://www.scrummanager.com/files/scrum_master.pdf
- Project Management Institute. (2021). *A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide)* (7th ed.). Project Management Institute.
- Schwaber, K. (2009). *Agile project management with Scrum*. Microsoft Press
- Sutherland, J. (2019). *Scrum: the art of doing twice the work in half the time*. Random House Business Books.
- Ries, E. (2016). *El método de Lean Startup* (10ª ed.). Deusto.

9. TUTORÍAS

MD20 Tutoría (2%): Los estudiantes deben asistir como mínimo de tres tutorías personalizadas a lo largo del semestre. Es una actividad del tipo todo o nada ("Pass- Fail"), es decir se deben completar las tres tutorías.

10. ENCUESTAS DE CALIDAD

MD25 Gestión de la calidad (2%): Los estudiantes deben rellenar a lo largo del semestre cuatro formularios referidos a la gestión de la calidad de la UIE. Es una actividad del tipo todo o nada ("Pass- Fail"), es decir se deben completar los cuatro formularios en los plazos previstos en el plan de actividades de la asignatura. La actividad tiene como objetivo valorar oportunamente el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y la competencia transversal referida al pensamiento crítico y autocrítico.