



Universidad
Internacional
de Valencia

FICHA INFORMATIVA

ASIGNATURA: *Metodologías Tradicionales e Innovadoras: Gestión Ágil y modelos híbridos en la gestión de proyectos.*

Título: *Máster Universitario en Gestión de Proyectos / Project Management*

Materia: Metodologías tradicionales e innovadoras. Gestión de proyectos sectoriales

Créditos: 6 ECTS

Código: 30MMAN

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura	3
1.2. Introducción a la asignatura	3
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje	3
2. Contenidos	4
3. Metodología	4
4. Actividades formativas	5
5. Evaluación.....	6
5.1. Sistema de evaluación	6
5.2. Sistema de calificación.....	7

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MATERIA	Metodologías tradicionales e innovadoras. Gestión de proyectos sectoriales
ASIGNATURA	Metodologías Tradicionales e Innovadoras: Gestión Ágil y modelos híbridos en la gestión de proyectos. 6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

El cambio de los entornos de mercado tradicionales a los entornos VUCA nos ofrece una serie de nuevos retos que afrontar y para ello la mejor respuesta es la aplicación de un enfoque de gestión Ágil. Aunque la Agilidad, como enfoque de gestión tiene su origen en el desarrollo de software, en la actualidad han evolucionado desde la aplicación en pequeños productos a los escalados en grandes organizaciones. Scrum y Kanban son sólo la punta de un iceberg que agrupa gran cantidad de nuevas herramientas con las que enfrentarnos a los grandes retos de los diseños de startups a las grandes transformaciones digitales.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG.7.- Aplicar pensamiento crítico, lógico y creativo en la resolución de problemas en la gestión de proyectos de forma efectiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.2. - Seleccionar y aplicar la metodología de gestión más apta de acuerdo a las necesidades del proyecto.

C.E.16. - Ser capaz de manejar, presentar y evaluar el tipo de documentación que cualquier Metodología en gestión de la integración de proyectos puede requerir.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- Identificar las similitudes y las diferencias entre las concepciones tradicionales y Agiles

RA.2.- Explicar qué metodologías cumplen la Norma Internacional ISO 21500

RA.3.- Aplicar métodos útiles para seleccionar enfoques y acciones de liderazgo adecuadas en sistemas adaptativos complejos

RA4- Describir los modelos de enfoque híbrido en la gestión de proyectos

2. Contenidos

1. Metodologías de gestión de proyectos: Metodologías, métodos, normas y procedimientos. Metodologías de Gestión Tradicionales y Agiles. Línea de tiempo de las metodologías de la gestión de proyectos. La normativa internacional: ISO 21500.
2. Ejemplo de marco de procesos: PRINCE2: Introducción. Organización del proyecto. Modelos de los 7 procesos. Procesos de PRINCE2.
3. Principios de Agile: El rol del líder de proyecto en Agile- Algunas técnicas y herramientas de Agile. Manifiesto por el desarrollo Ágil de software. Declaración de Interdependencia (DOI).
4. Ejemplo de marco de Agile: SCRUM: Relación de Scrum con Lean. Lean y la industria automotriz. Lean y la industria del Software. Historia de Scrum. Teoría de Scrum- Equipos de Scrum. Eventos de Scrum. Artefactos de Scrum.
5. La gestión de proyectos en diferentes industrias: La gestión de proyectos en la industria de la construcción. La gestión de proyectos en la industria del software.
6. Enfoques híbridos para la gestión de proyectos.
7. Eligiendo enfoques, metodologías y procedimientos: Enfoques, metodologías y procedimientos. Enfoques de management. Complejidad relativa y absoluta. Project tracking y Project steering.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesitasen. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida

V.01 - web

de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- Clases expositivas
- Sesiones con expertos en el aula
- Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante

V.01 - web

dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la

actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	70%
Prueba final*	30 %

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

V.01 - web

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».