

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Metodologías de gestión de proyectos
Titulación	Grado en Ingeniería de la Ciberseguridad
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Segundo
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online
Semestre	S4
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Alberto Partida Rodríguez

2. PRESENTACIÓN

La asignatura Metodologías de gestión de proyectos es la primera de cuatro asignaturas del módulo Proyectos Integradores de la estructura del Plan de Estudios del Grado en Ingeniería de la Ciberseguridad. Al ser primera asignatura del módulo, no se presupone ningún conocimiento previo y busca establecer en el estudiante, un conjunto de conocimientos básicos de gestión de proyectos, las fases y grupos de proceso de acuerdo con lo definido por el Project Management Institute, así como también brindar al estudiante los conocimientos y herramientas que fomenten el uso y aplicación de metodologías de gestión de proyectos tradicionales y enfoques ágiles para la gestión de proyectos en distintos contextos organizativos.

En el contexto de la gestión empresarial, la gestión de proyectos se constituye como un elemento imperativo y estratégico para el éxito en la ejecución de los proyectos de la empresa y consecuentemente el logro de los objetivos organizacionales. En este contexto, la aplicación de metodologías de gestión de proyectos emerge como un componente crítico que permite optimizar recursos, minimizar riesgos y maximizar la eficiencia en la consecución de resultados. Esta asignatura brinda al estudiante la revisión de los elementos clave de la gestión de proyectos, un análisis de diversas metodologías de gestión de proyectos y las herramientas teóricas y prácticas necesarias para liderar y administrar proyectos de manera efectiva en distintos contextos empresariales.

Este curso permite introducir de forma progresiva y sistemática los conceptos teóricos de la gestión de proyectos y las metodologías de gestión tradicionales y ágiles, promoviendo a su vez el uso y aplicación de distintas metodologías bajo el espectro de uno o una integración de métodos de gestión. Se abordan además aspectos de gestión de equipos y gestión de stakeholders, dominios de desempeño de un proyecto, herramientas de planificación, control y aseguramiento de la calidad, herramientas especializadas de gestión y certificaciones que en el contexto de la gestión de proyectos definen y validan unas habilidades y conocimientos clave.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB2. 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.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT3. Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
- CT4. Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
- CT5. Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

Competencias específicas:

- CE7. Planificar, y desplegar proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- CE13. Poner en práctica los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software, especialmente aquellos modelos utilizados preferentemente para el desarrollo de software seguro.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Diferenciar entre metodologías waterfall, agile, y los proyectos tipo donde aplicarlas.
- RA2. Describir la organización de un proyecto con metodología waterfall
- RA3. Aplicar la metodología waterfall de PMI
- RA4. Describir la organización de un proyecto con metodología SCRUM
- RA5. Diferenciar los roles de un Product Owner y un Scrum Master dentro de la gestión de un proyecto agile
- RA6. Aplicar la metodología agile SCRUM

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB5, CT4, CT5, CE13	RA1
CB2, CB5, CT4, CT5, CE7, CE13	RA2
CB2, CB5, CT3, CT5, CE7, CE13	RA3
CB2, CB5, CT3, CT4, CT5, CE13	RA4
CB2, CB5, CT3, CT4, CT5, CE7, CE13	RA5
CB2, CB5, CT3, CT4, CT5, CE7, CE13	RA6

4. CONTENIDOS

- Introducción: Los proyectos y su entorno
- Áreas de conocimiento, fases y grupos de procesos.
- Fases en la Gestión de Proyectos según el Project Management Institute
- Metodologías Agile - SCRUM
- Product Owner vs Scrum Master
- Diseño de producto para construcción iterativa-incremental. Gestión del Product Backlog.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/ Seminario virtual/ web conference
- Aprendizaje basado en proyectos
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Investigación y resolución de problemas individual
- Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Trabajo autónomo, lectura individual de temas y revisión de material complementario	50
Seminario virtual (clase magistral/web conference) Tutorías virtuales	50
Debate grupal asíncrono vía foro en el Campus Virtual	8
Realización de actividades aplicativas individuales	25
Trabajo en grupo en clase	15
Pruebas presenciales de conocimiento	2
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60 %
Problemas/Actividades prácticas	40 %

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final de la asignatura. Se hará la media ponderada siempre y cuando:

- Se obtenga una nota igual o superior a 5 en las pruebas de conocimiento.
- Se obtenga una nota igual o superior a 5 en las tareas propuestas en el campus online.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Lo mismo sucederá con las actividades que se indique específicamente que deben ser superadas, para poder hacer media con el resto.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas. Esto puede cambiar por un plan personalizado de recuperación acordado con el profesor. En cualquier caso, la recuperación de actividades debe acordarse con el profesor al menos un mes antes de la fecha de final de la convocatoria extraordinaria.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma aproximado de desarrollo de las unidades de aprendizaje del curso:

Bloque	Semanas
UA1	Semanas 1, 2 y 3
UA2	Semanas 4, 5 y 6
UA3	Semanas 7, 8 y 9
UA4	Semanas 10, 11 y 12
UA5	Semanas 13 y 14
UA6	Semanas 15, 16 y 17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Association for Project Management (2012). APM Body of Knowledge (6th ed.). The Association for Project Management (UK).
- Ferraro, J. (2012). Project Management for not Project Managers. New York: Harper Collins.
- Lester, A. (2017) Project Management, Planning and Control Managing Engineering, Construction and Manufacturing Projects to PMI, APM and BSI Standards (7th ed.). New York: Elsevier.
- Project Management Institute (2016). Getting it Done: Project Management in action. Filadelfia: Project Management Institute. <<http://www.pmi.org>>
- Project Management Institute (2017). PMBOK® Guide. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (6th ed.). Filadelfia: Project Management Institute.
- Project Management Institute (2021). PMBOK® Guide. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (7th ed.). Filadelfia: Project Management Institute.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.