

GUÍA DOCENTE

**GESTIÓN DE PROYECTOS
DE SOFTWARE**

Gestión De Proyectos De Software

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Obligatoria
Organización temporal		Curso 3; Semestre 6
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		Marco conceptual de la Gestión de proyectos (definición, guía PMBOK, y ciclo de vida del proyecto). Gestión Ágiles de Proyectos (Scrum) Áreas de conocimiento de la Gestión de Proyectos.
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.
	Habilidades y destrezas	HD01 Aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio HD02 Elaborar propuestas de proyectos tecnológicos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas y tendencias disponibles, la seguridad requerida y las condiciones de mercado HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional
	Competencias	CP03 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto CP07 Planificar proyectos y departamentos técnicos en el entorno de las TIC tanto con recursos propios como con recursos del Ecosistema existente tanto nacional como internacional. CP10 Valorar operaciones financieras y su impacto en la estrategia de la empresa

Resultados de aprendizaje ASIGNATURA			
- Conocimiento de las principales metodologías en la gestión de proyectos software - Aplicar metodologías Ágiles en la gestión de Proyectos - Aplicar metodologías de amplio uso en el sector (PMP, Scrum) - Conocimiento de las áreas de la gestión de Proyectos (planificación, recursos, gestión del cambio, configuración, calidad, gestión de proveedores, gestión financiera, etc..) - Planificar y gestionar proyectos en el entorno de las TIC. - Identificar las características de los diferentes tipos de organizaciones y el papel que juegan las TIC en las mismas. - Evaluar soluciones tecnológicas y elaborar propuestas de proyectos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas disponibles y las condiciones de mercado. - Diferenciar entre un ciclo de vida de desarrollo de software (CVD) y un ciclo de vida de la gestión de un proyecto de desarrollo de software (CVPD)			
Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	18	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	38	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	40	40
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
	Total	60	110
Observaciones			
Modalidad Virtual	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	8	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	18	
	Actividades Dirigidas Asíncronas	30	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
	Total	70	120
Observaciones			