



Guía docente de la asignatura

Dirección y Gestión de Proyectos (Especialidad Ingeniería del Software)

Fecha última actualización: 14/06/2021
Fecha de aprobación: 14/06/2021

Grado	Grado en Ingeniería Informática	Rama	Ingeniería y Arquitectura				
Módulo	Formación de Especialidad 2: Ingeniería del Software	Materia	Desarrollo y Gestión de Proyectos				
Curso	4º	Semestre	1º	Créditos	6	Tipo	Obligatoria

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

No es necesario que los estudiantes tengan aprobadas asignaturas, materias o módulos previos como requisito indispensable para cursar este módulo.

No obstante se recomienda la superación de los contenidos y adquisición de competencias de las materias de formación básica y de rama como es la Ingeniería del Software.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Gestión de proyectos.
- Planificación de proyectos y estimación de costos.
- Estimación y gestión del riesgo.
- Organización y dirección de equipos de trabajo.
- Gestión del cambio.
- Garantía de calidad.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG12 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos, de acuerdo con los conocimientos adquiridos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)



- Conocer las técnicas de planificación, estimación y seguimiento de proyectos software.
- Analizar la importancia de una correcta organización y gestión de proyectos y del posterior análisis de la productividad alcanzada durante el desarrollo.
- Aprender a preparar, debatir, redactar y defender informes de definición de proyectos.
- Conocer los riesgos de la gestión de proyectos y las formas de gestionarlos.
- Completar la información presentada en ingeniería del software, conociendo aspectos de la instrumentación de las metodologías en proyectos reales así como el vínculo entre estrategia de desarrollo y metodología.
- Saber identificar los productos y recursos involucrados en el ciclo de vida del software.
- Conocer técnicas de organización y gestión de recursos.
- Desarrollar la capacidad de organizar, planificar y ejecutar los proyectos, durante su ciclo de vida.
- Conocer técnicas de definición de proyectos, estructuras de proyectos y equipos de desarrollo y Su relación con la empresa.
- Conocer cómo afecta el uso de una herramienta de planificación y gestión de proyectos a la coordinación de un proyecto software.
- Entender los beneficios de trabajar con un sistema de gestión del cambio, y conocer el proceso para la realización de la gestión del cambio dentro de un proceso de desarrollo.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Tema 1. Conceptos básicos:
 - 1.1 Proyecto
 - 1.2 Gestión del proyecto
 - 1.3 El Gestor del proyecto
 - 1.5 El equipo de desarrollo
- Tema 2. Fases de la gestión del proyecto
 - 2.1 Redacción del proyecto
 - 2.2 Inicio, Planificación y ejecución
 - 2.3 Control del proyecto
 - 2.4 Cierre del proyecto
- Tema 3. Gestión de proyectos. Áreas de Conocimiento
 - 3.1 Tiempo
 - 3.2 Costes
 - 3.3 Recursos Humanos
 - 3.4 Comunicación
 - 3.5 Calidad
 - 3.6 Riesgos
 - 3.7 Adquisición. Otros recursos
 - 3.8 Preparación e Integración
 - 3.9 Especificación y alcance
- Tema 4. Accesibilidad y Usabilidad

PRÁCTICO

Se crearán grupos de estudiantes a los que se les asignará un proyecto software que tendrán que planificar, desarrollar y gestionar a lo largo del curso.



Los estudiantes de cada grupo se encargarán de toda la gestión de los documentos asociados al proyecto, con actividades como son la definición, distribución y gestión de los cambios. Los estudiantes deberán entregar documentación y prototipos resultado de su trabajo, así como hacer una exposición final oral en grupo.

De forma complementaria, durante las clases de teoría se realizarán ejercicios para trabajar competencias transversales asociadas al trabajo en equipo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

1. Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK®). Project Management Institute, Inc., 2017.
2. Jadraque, D. E., Sánchez, C. J. C., & Jose, C. Manual para project managers. Wolters Kluwer España.2018
3. Gutiérrez de Mesa, J.A. Pagés Arévalo, C. Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones. 2008.
4. McConnell, Desarrollo y Gestión de Proyectos Informáticos, McGraw-Hill, 2000.
5. Poveda, R, González, M.C, Gómez-Senent E. Fundamentos de la Dirección y Gestión de Proyectos. U.P. Valencia. 2007
6. Juan Velasco Sánchez, Juan Antonio Campins Masriera. Gestión de proyectos en la empresa : planificación, programación y control / Madrid : Pirámide, 2013
7. Grolimund, Carlos. Fundación Confemetal. Claves de la gestión de proyectos: gestión eficiente de proyectos y de trabajo en equipo.2011
8. Murali Chemuturi. Mastering IT project management [Recurso electrónico] : best practices, tools and techniques. Plantation, FL : J. Ross Pub., 2013

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Pressman, Ingeniería del Software, 6ª edición., McGraw Hill, 2006.
2. Romero, C. Técnicas de Programación y Control de Proyectos. Pirámide, 2000.
3. Williams, Meri. Introducción a la gestión de proyectos. Anaya Multimedia, 2009.
4. De Cos, M. Teoría General del Proyecto. Volumen I. Síntesis, 1997.

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección Magistral (Clases Teóricas-Expositivas)
- MD02 Actividades Prácticas (Resolución de Problemas, Resolución de Casos Prácticos, Desarrollo de Proyectos, Prácticas en Laboratorio, Taller de Programación, Aula de Informática, Prácticas de Campo).
- MD03 Seminarios (Debates, Demos, Exposición de Trabajos Tutelados, Conferencias, Visitas Guiadas, Monografías).
- MD04 Actividades no presenciales Individuales.
- MD05 Actividades no presenciales Grupales.
- MD06 Tutorías Académicas.

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la



calificación final)**EVALUACIÓN ORDINARIA**

En la modalidad de **evaluación continua**:

En convocatoria ordinaria:

- Para la parte teórico-práctica se realizará el desarrollo de un proyecto en grupo y se valorarán las entregas de los informes/memorias realizados por los estudiantes, o en su caso las entrevistas personales con los estudiantes y las sesiones de evaluación. La ponderación de este bloque es del 75%, repartido en valoración de documentación 25%, desarrollo 25% y organización 25%
- Para la parte de trabajo autónomo se evaluarán los problemas propuestos en clase que hayan sido resueltos y entregados por los estudiantes, así como se considerará su participación en clase. La ponderación de esta parte es del 25%.

Para aprobar la asignatura es necesario tener una calificación numérica superior o igual a 5 (sobre 10).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la modalidad de **evaluación continua**:

En convocatoria extraordinaria:

- Para la parte teórico-práctica un único examen: Ponderación de 50% y entrevista para evaluar su contribución en el proyecto realizado en grupo: Ponderación 25%
- Para la parte de trabajo autónomo un único examen en el caso de que no se haya superado esta parte en la convocatoria ordinaria. Ponderación de 25%

A la **convocatoria extraordinaria** podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. La calificación de los estudiantes en la convocatoria extraordinaria garantiza en todo caso la posibilidad de obtener el 100% de la calificación final.

Para aprobar la asignatura es necesario tener una calificación numérica superior o igual a 5 (sobre 10).

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

En la modalidad de evaluación única final se harán las siguientes pruebas, con la ponderación que se indica:

- Examen teórico-práctico. Ponderación de 25%
- Entrega de un proyecto similar al realizado en prácticas, con toda la documentación exigida en prácticas y adecuada a su planificación y gestión. Ponderación de 40%



- Examen oral/entrevista sobre el proyecto entregado: Ponderación de 35%

Para aprobar la asignatura es necesario tener una calificación numérica superior o igual a 5 (sobre 10).

