



- 1. Código:** 14187 **Nombre:** Dirección y Gestión de Proyectos
- 2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 194-Grado en Tecnología Digital y Multimedia
- Módulo:** 2-Formación Complementaria **Materia:** 5-Gestión
- Centro:** E.T.S.I. DE TELECOMUNICACIÓN
- 3. Coordinador:** Gil Gómez, Hermenegildo
- Departamento:** ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

4. Bibliografía

Gestión de proyectos con TIC's : introducción a MS-Project con un ejemplo paso a paso
A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide)

Effective project management : traditional, adaptive, extreme
Essential Scrum : a practical guide to the most popular agile process
Project management : a systems approach to planning, scheduling, and controlling

Cano Fernández, Iago | Cano Fernández, Iago

Project Management Institute | Project Management Institute
Wysocki, Robert K.
Rubin, Kenneth S.
Kerzner, Harold

5. Descripción general de la asignatura

Objetivos de la asignatura

Objetivo general: conocer la dirección y gestión de los proyectos tecnológicos.

Objetivos específicos:

- 1: Planificación de un proyecto (alcance, tiempo y coste)
- 2: Control de un proyecto
- 3: Gestión y planificación de riesgos
- 4: introducción a habilidades directivas: liderazgo, gestión de equipos, negociación, comunicación.

La asignatura se conecta con la denominación "English Friendly Course" (EFC). As an EFC, the lecturers are willing to tutor, conduct examinations and/or accept papers in English, although classes are taught in Spanish. It means that this is a subject where international students with a basic level of Spanish (usually A2), who manage much better in English, are especially welcome.

Contextualización de la asignatura

Los alumnos estarán embarcados en su etapa profesional en proyectos tecnológicos y en esta asignatura se les da a conocer las bases fundamentales de una buena gestión y dirección de proyectos y también metodologías de aplicación y desarrollo como la PM2 (metodología de Project management de la EU) o metodologías ágiles.

Además se introducirán determinadas habilidades directivas como el trabajo en equipo, el liderazgo o la comunicación, necesarias para gestionar eficientemente cualquier proyecto.

6. Conocimientos recomendados

(14186) Organización y Transformación Digital

7. Resultados

Resultados fundamentales

CB1(GE) Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

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

CG4(GE) Detectar las posibilidades de aplicación de los productos y servicios de tecnología digital y multimedia a los objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas, de forma que sirvan tanto a la Responsabilidad Corporativa de las Organizaciones, como a la sociedad en su conjunto, basándose en principios deontológicos y éticos.

FC3(ES) Aplicar estrategias de gestión básicas en las áreas de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos de Tecnología Digital y Multimedia.





7. Resultados

Resultados fundamentales

FC1(ES) Describir la estructura sistémica de las organizaciones y su aplicación estratégica en la gestión y creación de sistemas y servicios del sector de la Tecnología Digital y Multimedia en contextos empresariales y/o institucionales para mejorar sus procesos de negocio.

FC2(ES) Aplicar el marco legal en torno a la propiedad intelectual, protección de datos, seguridad y administración electrónica en la producción digital y multimedia, reconociendo sus características principales, sus diferencias y las consecuencias que se derivan de su utilización, así como las tecnologías asociadas a su gestión.

CG5(GE) Manejar cualquier fuente de información relacionada con la tecnología digital y multimedia, incluyendo bibliografía y materiales en línea en forma de texto, imagen, sonido o vídeo, así como aplicar mecanismos de vigilancia tecnológica.

Competencias transversales

(2) Innovación y creatividad

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Los alumnos deben plantear la planificación de un trabajo tecnológico que recogerá todos los aspectos vistos en teoría en la asignatura.

- Criterios de evaluación

Se evaluará el grado de innovación y creatividad en la propuesta

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA2.4 - Demostrar una actitud emprendedora en el diseño, desarrollo y ejecución de soluciones que supongan una novedad o avance en el ámbito de la disciplina.

8. Unidades didácticas

1. INTRODUCCIÓN A LA GESTION DE PROYECTOS
 1. Introducción a la Gestión de Proyectos
2. PLANIFICACION EN LA GESTION DE PROYECTOS
 1. La Planificación en el Alcance de proyectos
 2. La Planificación de Tiempos y Plazos de proyectos
 3. La Planificación económica de Proyectos
 4. Planificación de la Comunicación e interesados del Proyecto
 5. La Gestión de la incertidumbre: riesgos y oportunidades
3. SEGUIMIENTO Y CIERRE DEL PROYECTO
 1. El Control y la Gestión de Cambios de la Gestión de Proyectos
 2. Toma de decisiones y Cierre en la Gestión de Proyectos
4. METODOLOGÍAS
 1. Metodología de Gestión de Proyectos de EU: PM2
 2. Metodologías Ágiles en proyectos técnicos
5. HABILIDADES Y COMPETENCIAS DEL DIRECTOR DE PROYECTOS
 1. Liderazgo
 2. Trabajo en equipo
 3. Negociación y Comunicación
 4. Responsabilidad ética, profesional

9. Método de enseñanza-aprendizaje

Las prácticas de Laboratorio serán:

PL1: Estudio de viabilidad proyecto equipo

PL2: Identificación de riesgos

PL3: Toma de decisiones

PL4: Herramienta PM2: aplicación de la metodología de Gestión de Proyectos en Europa. Análisis del caso práctico.

PL5: Aplicación de metodologías ágiles (I)

PL6: Caso práctico de liderazgo

PL7: Caso práctico de Comunicación

PL8-9: Presentación Proyecto Final (I,II)

Las Prácticas informáticas serán:

PI1: Introducción a la herramienta Microsoft Project 1 (EDT)

PI2: Introducción a la herramienta Microsoft Project 2 (Gantt)

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 06/06/2025	2 / 3	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code	ALU74B4674P https://sede.upv.es/e/Verificador			



9. Método de enseñanza-aprendizaje

PI3: Seguimiento de Proyecto con la herramienta Microsoft Project (I)

PI4: Seguimiento de Proyecto con la herramienta Microsoft Project (II) .

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	4,00	--	2,00	0,00	--	--	--	6,00	9,00	15,00
2	10,00	--	--	4,00	--	6,00	--	20,00	40,00	60,00
3	4,00	--	0,00	2,00	--	2,00	--	8,00	12,00	20,00
4	4,00	--	2,00	4,00	--	0,00	--	10,00	15,00	25,00
5	8,00	--	--	8,00	--	0,00	0,00	16,00	30,00	46,00
TOTAL HORAS	30,00	--	4,00	18,00	--	8,00	0,00	60,00	106,00	166,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

	Nº Actos	Peso (%)
(09) Proyecto	1	35
(15) Prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula	1	25
(14) Prueba escrita	1	40

Las Prácticas de Laboratorio no asociadas al Proyecto se recogerán en un Portfolio .

Se desarrollará un Plan de proyecto como trabajo de la asignatura (proyecto)

En las sesiones prácticas se supervisará y tutorizará el trabajo final.

Todo ello se trabajará con la metodología de trabajo en equipo

En caso de dispensa de asistencia el alumno deberá hacer el examen (prueba escrita de respuesta abierta) con un peso del 65 % en la nota final y deberá presentar un Proyecto de un producto o negocio tecnológico, siguiendo la guía de procedimiento que se entregará a tal efecto.

Existirá una recuperación de la prueba escrita de respuestas abiertas en caso de tener una calificación menor de 3,5 sobre 10. Los alumnos sólo deben presentarse a las partes que no hayan obtenido más de 3,5. En el caso de haber obtenido, en cada una de las partes, más de un 3,5 y la nota final salga menos de 5 deberán presentarse a recuperación de todas las partes. Los alumnos pueden presentarse, aunque hayan aprobado, a mejorar la nota en cualquiera de las partes pero se quedarán con la última nota aunque ésta sea inferior a la obtenida en primera instancia.

El Proyecto tecnológico programado deberá hacerse de forma grupal bajo criterios de tutorización continua y excepcionalmente se podrá autorizar la realización del Proyecto a estudiantes de forma individual siempre que justifiquen adecuadamente su situación. En caso de no superar los requisitos mínimos del Proyecto se podrá optar a una recuperación del mismo.

Las entregas fuera de plazo serán valoradas sobre el 80% de la nota.

11. Porcentaje máximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	20	
Teoría Seminario	0	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	

