



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Dirección de proyectos		Código	614502002
Titulación	Mestrado Universitario en Enxeñaría Informática (plan 2012)			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónMatemáticas			
Coordinador/a	Pedreira Fernández, Oscar	Correo electrónico	oscar.pedreira@udc.es	
Profesorado	Carpente Rodríguez, Maria Luisa	Correo electrónico	luisa.carpente@udc.es	
	Pedreira Fernández, Oscar		oscar.pedreira@udc.es	
	Silva Coira, Fernando		fernando.silva@udc.es	
Web				
Descripción general	La asignatura de Dirección de Proyectos presenta al alumno un marco práctico para el desarrollo profesional en la dirección de proyectos de propósito general. El foco no son simplemente los proyectos de desarrollo de software, aunque éstos representen una parte muy importante. El desarrollo de la asignatura abarca tanto el concepto de proyecto individual como el de cartera de proyectos. El marco de referencia es el PMBOK editado por Project Management Institute. A lo largo de la asignatura se explican las áreas de conocimiento en las que el PMBOK divide la Dirección de Proyectos, utilizando un doble enfoque: por áreas y por procesos. Una parte importante de la asignatura es la participación de profesionales de empresas de reconocido prestigio que colaboran en la docencia presentando casos reales del máximo interés en distintos ámbitos de aplicación.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen *Metodologías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado 4. Modificacines en la evaluación *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.



A2	Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica de en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, aplicaciones, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.
A3	Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.
B1	Capacidad de resolución de problemas.
B2	Trabajo en equipo.
B3	Capacidad de análisis y síntesis.
B4	Capacidad para organizar y planificar.
B5	Habilidades de gestión de la información.
B6	Toma de decisiones.
B7	Preocupación por la calidad.
B8	Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar.
B9	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
B10	Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática
B11	Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio
B12	Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares
B14	Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales
B15	Capacidad para la dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática
B16	Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación
B17	Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos
B19	Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática
B22	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B23	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B24	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B25	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.



Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Saber comunicar, integrarse y coordinar un equipo multidisciplinar aportando los conocimientos y habilidades propios de la profesión.	AP1	BP1	CP1
	AP2	BP2	CP3
	AP3	BP3	CP4
		BP4	CP5
		BP5	CP6
		BP6	CP7
		BP7	CP8
		BP8	
		BP9	
		BP10	
		BP11	
		BP12	
		BP14	
		BP15	
		BP16	
		BP17	
		BP19	
		BM2	
		BM3	
Saber elaborar, dirigir y coordinar proyectos del ámbito de la Ingeniería Informática sabiendo abordar tanto los aspectos técnicos como económicos de los mismos.	AP1	BP7	CP1
	AP2	BP8	CP2
		BP10	CP3
		BP11	CP4
		BP12	CP5
		BP14	CP6
		BP15	CP7
		BP16	CP8
		BP17	
		BP19	
Saber dirigir proyectos de investigación, desarrollo e innovación, de naturaleza profesional en el ámbito de la Ingeniería Informática, en una empresa o en un centro tecnológico	AP3	BP5	CP5
		BP6	CP6
		BP8	CP7
		BP9	CP8
		BP15	
		BM2	
		BM3	
		BM4	
		BM5	

Contenidos	
Tema	Subtema



1. Marco Conceptual de la Dirección de Proyectos	
2. Alcance, interesados y comunicación.	
3. Tiempo, coste y seguimiento.	
4. Gestión de riesgos.	
5. Personal.	
6. Integración.	
7. Otras áreas de la gestión de proyectos.	
8. Aspectos éticos y profesionales.	

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 B3 B4 B5 B10 B11 B12 B14 B15 B16 B17 B19 B22 B23 B24 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	36	56
Prácticas de laboratorio	B25 B24 B23 B22 B19 B17 B16 B15 B14 B8 B7 B6 B5 B2 B1 B12 B11 B10 B9 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	15	40	55
Presentación oral	B23 B24 C1	1	10	11
Prácticas de laboratorio	B14 B15 B17 B19 B22 B23	4	4	8
Prueba objetiva	A1 A2 A3 B14 B15 B16 B17 B19 B22 B23 B24 C1	3	12	15
Atención personalizada		5	0	5
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	El profesor explica el contenido de la asignatura
Prácticas de laboratorio	Estudio de caso que el alumno debe realizar y presentar
Presentación oral	Defensa de la práctica por parte del alumno
Prácticas de laboratorio	Práctica de análisis y gestión de riesgos.
Prueba objetiva	Examen sobre los contenidos

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	El alumnado revisará el desarrollo de sus trabajos y las dudas que se puedan presentar con el profesorado, tanto en la teoría como en la práctica de la asignatura.

Evaluación



Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba objetiva	A1 A2 A3 B14 B15 B16 B17 B19 B22 B23 B24 C1	Se trata de un examen de conceptos básicos, en base a preguntas cortas u opciones de test.	30
Prácticas de laboratorio	B14 B15 B17 B19 B22 B23	Los alumnos realizarán una práctica de análisis y gestión de riesgos.	10
Presentación oral	B23 B24 C1	Cada alumno de cada grupo de prácticas deberá defender una parte de la misma. Se valorará el conocimiento global de la práctica y del contexto de aplicación planteado en la misma, la defensa realizada la integración de su parte en el contexto global de la misma, la claridad del documento de presentación, y la capacidad de responder adecuadamente a las cuestiones planteadas.	20
Prácticas de laboratorio	B25 B24 B23 B22 B19 B17 B16 B15 B14 B8 B7 B6 B5 B2 B1 B12 B11 B10 B9 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Los alumnos desarrollarán una práctica de la que deberán presentar una memoria y hacer la presentación oral de la misma. Se valorará el alcance, contenido y justificación de las respuestas presentadas.	40

Observaciones evaluación

Los criterios de evaluación para los alumnos que no puedan asistir a clase por tener autorizada la asistencia parcial serán los mismos pues los enunciados estarán publicados y el material de apoyo utilizado en las clases también. Se quiere señalar sin embargo la importancia de la asistencia a las clases prácticas para la realización de los trabajos.

Fuentes de información

Básica	- Project Management Institute (2013). Guía de los Fundamentos de la Dirección de Proyectos 5ªed.. Project Management Institute - Project Management Institute (). www.pmi.org. Project Management Institute
Complementaria	Barry Boem, Richard Turner: Balancing agility and discipline - A guide for the perplexed. Addison-Wesley. 2003. Steve McConnell: Software Estimation: Demystifying the black art. Microsoft Press. 2006. Scott Berkun: Making things happen mastering project management. O'Reilly. 2008. John Sonmez: Soft skills: the software developer's life manual. Manning. 2014. Jeff Sutherland: Scrum - The art of doing twice in half the time. Penguin LCC US. 2014. Barry Boem, Richard Turner: Balancing agility and discipline - A guide for the perplexed. Addison-Wesley. 2003. Steve McConnell: Software Estimation: Demystifying the black art. Microsoft Press. 2006. Scott Berkun: Making things happen mastering project management. O'Reilly. 2008. John Sonmez: Soft skills: the software developer's life manual. Manning. 2014. Jeff Sutherland: Scrum - The art of doing twice in half the time. Penguin LCC US. 2014.

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios



(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías