



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Dirección de proyectos	Código	614502002	
Titulación	Mestrado Universitario en Enxeñaría Informática (plan 2012)			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónMatemáticas			
Coordinador/a	Pedreira Fernández, Oscar	Correo electrónico	oscar.pedreira@udc.es	
Profesorado	Carpente Rodriguez, 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	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>			

Competencias del título	
Código	Competencias del título

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.		
Saber comunicar, integrarse y coordinar un equipo multidisciplinar aportando los conocimientos y habilidades propios de la profesión.		
Saber elaborar, dirigir y coordinar proyectos del ámbito de la Ingeniería Informática sabiendo abordar tanto los aspectos técnicos como económicos de los mismos.		
Saber elaborar, dirigir y coordinar proyectos del ámbito de la Ingeniería Informática sabiendo abordar tanto los aspectos técnicos como económicos de los mismos.		
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		
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		

Contenidos	
Tema	Subtema



<ol style="list-style-type: none"> 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		20	36	56
Prácticas de laboratorio		15	40	55
Presentación oral		1	10	11
Prácticas de laboratorio		4	4	8
Prueba objetiva		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
Prácticas de laboratorio		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
Presentación oral		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



Prueba objetiva		Se trata de un examen de conceptos básicos, en base a preguntas cortas u opciones de test.	30
Prácticas de laboratorio		Los alumnos realizarán una práctica de análisis y gestión de riesgos.	10

Observaciones evaluación

<p>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.</p>

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- Project Management Institute (). www.pmi.org. Project Management Institute- Project Management Institute (2013). Guía de los Fundamentos de la Dirección de Proyectos 5ªed.. Project Management Institute
Complementaria	Barry Boem, Richard Turner: Balancing agility and discipline - A guide for the perplexed. Addison-Wesley. 2003. Steve McConnell: Software Estimation: Demistifying 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: Demistifying 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