



GUÍA DOCENTE 2019-2020
**DIRECCIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS Y
GESTIÓN DE I+D+i**

1. Denominación de la asignatura:

DIRECCIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS Y GESTIÓN DE I+D+i

Titulación

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Código

8116

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

DIRECCIÓN Y GESTIÓN

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

INGENIERÍA CIVIL

4.a Profesor que imparte la docencia en el curso online (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Santiago Arcos Arcos

4.b Coordinador de la asignatura online

Santiago Arcos Arcos

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1er. Curso- 2º. Semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

Conforme a la Memoria de la Titulación

Competencias Específicas:

DG1: Capacidad para la integración de tecnologías y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares

DG2: Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación y gestión técnica y económica en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros con: sistemas, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.

DG3: 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.

Competencias Transversales:

CG2: Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.

CG3: Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.

CG5: 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.

CG6: 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.

CG7: 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.

CG10: 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.

CT1: Capacidad de análisis y síntesis.

CT2: Capacidad de organización y planificación.

CT3: Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

CT5: Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

CT6: Capacidad de gestión de la información.

CT7: Resolución de problemas.

CT9: Trabajo en equipo.

CT12: Habilidades en las relaciones interpersonales.



CT14: Razonamiento crítico.
CT15: Compromiso ético.
CT16: Aprendizaje autónomo.
CT18: Creatividad.
CT19: Liderazgo.
CT21: Iniciativa y espíritu emprendedor.
CT26: Desarrollar habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CT27: Planificación y gestión del tiempo.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
1.- Formar al alumno en la dirección de proyectos siguiendo el PMBOK. 2.- Fomentar los trabajos de investigación, desarrollo e innovación para generar conocimiento tecnológico y mejorar la competitividad en el sector informático. 3.- Conocer sistemas de gestión de la I+D+i, como un factor clave para el mantenimiento del liderazgo y el sostenimiento de las empresas informáticas. 4.- Mejorar la motivación e implicación de las personas en las actividades de las organizaciones y estimular la creatividad y actitud emprendedora de las mismas. 5.- Analizar la gestión de la tecnología informática y su integración en la gestión de las organizaciones. 6.- Aplicar las técnicas de gestión que permitan identificar necesidades y oportunidades tecnológicas, integrando distintos principios y métodos de gestión.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Bloque 1. Dirección de Proyectos Dirección de Proyectos Visión de los diferentes enfoques en la dirección de proyectos PMBOK Dirección tradicional de proyectos Agile Project Dirección ágil de proyectos Bloque 2. Los proyectos de I+D+i PROYECTOS DE I+D+i



9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Escorsa, P. y Valls, J., (2003) Tecnología e innovación en la empresa, Edicions UPC, Fundación COTEC, Tecnología e innovación en España. Informes anuales, Fundación COTEC,

Hidalgo, A.; Pavón, J. y León, G. , (2002) La gestión de la Innovación y la Tecnología en la Organizaciones, Pirámide,

Project Management Institute, (2017) AGILE. Practice Guide, PMI,

Project Management Institute, (2017) Guía de los Fundamentos para la dirección de Proyectos. PMBOK 6th, PMI,

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas de trabajo
Formación teórica	DG1-DG2-DG3-CG2-CG3-CG5-CG6-CG7-CG10-CT1- CT2-CT5-CT6- CT14- CT16-CT26-CT27	55
Formación práctica	DG1-DG2-DG3--CG2-CG3-CG5-CG6-CG7-CG10-CT3- CT5- CT6-CT7- CT9- CT12-CT14- CT16- CT18-CT19- CT21	28
Lecturas	CT1-CT2-CT6- CT14-CT26-CT27	10
Exposiciones públicas, seminarios y debates	CT1-CT3-CT5-CT6- CT9-CT12-CT14- CT16- CT19	22
Tutorías	DG1-DG2-DG3--CG2-CG3-CG5-CG6-CG7-CG10-CT3- CT6-CT14	10
Realización de trabajos, Blogs, foros de debate, informes, memorias y pruebas de evaluación	DG1-DG2-DG3--CG2-CG3-CG5-CG6-CG7-CG10-CT1- CT3- CT5-CT6- CT7- CT9- CT12- CT14-CT16- CT18- CT19- CT25-CT26- CT27	25
Total		150



11. Sistemas de evaluación:

Para la realización de tutorías y exámenes, resulta imprescindible disponer de webcam y micrófono activados. Además, determinadas pruebas de evaluación podrán realizarse mediante videoconferencia (Skype empresarial, vinculada a la cuenta de alumno de la UBU) y/o requerir validación de identidad mediante el uso de sistemas de reconocimiento facial.

La evaluación se realizará valorando los trabajos realizados y teniendo en cuenta el seguimiento y la participación del alumno en el mismo. Finalmente se realizarán exámenes de cuestiones y de aplicación a proyecto.

Para poder superar la asignatura se tendrán en cuenta las siguientes valoraciones:

- 1.-Trabajo de proyecto. En esta prueba hay que obtener un 15% como mínimo para hacer media.
- 2.-Examen teórico. En esta prueba hay que obtener un 15% como mínimo para hacer media.
- 3.- Evaluación continua. En esta prueba hay que obtener un 20% como mínimo para hacer media

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluaciones semanales de cuestiones tipo test.	40 %	40 %
Trabajo: desarrollo de un proyecto segun PMBOK.	30 %	30 %
Examen teorico.	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial del curso online:

Documentación en la plataforma

13. Idioma en que se imparte la asignatura online:

ESPAÑOL