

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Integral Leadership Program (Título propio asociado a ADE+RRII)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Derecho, Empresa y Gobierno		
Asignatura:	Gestión de Proyectos de Transformación Digital/Social III		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	2
Curso:	4	Código:	71625
Periodo docente:	Séptimo-Octavo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	50		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Félix Blanco Ortiz	felix.blanco@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura es la última de un bloque de tres dedicado a la Gestión de Proyectos. El primero de ellos (2º curso) introduce esta disciplina con base en la metodología predictiva tradicional, brindando los conocimientos fundamentales al alumno. La segunda asignatura del bloque (3º curso) se centra en la aplicación práctica de estos conocimientos, en la gestión de equipos y en aposentar la ética del Jefe de Proyecto. Finalmente, la última asignatura que tratamos en esta Guía Docente y última del bloque (4º curso) proporcionará a los alumnos las herramientas necesarias para gestionar proyectos de tipo adaptativo, mediante el uso de metodologías Agile, en un contexto de "Business Agility".

La necesidad de agilidad en las empresas, administraciones y organizaciones en general, estará pronto tan presente como ahora lo está la necesidad de digitalización. Tras las tres revoluciones tecnológicas acaecidas

entre los siglos XVIII, XIX y XX, estamos viviendo la cuarta disrupción, también denominada "Industria 4.0".

En estos tiempos, el contexto social, económico, comercial y empresarial se ha asimilado con el acrónimo VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity and Ambiguity), caracterizado por la circunstancia de que continuamente surgen amenazas competitivas que provienen de organizaciones más ágiles y dinámicas. El verdadero reto para cualquier tipo de organización empresarial consiste en abordar la velocidad del cambio presente, para lo cual deberán agilizarse.

Prueba de todo ello, es el hecho de que Agile sea ya un tema cada vez más habitual en las estrategias y conversaciones habituales entre los altos directivos y responsables de las principales empresas y organizaciones de nuestro mundo, con independencia del sector de actividad, debido a su naturaleza transversal.

## OBJETIVO

Aprender los principios, métodos, prácticas y habilidades básicos necesarios para la Gestión de Proyectos y desarrollo de Productos/Servicios en un contexto "adaptativo", caracterizado por el cambio constante, aparición de alternativas / opciones disruptivas y necesidad de aplicar conceptos, modelos y metodologías Ágiles. Desarrollar las habilidades y competencias necesarias para la Gestión Ágil de Proyectos, Negocios y Organizaciones.

Tras esta formación académica, los alumnos conseguirán los siguientes logros:

- Comprender las claves del entorno económico-social y situaciones habituales en el actual contexto de transición hacia Industria 4.0 y Transformación Digital, que justifican la evolución hacia nuevas formas en la gestión de proyectos.
- Capacitación para adaptarse a un contexto de cultura de transformación digital y adquirir una posición de liderazgo en la agilización de su empresa u organización.
- Conocimiento de los principales modelos y metodologías ágiles (Design Thinking, Lean Startup, Kanban y Scrum), lo que les permitirá aplicarlas en la gestión y desarrollo de productos/servicios en sus futuras posiciones profesionales.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Haber cursado la misma asignatura en 2º y 3er curso.

## CONTENIDOS

## 0. Gestión de Proyectos (retrospectiva)

- Revisión de conceptos básicos del Project Management.

## 1. Introducción a Agile

- ¿Por qué Agile? Origen y contexto. Agile vs Waterfall.
- Manifiesto Agile. Valores y principios
- Ecosistema Agile.

## 2. Design Thinking

- Fundamentos y Metodología
- Ideación y creatividad. Herramientas. Caso de aplicación práctica.

## 3. Lean Startup

- Modelo y Conceptos: Método científico, Producto Mínimo Viable, Early Adopters, Prototipado, ...

## 4. Kanban

- Introducción y metodología.
- Caso de aplicación práctica (Tablero Kanban, herramienta Trello).

## 5. Scrum

- Metodología Scrum
- Conceptos y herramientas: Roles, artefactos y ceremonias (Guía Scrum)
- Aplicación práctica de un caso.

## 6. Cultura Agile y Business Agility

- Mindset. Claves de la transformación y cambio en organizaciones.
- Agile en los negocios, administraciones y entidades certificadoras.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Este curso se llevará a cabo utilizando técnicas de aprendizaje colaborativo, en el que los estudiantes practicarán diferentes enfoques de trabajo en equipo para desarrollar conocimientos y habilidades profesionales en la gestión agile de proyectos, aplicando un pensamiento innovador, crítico, adaptativo y la comunicación/colaboración en equipo.

Se explicarán en detalle los fundamentos, herramientas, técnicas, ejemplos de las principales Metodologías Ágiles:

- Design Thinking, aplicable en contextos de ideación y creatividad, con aplicación práctica en la identificación del problema o necesidades a desarrollar para el cliente.
- Lean Startup, o aplicación del método científico al mundo de los negocios/empresas, fomentando la experimentación, feedback e interacción constante con los usuarios.

- Kanban, estudiaremos los fundamentos de esta metodología y realizaremos ejercicios prácticos con el diseño de Tableros y utilización de herramientas (ej Trello).

- Scrum, metodología más extendida en el ecosistema Agile, que analizaremos y practicaremos a fondo organizando equipos de estudiantes para trabajar casos concretos.

Trabajo en Equipo de casos concretos para cada una de las Metodologías Ágiles citadas en el párrafo anterior: Se organizarán los equipos de estudiantes y plantearán objetivos en cada caso.

Sesiones de revisión y análisis conjunto de los resultados de los equipos, identificando best practices, opciones de mejora continua, lecciones aprendidas, etc.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
16 horas	34 horas

## COMPETENCIAS

Capacidad para estructurar la información empresarial, comprender situaciones complejas, comparar alternativas e inferir soluciones adecuadas.

Integrar información e interrelacionar indicadores de proceso y actuar con una visión estratégica global.

Capacidad para juzgar situaciones, evaluar riesgos y comprender las relaciones causa-efecto en la toma de decisiones.

Trabajo en grupo, capacidad de comprender las razones del comportamiento de los demás (colaboradores, competidores, ...) y de uno mismo en la práctica empresarial. "Team building"

Capacidad para la mejora continua, incorporando nuevas formas de hacer las cosas, cuestionándose de forma proactiva y positiva el status quo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimiento y aplicación práctica de las principales Metodologías Ágiles, entendiendo sus fundamentos, conceptos básicos y aplicación real en casos de negocio.

Capacidad para gestionar distintas variables, aspectos, información, cultura y recursos propios del entorno y sector relacionado con el proyecto

Orientación a la experimentación y enfoque práctico ante las situaciones, con el fin de reducir al máximo posible el umbral de incertidumbre que siempre existe respecto a las necesidades reales de los clientes usuarios y objetivos a la hora de acometer un proyecto

Adquisición de una cultura afín al manifiesto y ecosistema propios de entornos ágiles, basada en los valores y principios del Manifiesto Agile.

Gestión de equipos, avidez para el trabajo colaborativo, la importancia de formar parte de equipos multidisciplinares con aspiración a la excelencia y mejora profesional continua.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

El sistema de evaluación para esta asignatura está basado en los principios de evaluación continua, incluyendo la valoración de la comprensión por los estudiantes de los conocimientos teóricos del programa, así como la demostración práctica mediante los ejercicios y simulaciones (individuales o en equipo), de que el estudiante ha adquirido un conocimiento práctico sobre los temas.

Para superar la asignatura es necesario obtener una calificación de 5 (sobre 10). La evaluación final se obtiene en función de las siguientes modalidades, pesos y criterios:

**CONVOCATORIA ORDINARIA:** Sistema de evaluación continua que requiere una asistencia a clase de más del 80% de las horas. La participación en las actividades prácticas y trabajos en equipo, son imprescindibles para evaluación continua.

- \* 45% Examen Final: La calificación final lograda en este examen debe ser superior a 4,5 para aprobar el curso.

- \* 45% Prácticas y Talleres Agile: Trabajos realizados en equipo basados en las metodologías ágiles, Design Thinking, Scrum y Kanban. La calificación mínima para superar la asignatura debe ser superior a 4,5.

- \* 10% Participación en clase y asistencia: Evaluación final basada en la presencia y participación activa del estudiante en clase durante el curso.

**CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:**

- \* 65% Examen Final: La calificación final lograda en este examen debe ser superior a 4,5 para aprobar el curso.

- \* 35% Prácticas y Talleres Agile: Trabajos realizados en equipo basados en las metodologías ágiles, Design Thinking, Scrum y Kanban. La calificación mínima para superar la asignatura debe ser superior a 4,5.

**ALUMNOS CON DISPENSA ACADÉMICA (ERASMUS, PRÁCTICAS EMPRESA, ETC):**

- \* 100% Elaboración de un trabajo individual sobre un caso de estudio/negocio centrado en alguna problemática concreta de "Business Agility" para algún sector de actividad determinado.

**NOTA:** Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

## Básica

PMI (Project Management Institute) A guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOOK) 7th Edition

Ken Schwaber & Jeff Sutherland La Guía Scrum La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego Spanish Edition