



Guía de Asignatura

ASIGNATURA: Herramientas tecnológicas para la gestión de proyectos

Título: Máster en Formación permanente en Gestión Ágil y Sostenible de Proyectos

Materia Herramientas Digitales y Gestión Eficiente de Proyectos

Créditos: 6

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Introducción a la asignatura.....	3
1.3. Resultados del proceso de Formación y Aprendizaje	4
2. Contenidos/temario	4
3. Metodología	5
4. Actividades formativas	5
5. Evaluación	6
5.1. Sistema de evaluación.....	6
5.2. Sistema de calificación	7
6. Bibliografía.....	7

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	Máster en Formación permanente en Gestión Ágil y Sostenible de Proyectos
ASIGNATURA	Herramientas tecnológicas para la gestión de proyectos
NOMBRE ASIGNATURA	Herramientas tecnológicas para la gestión de proyectos
Carácter	Obligatoria
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

La asignatura *Herramientas Tecnológicas para la Gestión de Proyectos* ofrece conocimiento práctico en el uso de software y tecnologías, incluyendo inteligencia artificial y gestión libre, para optimizar la planificación, ejecución y seguimiento de proyectos. Se exploran herramientas para mejorar la colaboración, automatizar procesos y facilitar la toma de decisiones en entornos diversos

1.3. Resultados del proceso de Formación y Aprendizaje

- C03 Implementar estrategias de planificación y control que integren indicadores de sostenibilidad para asegurar la ejecución del proyecto dentro de los parámetros de tiempo, costo y calidad previstos.

- C04 Utilizar herramientas tecnológicas avanzadas, incluyendo software de gestión de proyectos y aplicaciones de inteligencia artificial, para optimizar los procesos y la toma de decisiones en la gestión de proyectos.

- H01 Comunicar información clave de los proyectos de manera clara y precisa a todos los niveles de la organización y a todos los stakeholders, asegurando un flujo constante y efectivo de información que facilite la colaboración y la toma de decisiones.

- H02 Planificar proyectos combinando distintos enfoque y prácticas de gestión para establecer y ajustar objetivos claros y alcanzables, garantizando la adaptabilidad y la respuesta efectiva a los cambios durante el ciclo de vida del proyecto.

- CC3 Conocer técnicas avanzadas de planificación y control, incluyendo el uso de métodos de Valor Ganado (EVM) y la integración de indicadores de sostenibilidad en la gestión de proyectos.

- CC4 Conocer el manejo de herramientas y tecnológicas clave y software de gestión de proyectos, y cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para mejorar la comunicación, la planificación y el seguimiento de proyectos.

2. Contenidos/temario

- Uso Avanzado de Project Libre
- Herramientas Colaborativas para la Gestión de Proyectos
- Aplicación de Inteligencia Artificial en la Gestión de Proyectos (EVM)

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo -diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde

el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada

asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

Actividades formativas	Horas de dedicación	Presencialidad	Sincronía
Clases expositivas	12	0%	100%
Clases prácticas	14	0%	100%
Seminarios	2	0%	100%
Actividades y trabajos prácticos	20	0%	0%
Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos	10	0%	0%
Estudio autónomo	75	0%	0%
Tutorías	15	0%	30%
Examen final	2	0%	0%

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Informes	10	40
Trabajos y actividades grupales	10	40
Examen final	40	60

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspense

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el

número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

Será facilitada por el responsable de la asignatura al inicio del curso