



viu

Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía de Asignatura

## **ASIGNATURA: *Dirección de Proyectos Industriales y Proyectos Ágiles***

**Título:** Máster Universitario en Ingeniería Industrial

**Materia:** Gestión

**Créditos:** 9 ECTS

**Código:** 13MUIN

# Índice

1.	Organización general .....	3
1.1.	Datos de la asignatura .....	3
1.2.	Introducción a la asignatura .....	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje .....	3
2.	Contenidos/temario .....	5
3.	Metodología .....	6
4.	Actividades formativas .....	8
5.	Evaluación .....	11
5.1.	Sistema de evaluación .....	11
5.2.	Sistema de calificación .....	12
6.	Bibliografía .....	13

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>TITULACIÓN</b>	Máster Universitario en Ingeniería Industrial
<b>ASIGNATURA</b>	<i>Dirección de Proyectos Industriales y Proyectos Agiles</i>
<b>CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA</b>	13MUIN_Dirección de Proyectos Industriales y Proyectos Agiles
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Semestre</b>	Tercero
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura es un pilar central en la formación de gestión del Ingeniero Industrial, proporcionando las competencias directivas necesarias para liderar iniciativas complejas en entornos cambiantes. La materia integra la metodología tradicional de gestión de proyectos con los enfoques ágiles, cada vez más demandados en la industria para fomentar la flexibilidad y la adaptación.

El temario abarca el ciclo de vida completo del proyecto, desde el análisis de viabilidad y la planificación de alcance, tiempo y costes, hasta la ejecución, seguimiento y cierre. Se profundiza en la gestión de riesgos, calidad, recursos humanos y adquisiciones, así como en la gestión de la innovación (I+D+i) como motor estratégico empresarial.

A través de laboratorios virtuales con software líder en el mercado, el estudiante desarrollará habilidades prácticas para planificar cronogramas, controlar presupuestos y gestionar carteras de proyectos, simulando escenarios reales de dirección técnica y estratégica.

## 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

Los resultados de aprendizaje se clasifican según su naturaleza en tres categorías complementarias:

### **COMPETENCIAS.**

Corresponden a la capacidad para utilizar conocimientos, destrezas y habilidades personales, sociales y metodológicas en situaciones de trabajo o estudio:

CE15 - Conocimientos y capacidades para la dirección integrada de proyectos.

CE16 - Capacidad para la gestión de la Investigación, Desarrollo e Innovación tecnológica.

CG04 - Realizar investigación, desarrollo e innovación en productos, procesos y métodos.

CG06 - Gestionar técnica y económicamente proyectos, instalaciones, plantas, empresas y centros tecnológicos.

CG07 - Poder ejercer funciones de dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos I+D+i en plantas, empresas y centros tecnológicos.

### **HABILIDADES.**

Se definen como la capacidad para aplicar el conocimiento y utilizar técnicas específicas para completar tareas y resolver problemas:

CG03 - Dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.

CG08 - Aplicar los conocimientos adquiridos y resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares.

CG10 - Saber comunicar las conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CG11 - Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo autodirigido o autónomo.

### **CONOCIMIENTOS.**

Hacen referencia al resultado de la asimilación de información a través del aprendizaje:

CG01 - Tener conocimientos adecuados de los aspectos científicos y tecnológicos de: métodos matemáticos, analíticos y numéricos en la ingeniería, ingeniería eléctrica, ingeniería energética, ingeniería química, ingeniería mecánica, mecánica de medios continuos, electrónica industrial, automática, fabricación, materiales, métodos cuantitativos de gestión, informática industrial, urbanismo, infraestructuras, etc.

## 2. Contenidos/temario

Los contenidos de la asignatura se estructuran en los siguientes bloques temáticos y actividades prácticas:

### Contenidos Teóricos

Tema 1. Dirección y Gestión integrada de proyectos industriales:

- Inicio de proyecto. Análisis previo del alcance. Análisis de los riesgos y viabilidad.
- Planificación de proyectos. Estructura de la WBS. Realización de estimaciones de esfuerzo, costes y recursos. Definición del plan de proyecto.
- Ejecución y Seguimiento de proyectos. Asignación y control de actividades. Gestión de entregables. Gestión del riesgo. Herramientas de apoyo a la gestión de proyectos.
- Cierre del proyecto. Análisis de los resultados con respecto a las estimaciones iniciales.
- Dirección de Proyectos. El rol del Project Manager. Gestión de recursos y adquisiciones. Gestión de la calidad.

Tema 2. Gestión del portfolio de proyectos. La PMO en la estructura corporativa.

Tema 3. Gestión ágil de proyectos. Roles, artefactos y ceremonias. Principales metodologías.

Tema 4. I+D+i en entornos empresariales. Gestión de la innovación tecnológica. Procesos de transformación tecnológica de empresas

### Contenidos Prácticos Laboratorio Virtual

La asignatura incluye un bloque práctico desarrollado en entorno de laboratorio virtual mediante el uso de software de gestión de proyectos. Estas actividades están diseñadas para la adquisición de competencias profesionales en:

Planificación y estructura del proyecto. Organización del proyecto mediante el desarrollo de la estructura de desglose del trabajo, definición de fases y tareas clave con sus relaciones de dependencia, elaboración del Diagrama de Gantt y establecimiento de la contabilidad analítica y control presupuestario de las actividades.

Ejecución, seguimiento y gestión del ciclo de vida. Creación de la lista de materiales inicial, procesado de órdenes de cambio y control de tiempo y costes del proyecto. Seguimiento comparativo entre planificación y ejecución, generación de informes de desviaciones, valoración de rentabilidad y planificación de la evolución y gestión del ciclo de vida del proyecto.

### 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 vertebría 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 los departamentos de la Universidad.

#### **Estrategias metodológicas específicas de la asignatura**

Para la asignatura Dirección de Proyectos Industriales y Proyectos Ágiles se aplican las siguientes estrategias docentes:

Metodología de clase magistral con apoyo de la tecnología: El docente presenta los fundamentos teóricos esenciales y promueve la participación del estudiantado mediante videoconferencia síncrona.

Metodologías activas: Se promueve el aprendizaje práctico mediante:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Desarrollo de un plan de proyecto completo, simulando las fases de inicio, planificación y seguimiento.
- Estudio de casos: Análisis de escenarios de gestión de riesgos, toma de decisiones en entornos de incertidumbre y aplicación de metodologías ágiles.
- Aprendizaje basado en TIC (Laboratorios Virtuales): Uso de software profesional para la programación, asignación de recursos y control de costes.

Metodologías de trabajo autónomo: Estudio personal de contenidos, análisis de bibliografía y preparación de actividades evaluables para fomentar el aprendizaje autodirigido.

## 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.

### 1. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

**a. Clases expositivas:** El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

**b. Clases prácticas:** El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

**c. Clases de laboratorio virtual:** El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas y simula situaciones y casos prácticos basados en prácticas de laboratorio reales con la ayuda de herramientas informáticas virtuales. Al igual que en las clases prácticas, el profesor puede dividir a los estudiantes en grupos de trabajo en diferentes salas colaborativas para la realización de prácticas dirigidas por el profesor. Estas actividades se realizarán, a diferencia del resto de clases, en grupos reducidos de un máximo de 30 estudiantes; para garantizar la adecuada atención académica a los estudiantes durante la realización de estas.

**d. Seminarios:** En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la

asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

## 2. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

**a. Actividades y trabajos prácticos:** se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Además, estas actividades también incluyen el uso de software especializado disponible en el Laboratorio Virtual de VIU. Este software apoya la toma de decisiones en proyectos propios de la ingeniería industrial, enfrentando los desafíos de digitalización empresarial y sostenibilidad. Estas actividades serán seleccionadas por el profesor según las necesidades docentes. Posteriormente, el profesor revisará las actividades y proporcionará retroalimentación al estudiante. Dichas actividades podrán formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

**b. Actividades guiadas con laboratorio virtual:** se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante utiliza las herramientas informáticas del laboratorio virtual bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor en las clases de laboratorio virtual. Estas sesiones permiten al estudiante profundizar en la herramienta virtual, desarrollando otras actividades y completando la adquisición de las competencias prácticas. Pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades entregables que son revisadas por el profesor, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

## 3. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

## 4. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

## 5. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El modelo de evaluación de estudiantes de la Universidad se fundamenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y se adapta a la metodología de formación virtual propia de la institución. En este marco, la evaluación se orienta al desarrollo y verificación de competencias de la asignatura, articulándose en dos procesos principales: evaluación continua de las actividades y trabajos y el examen final.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	50%
Evaluación continua de las actividades y trabajos	40%
Informes de prácticas en laboratorio virtual	10%
Sistema de Evaluación	Ponderación
Examen final*	50%

**\*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.

#### Detalle del sistema de evaluación

El sistema de evaluación se concreta en las siguientes tipologías de actividades, alineadas con la metodología docente:

*Evaluación continua de las actividades y trabajos.* Comprende las actividades desarrolladas durante el periodo lectivo y posee carácter formativo y sumativo. Se evalúan trabajos prácticos, ejercicios aplicados, tareas guiadas y participación en actividades propuestas. Los elementos que componen esta evaluación son los trabajos que realizan los estudiantes en el marco de las

clases prácticas, de las actividades y trabajos prácticos, y de las actividades guiadas descritas en el apartado de actividades formativas. Los instrumentos para realizar la evaluación de estos trabajos variarán en función de la asignatura y sus resultados de aprendizaje, pudiendo utilizarse test de evaluación, informes, comentarios críticos, presentaciones, participación en foros o grupos de debate, la observación directa, simulaciones y otros tipos de formatos de entrega (escrita, oral, audiovisual). La autoría de los trabajos y actividades son revisados mediante software antiplagio como Turnitin o SafeAssign.

*Informes de prácticas en laboratorio virtual.* Incluye informes y evidencias de uso del software, pudiendo requerir archivos de trabajo, capturas gráficas y/o respuestas a casos prácticos vinculados a las prácticas realizadas.

*Prueba final. Evaluación individual* de carácter sumativo, realizada online mediante el sistema institucional de autenticación, antifraude y antiplagio. La prueba final se realiza online utilizando la tecnología de proctoring SMOWL para la autenticación biométrica continua y la tutela del examen. Este sistema puede requerir el uso de una doble cámara (frontal y de entorno) para asegurar una visión de 360 grados del entorno y prevenir el fraude o la ayuda externa. Con esta prueba se verifica el nivel de adquisición de conocimientos y competencias de la asignatura. Podrá adoptar distintas modalidades, como pruebas estandarizadas con distintos tipos de ítems o resolución de casos prácticos.

## 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cómputos 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	Suspensos

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

Campo Arranz, R. Domínguez, M. D. C. & Rodrigo Raya, V. (2014). Gestión de proyectos. RA-MA Editorial. Disponible en:

<https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/105623?page=1>

Lester, A. (2013). Project management, planning and control: Managing engineering, construction and manufacturing projects to pmi, apm and bsi standards. Elsevier Science & Technology. Disponible en:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=1402502>

Mago, A. (2020). Project management for mobility engineers : Principles and case studies. SAE International. Disponible en:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=28983860>

Tolbert, M., & Parente, S. (2020). Hybrid project management: Using agile with traditional pm methodologies to succeed on modern projects. Business Expert Press. Disponible en:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=6362838>

Torrance, M. (2019). Agile for instructional designers: Iterative project management to achieve results. American Society for Training & Development. Disponible en:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=7171300>

Wysocki, R. K. (2019). Effective project management: Traditional, agile, extreme, hybrid. John Wiley & Sons, Incorporated. Disponible en:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=5747804>