

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA**

Codi: 34663
Nom: Gestió de projectes
Cicle: Grau
Crèdits ECTS: 6
Curs acadèmic: 2026-27

TITULACIONS

Titulació	Centre	Curs	Període
1400 - Grau Eng.Informàtica	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	3	Segon quadrimestre
1936 - Doble Grau en Matemàtiques i Enginyeria Informàtica	Facultat de Ciències Matemàtiques	4	Segon quadrimestre

MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
1400 - Grau Eng.Informàtica	Ingeniería del Software y Gestión de Proyectos	OBLIGATÒRIA
1936 - Doble Grau en Matemàtiques i Enginyeria Informàtica	Quart curs	OBLIGATÒRIA

COORDINACIÓ

ROMERO GOMEZ VERONICA

RESUM

L'assignatura Gestió de Projectes forma part de la matèria "Enginyeria del Programari i Gestió de Projectes" l'objectiu general del qual és que els estudiants obtinguen la capacitat d'aplicar adequadament tots els coneixements prèviament adquirits a l'elaboració, desenvolupament i avaluació de projectes i informes en l'àmbit de l'Enginyeria Informàtica, aplicant la metodologia adequada i els principis bàsics d'economia, gestió, auditoria i organització empresarial. És una assignatura obligatòria de caràcter quadrimestral que s'imparteix en el tercer curs de la titulació de Grau en Enginyeria Informàtica durant el segon quadrimestre. En el pla d'estudis consta d'un total de 6 crèdits ECTS.

En termes generals, els objectius de l'assignatura són:

- Principalment, capacitar a l'alumne per a poder afrontar amb èxit la gestió de projectes reals de qualsevol



tipus dins del sector de la informàtica i, en gran manera, de les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC).

- Conèixer la teoria general de gestió de projectes així com la seua justificació enfront d'una gestió processal dins d'una organització informàtica.
- Presentar el concepte de Pla de Sistemes d'Informació, des de la perspectiva de pla estratègic informàtic dins d'una organització, així com la relació d'esta amb la gestió de projectes.
- Donar a conèixer les distintes fases del cicle de vida d'un projecte informàtic.
- Donar a conèixer les característiques que han de tindre la documentació d'un projecte, informe tècnic, així com l'exposició i defensa d'un projecte.
- Conèixer les tècniques de viabilitat en projectes TIC.
- Conèixer les tècniques d'avaluació econòmica de projectes de l'àmbit de l'Enginyeria Informàtica.
- Conèixer les tècniques de planificació i control de projectes.
- Conèixer la relació existent entre els aspectes tècnics que han d'abordar-se en un projecte i el pla de sistemes d'informació d'una organització.
- Presentar els elements bàsics d'una auditoria de projectes informàtics així com la seua diferència amb les metodologies de control intern informàtic

Des del punt de vista docent, l'assignatura té un plantejament fonamentalment pràctic i està enfocada al desenrotllament d'habilitats pràctiques per a l'enginyer que haurà d'utilitzar en el seu desenrotllament professional com a cap de projectes, o formant part de l'equip de projecte. Amb la consecució dels objectius plantejats anteriorment, l'estudiant haurà d'haver adquirit una sèrie d'habilitats relacionades amb la gestió, tant de recursos materials com a humans, en les fases de planificació i execució de qualsevol projecte TIC.

onades amb la gestió, tant de recursos materials com a humans, en les fases de planificació i execució de qualsevol projecte TIC.

CONEIXEMENTS PREVIS

RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

ALTRES TIPUS DE REQUISITS

L'assignatura, dau el seu caràcter generalista, no necessita uns coneixements previs específics, si bé es



recomana haver cursat les assignatures prèvies d'Enginyeria, Societat i Universitat i Empresa. La seua finalitat es tindre una primera percepció del món de l'Empresa. Al contrari, Gestió de Projectes preveu connexions molt directes en aquelles assignatures en què el treball esdevé en un projecte real com son les assignatures d'Enginyeria de Programari I i Enginyeria del Programari II.

COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENENTATGE

1400 - Grau Eng.Informàtica

G10 - Coneixements per a la realització de mesures, càlculs, valoracions, taxacions, peritatges, estudis, informes, planificació de tasques i altres treballs anàlegs d'informàtica, d'acord amb els coneixements adquirits segons les competències específiques establertes.

G12 - Coneixement i aplicació d'elements bàsics d'economia i de gestió de recursos humans, organització i planificació de projectes, així com la legislació, la regulació i la normalització en l'àmbit dels projectes informàtics, d'acord amb els coneixements adquirits segons les competències específiques establertes.

G1 - Capacitat per concebre, redactar, organitzar, planificar, desenvolupar i signar projectes en l'àmbit de l'enginyeria en informàtica que tinguen per objecte la concepció, el desenvolupament o l'explotació de sistemes, serveis i aplicacions informàtiques.

G2 - Capacitat per dirigir les activitats objecte dels projectes de l'àmbit de la informàtica d'acord amb els coneixements adquirits segons les competències específiques establertes.

G3 - Capacitat per dissenyar, desenvolupar, avaluar i assegurar l'accessibilitat, l'ergonomia, la usabilitat i la seguretat dels sistemes, dels serveis i de les aplicacions informàtiques, així com de la informació que gestionen.

G4 - Capacitat per definir, avaluar i seleccionar plataformes maquinari i programari per al desenvolupament i l'execució de sistemes, serveis i aplicacions informàtiques, d'acord amb els coneixements adquirits segons les competències específiques establertes.

G5 - Capacitat per concebre, desenvolupar i mantenir sistemes, serveis i aplicacions informàtiques usant els mètodes de l'enginyeria del programari com a instrument per a l'assegurament de la seua qualitat, d'acord amb els coneixements adquirits segons les competències específiques establertes.

G6 - Capacitat per concebre i desenvolupar sistemes o arquitectures informàtiques centralitzades o distribuïdes integrant maquinari, programari i xarxes d'acord amb els coneixements adquirits segons les competències específiques establertes.

G9 - Capacitat per resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat. Capacitat per saber comunicar i transmetre els coneixements, les habilitats i les destreses de la professió d'enginyer tècnic en informàtica.

R1 - Capacitat per dissenyar, desenvolupar, seleccionar i avaluar aplicacions i sistemes informàtics, assegurant-ne la fiabilitat, la seguretat i la qualitat, d'acord amb principis ètics i amb la legislació i la normativa vigents.

R2 - Capacitat per planificar, concebre, desplegar i dirigir projectes, serveis i sistemes informàtics en tots els àmbits, liderant-ne la posada en marxa i la millora contínua i valorant-ne l'impacte econòmic i social.



R3 - Capacitat per comprendre la importància de la negociació, els hàbits de treball efectius, el lideratge i les habilitats de comunicació en tots els entorns de desenvolupament de programari.

R4 - Capacitat per elaborar el plec de condicions tècniques d'una instal·lació informàtica que complisca els estàndards i les normatives vigents.

SI3 - Capacitat per participar activament en l'especificació, el disseny, la implementació i el manteniment dels sistemes d'informació i comunicació.

TI2 - Capacitat per seleccionar, dissenyar, desplegar, integrar, avaluar, construir, gestionar, explotar i mantenir les tecnologies de maquinari, programari i xarxes, dins els paràmetres de cost i qualitat adequats.

TI3 - Capacitat per usar metodologies centrades en l'usuari i l'organització per al desenvolupament, l'avaluació i la gestió d'aplicacions i sistemes basats en tecnologies de la informació que assegurin l'accessibilitat, l'ergonomia i la usabilitat dels sistemes.

TI6 - Capacitat per concebre sistemes, aplicacions i serveis basats en tecnologies de xarxa, incloent-hi Internet, web, comerç electrònic, multimèdia, serveis interactius i computació mòbil.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. Introducció a la Gestió de Projectes
2. Metodologies àgils
3. Gestió de l'abast
4. Gestió del temps
5. Gestió del cost
6. Gestió del risc
7. Gestió de recursos
8. Seguiment del projecte
9. Aspectes econòmics

VOLUM DE TREBALL (HORES)

ACTIVITATS PRESENCIALS

Activitat	Hores
Teoria	30,00
Pràctiques a l'aula	10,00
Laboratori	20,00
Total hores	60,00

ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	3,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	25,00
Estudi i treball autònom	15,00



Preparació de classes	22,00
Preparació d'activitats d'avaluació	15,00
Resolució de casos pràctics	10,00
Total hores	90,00

METODOLOGIA DOCENT

El desenvolupament de l'assignatura s'estructura entorn de quatre eixos: aprenentatge amb el professor (sessions de teoria, problemes i les tutories presencials), activitats grupals, les sessions de laboratori i la realització d'un projecte complint totes les seues etapes, des de la fase de planificació fins a la realització última del document de projecte.

Aprenentatge amb el professor

En les sessions de teoria s'utilitzarà el model de lliçó magistral. En elles el professor exposarà els continguts fonamentals de l'assignatura, utilitzant per a això els mitjans audiovisuals al seu abast (presentacions, transparències, pissarra).

En les sessions de problemes, el professor explicarà una sèrie de problemes-tipus corresponents als temes 2, 4, 5 i 9, gràcies als quals l'alumne aprendrà a planificar sprints en un projecte SCRUM (tema 2), a obtenir el calendari d'execució d'un projecte (tema 4), a gestionar els costos d'un projecte (tema 5) i ha realitzar estudis econòmics (tema 9).

S'utilitzarà el mètode participatiu per a estes sessions, en les quals es pretén prevaldre la comunicació entre els estudiants i estudiants/professor. A mesura que s'expliquen els conceptes teòrics es realitzaran exercicis en classe que es treballaran pels alumnes i després es corregiran en classe. A més, en finalitzar un tema, s'enviarà com a tasca la realització d'una sèrie d'exercici. El professor indicarà quin dia es dedicarà a la resolució d'estos problemes en classe, perquè així l'alumne assistisca a estes classes amb els exercicis preparats amb antelació.

Activitats grupals

Els conceptes teòrics introduïts en les classes magistrals es complementaran amb la realització d'activitats grupals. En estes activitats els grups d'alumnes plantejaran la resolució de diferents exercicis, estimació d'un projecte SCRUM, determinació d'històries d'usuari, composició en tasques d'un projecte, etc. Les solucions dels diferents grups es mostraran a la resta de la classe i, posteriorment, el professor indicarà que solucions són les més adequades.

Addicionalment, el professor impartirà un seminari sobre els projectes final de grau en Enginyeria Informàtica.

Sessions de laboratori

Les sessions de laboratori tenen com a objectiu:



-L'aprenentatge i maneig de les ferramentes de gestió de projectes tant comercials (Microsoft *Project i) com de lliure distribució (GranttProj).

-Realitzar un full de càlcul, tipus Microsoft EXCEL, per a la representació de l'abast d'un projecte (EDT/WBS) així com l'estudi del seu compte d'exploració i viabilitat econòmica.

Estàs sessions de laboratori estaran organitzades entorn de grups de treball formats com a màxim per dos persones.

Realització d'un projecte (treball en grup)

Els alumnes es dividiran en grups de 3 a 5 alumnes per a dur a terme un projecte relacionat amb la metodologia àgil SCRUM. El projecte haurà de dur a terme tant la planificació del projecte, així com la planificació de cadascun dels sprints. A més, l'equip haurà de replanificar els sprints per a fer front a situacions que impedisquen la seua execució segons el planificat.

Tutories

Els alumnes disposaran d'un horari de tutories la finalitat de les quals és la de resoldre problemes, dubtes, orientació en treballs, etc. L'horari d'estes tutories s'indicarà a l'inici del curs acadèmic.

A més, tindran l'oportunitat d'aclarir alguns dubtes mitjançant correu electrònic o fòrums de discussió mitjançant l'ús de la ferramenta "Aula Virtual", que proporciona la Universitat de València.

e discussió mitjançant l'ús de la ferramenta "Aula Virtual", que proporciona la Universitat de València.

AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assignatura en la primera convocatòria es durà a terme preferentment mitjançant avaluació contínua i l'avaluació de les activitats pràctiques i de laboratori.

Per a això es realitzaran les següents activitats d'avaluació:

- 1) Avaluació de les activitats pràctiques (P) a partir de l'elaboració de treballs a l'aula.
- 2) Avaluació contínua (C). Basada en la participació i grau d'implicació en el procés d'ensenyament-aprenentatge. Es realitzaran dues proves durant el desenvolupament del curs en finalitzar cada bloc temàtic o grup de temes: C1 i C2. S'utilitzarà la següent expressió, que reflecteix el pes relatiu de cada bloc temàtic:

$$C = 0,6 * C1 + 0,4 * C2$$

- 3) Avaluació de les activitats de laboratori. La qualificació de laboratori (L) es calcularà com la mitjana aritmètica de l'avaluació de les sessions de laboratori.



Si la qualificació de l'avaluació contínua C és major o igual a 5, l'estudiant no haurà de fer l'examen oficial de la primera convocatòria, i la qualificació de la primera convocatòria (N1a) es calcularà com:

$$N1a = 0,1 * P + 0,7 * C + 0,2 * L$$

Les notes d'avaluació contínua (C), d'activitats pràctiques (P) i de laboratori (L) no són recuperables i la nota es mantindrà en les dues convocatòries.

En el cas que C siga menor que 5, s'haurà de realitzar l'examen oficial de la primera convocatòria (Ex1), i la qualificació de la primera convocatòria (N1b) es calcularà com:

$$N1b = 0,6 * Ex1 + 0,1 * P + 0,1 * C + 0,2 * L$$

La qualificació obtinguda en l'examen Ex1 ha de ser superior a 4,0 per poder fer mitjana i aprovar l'assignatura. En el cas que Ex1 siga menor que 4,0, la qualificació N1b es limitarà a 4, que serà la màxima qualificació que es podrà obtenir.

La qualificació de la segona convocatòria (N2) es calcularà a partir de la qualificació de l'examen de la segona convocatòria (Ex2) i les notes d'avaluació contínua (C), d'activitats pràctiques (P) i de laboratori (L) obtingudes durant el curs:

$$N2 = 0,6 * Ex2 + 0,1 * P + 0,1 * C + 0,2 * L$$

El valor d'Ex2 ha de ser superior a 4,0 per poder fer mitjana i aprovar l'assignatura. En el cas que Ex2 siga menor que 4,0, la nota N2 es limitarà a 4, que serà la màxima nota que es podrà obtenir.

En qualsevol cas, l'avaluació de l'assignatura es farà d'acord amb el Reglament d'avaluació i qualificació de la Universitat de València per als títols de grau i màster aprovat pel Consell de Govern de 30 de maig de 2017 (ACGUV 108/2017). Així mateix, la còpia o plagi manifest de qualsevol activitat que forma part de l'avaluació suposarà la impossibilitat de superar l'assignatura, i s'hi aplicaran a continuació els procediments disciplinaris oportuns indicats en el PROTOCOL D'ACTUACIÓ DAVANT PRÀCTIQUES FRAUDULENTES A LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA ([ACGUV 123/2020](#)).

BIBLIOGRAFIA

- Project Management Institute, "A Guide to the Project Management Body of Knowledge", 4th edition, Project Management Institute (2008), ISBN: 19-33890517
- Domingo Ajenjo, A. Dirección y Gestión de Proyectos, un enfoque práctico. Editorial Rama, (2005). ISBN: 9701511301.



- Martín, G; Dawson, C. El proyecto fin de carrera en ingeniería informática. Editorial Prentice Hall; ISBN: 84-20535605.
- Pereña, J. "Dirección y Gestión de Proyectos". Editorial Díaz de Santos (1991). ISBN: 8479782498
- Grashina M.N; Newell M.W, Preguntas y Respuestas Sobre La Gestión de Proyectos, Editorial Gestión 2000, (2005). ISBN: 9788480886864
- Gómez, J. F; Coronel, A.J; Martínez de Irujo, L; Lorente, A. "Gestión de proyectos". FC Editorial. Madrid, (2000). ISBN: 84-28317747.