

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

**Codi:** 34841  
**Nom:** Gestió de projectes  
**Cicle:** Grau  
**Crèdits ECTS:** 6  
**Curs acadèmic:** 2026-27

**TITULACIONS**

| Titulació                            | Centre                               | Curs | Període            |
|--------------------------------------|--------------------------------------|------|--------------------|
| 1407 - Grau en Enginyeria Multimedia | Escola Tècnica Superior d'Enginyeria | 3    | Segon quadrimestre |

**MATÈRIES**

| Titulació                            | Matèria                                 | Caràcter    |
|--------------------------------------|---|-------------|
| 1407 - Grau en Enginyeria Multimedia | Desenvolupament del software multimèdia | OBLIGATÒRIA |

**COORDINACIÓ**

MARTINEZ DURA JUAN JOSE

**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 el estudiantat obtinga la capacitat d'aplicar adequadament tots els coneixements prèviament adquirits a l'elaboració, desenrotllament i avaluació de projectes i informes en l'àmbit de l'Enginyeria Multimèdia, 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 Multimèdia 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'alumnat per a poder afrontar amb èxit la gestió de projectes reals de qualsevol tipus dins del sector de la multimèdia 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'aquesta 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 o enginyera 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'estudiantat 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.

## **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 Enginyeria, Societat i Universitat i Empresa, amb la finalitat de tindre una primera percepció del món de l'Empresa. Al contrari, sí que preveu connexions molt directes en aquelles assignatures en què el treball es materialitze en un projecte com ara Enginyeria de Programari.

## **COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENENTATGE**

### **1405 -**

MM20 - Ser capaç d'avaluar els riscos i temps de desenvolupament d'una producció de programari i



maquinari multimèdia.

MM21 - Comunicar de forma efectiva, tant per escrit com oralment, coneixements, procediments, resultats i idees relacionades amb les TIC i, concretament de la Multimèdia, coneixent el seu impacte socioeconòmic.

MM28 - Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat. Capacitat per a saber comunicar i transmetre els coneixements, habilitats i destreses de la professió d'Enginyer Multimèdia.

MM3 - Aplicar de forma adequada les metodologies, tecnologies, procediments i ferramentes en el desenrotllament professional dels productes multimèdia en un context d'ús real, aplicant les solucions adequades en cada entorn.

MM5 - Saber aplicar els recursos teòrics i pràctics per a abordar en la seua globalitat una aplicació multimèdia.

MM6 - Concebre, dissenyar, i realitzar projectes relacionats amb productes multimèdia utilitzant les metodologies pròpies de l'enginyeria, de gestió de recursos humans i d'economia.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Introducció a la Gestió de Projectes

- 1.1 Definició de Projecte
- 1.2 Fases d'un projecte
- 1.3 Gestió de projectes
- 1.4 Cicle de vida dels projectes
- 1.5 Aspectes Clau en la gestió de projectes

### 2. Metodologies àgils: SCRUM

- 2.1 Introducció
- 2.2 Metodologia SCRUM
- 2.3 Gestió de projectes àgils
- 2.4 Cas Pràctic

- 3.1. Introducció a l'abast del projecte
- 3.2. Fases d'un projecte:
  - 3.2.1. Inici del projecte
  - 3.2.2. Definició del projecte
  - 3.2.3. Planificació del projecte
  - 3.2.4. Verificació del projecte



### 3. Gestió de l'abast

- 3.1. Introducció a l'abast del projecte
- 3.2. Fases d'un projecte:
  - 3.2.1. Inici del projecte
  - 3.2.5. Control de canvis en projectes

### 4. Gestió del temps

- 4.1. El context de la Planificació en Projectes
- 4.2. La Gestió del Temps a Projectes
  - 4.2.1. Definició d'Activitats
  - 4.2.2. Seqüenciació d'Activitats
  - 4.2.3. Durada Estimada d'Activitats
  - 4.2.4. Desenvolupament del Pla de Gestió Temporal
  - 4.2.5. Control del Pla de Gestió Temporal

### 5. Gestió del cost

- 5.1. Introducció
- 5.2. Planificació de Costes
- 5.3. Estimació de Costes
- 5.4. Presupostos de Costes
- 5.5. Control de Costes

### 6. Gestió del risc

- 6.1. Certesa, risc i incertesa
- 6.2. El risc al llarg del cicle de vida d'un projecte
- 6.3. Fases de la gestió de riscos
- 6.4. Quantificació de riscos

### 7. Gestió de recursos

- 7.1. Introducció a la gestió de recursos
- 7.2. Activitats de la gestió de recursos:
  - 7.2.1. Pla de recursos humans
  - 7.2.2. Adquisició de l'equip de projecte
  - 7.2.3. Desenvolupament de l'equip de projecte
  - 7.2.4. Direcció de l'equip de projecte
- 7.3. Gestió de recursos humans



## 8. Control i seguiment del projecte

- 8.1. Els processos de control
- 8.2. procediments implicats:
  - 8.2.1. Control i informes d'estat
  - 8.2.2. Gestió de canvis i problemes

## 9. Aspectes econòmics d'un projecte

- 9.1. L'enginyeria econòmica. definicions
- 9.2. Criteris financers d'avaluació: Anàlisi en etapes preliminars del projecte
- 9.3. Criteris financers d'avaluació: Anàlisi en etapes avançades del projecte

## 10. Documentació d'un projecte Fi de carrera

- 10.1. Introducció.
- 10.2. Tipus de projectes.
- 10.3. Estructura del Projecte Fi de Carrera
- 10.4. Errors típics del PFC
- 10.5. Avaluació

## VOLUM DE TREBALL (HORES)

### ACTIVITATS PRESENCIALS

| Activitat           | Hores        |
|---------------------|--------------|
| Teoria              | 30,00        |
| Pràctiques a l'aula | 10,00        |
| Laboratori          | 20,00        |
| <b>Total hores</b>  | <b>60,00</b> |

### ACTIVITATS NO PRESENCIALS

| Activitat                                    | Hores        |
|--|--------------|
| Assistència a altres activitats              | 0,00         |
| Elaboració de treballs individuals o en grup | 25,00        |
| Estudi i treball autònom                     | 15,00        |
| Preparació de classes                        | 25,00        |
| Preparació d'activitats d'avaluació          | 15,00        |
| Resolució de casos pràctics                  | 10,00        |
| <b>Total hores</b>                           | <b>90,00</b> |

## METODOLOGIA DOCENT



El desenvolupament de l'assignatura se estructura al voltant de quatre eixos: aprenentatge amb el professorat (sessions de teoria, problemes i les tutories presencials), activitats grupals, les sessions de laboratori i la realització d'un projecte complint totes les seves etapes.

### **Aprenentatge en grup amb el professor**

A les sessions de teoria s'utilitzarà el model de lliçó magistral. El professorat exposarà els continguts fonamentals de l'assignatura, utilitzant per això els mitjans audiovisuals al seu abast (presentacions, transparències, pissarra). El professorat farà qüestions que obliguin al alumnat a reflexionar sobre els continguts exposats. Aquestes qüestions es debatran i resoldran a classe.

A les sessions de problemes, el professorat explicarà una sèrie de problemes tipus corresponents als temes 4, 5 i 9, gràcies als quals l'alumnat aprendrà a determinar els temps de les activitats i les activitats crítiques d'un projecte (tema 4), aprendran a estimar els costos d'un projecte i a valorar l'evolució del projecte pel que fa a la planificació (tema 5) i a realitzar estudis de viabilitat econòmica i comptes d'exploració (tema 9).

S'utilitzarà el mètode participatiu per a les sessions esmentades, en què es pretén primar la comunicació entre el estudiantat i estudiantat/professorat. A mesura que s'expliquen els conceptes teòrics es realitzaran exercicis a classe que es treballaran en grups de 4 o 5 alumnes, i que després es corregiran a classe. En acabar un tema, s'enviarà com a tasca la realització d'una sèrie d'exercicis que es corregiran a l'hora següent de classe.

### **Activitats grupals**

Els conceptes teòrics introduïts a les classes magistrals es complementaran amb la realització d'una sèrie d'activitats grupals. En aquestes activitats els grups d'alumnes plantejaran la resolució de diferents exercicis, estimació d'un projecte scrum, determinació d'històries d'usuari, descomposició en tasques d'un projecte, etc. Les solucions dels diferents grups es mostraran a la resta de la classe i posteriorment, el professor indicarà quines solucions són les més adequades. Totes aquestes activitats seran tingudes en compte a l'avaluació final.

Addicionalment, el professorat impartirà un seminari sobre els projectes final de carrera i les pràctiques formatives a Enginyeria Multimèdia. L'assistència a aquest seminari serà obligatòria, i els i les alumnes hauran de fer un resum del que s'ha exposat, que finalment tindrà el seu valor a la qualificació final de l'assignatura.

### **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'explotació i viabilitat econòmica.

- Determinar els riscos d'un projecte, definint accions de mitigació i de contingència per als riscos de nivell alt i molt alt.

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

### **Realització d'un projecte**

S'establiran grups de 3 a 5 alumnes per resoldre un projecte fent servir la metodologia SCRUM. Els alumnes hauran de planificar i executar el projecte a diferents iteracions. A cada iteració, el professorat us comunicarà les noves històries d'usuari que hauran de tenir en compte i, una vegada planificada, els problemes amb què es trobaran per a la seva execució. Els alumnes han de decidir la millor estratègia a seguir per complir les restriccions d'execució, complir els requisits del projecte i donar-li el valor més gran al client. S'aniran fent lliuraments a cada iteració, fins a completar el projecte. Un cop finalitzat, els components de cada equip hauran de presentar un informe personal d'autoavaluació, indicant el seu paper en el projecte, la relació entre els membres de l'equip i donant una valoració tant a la feina com a la feina dels companys.

### **Tutories**

El alumnat disposaran d'un horari de tutories la finalitat dels quals és la de resoldre problemes, dubtes, orientació en treballs, etc. L'horari de les dites tutories s'indicarà a l'inici del curs acadèmic. A més tindran l'oportunitat d'aclarir alguns dubtes per mitjà de correu electrònic o fòrums de discussió per mitjà de l'ocupació de la ferramenta 'Aula Virtual', que proporciona la Universitat de València.

nic o fòrums de discussió per mitjà de l'ocupació de la ferramenta 'Aula Virtual', que proporciona la Universitat de València.

## **AVALUACIÓ**

L'avaluació de coneixements es realitzarà de dues formes:

### **1) AVALUACIÓ CONTÍNUA**

Mètode recomanat per al alumnat. Es valoren els següents factors per obtenir la nota final:

- 65% de coneixements teòrics i problemes (TEO).



- 20% del laboratori (LAB)
- 15% del projecte de grup (TRA)

Per poder fer la mitjana cal obtenir una nota mínima de 4,5 en cadascuna de les parts, sent necessari que la nota final sigui igual o superior a 5 per aprovar.

#### **a) Coneixements teòrics i problemes (TEO).**

La nota de coneixements teòrics i problemes es valoren en funció dels següents factors:

- 90% DE PROVES INDIVIDUALS OBJECTIVES. Durant el curs es realitzaran diferents proves escrites sobre coneixements teòrics i problemes. Serà necessari obtenir una nota superior o igual a 4 en cada prova perquè pugui compensar. En l'examen final de la primera convocatòria hauran de recuperar-se aquelles parts que no s'hagin superat en les proves parcials. Les proves individuals contindran un apartat de teoria i un altre de problemes. Serà necessari obtenir una puntuació mínima de 2,5 punts sobre 10 per compensar ambdues parts.
- 10% DE PROBLEMES. S'avaluaran els diferents problemes que es proposin als alumnes, ja sigui per fer a classe o a casa. Aquesta activitat no és recuperable.

#### **b) Laboratori (LAB).**

La nota de laboratori s'obtindrà de fer la mitjana la nota obtinguda en les N sessions pràctiques. Per poder obtenir la nota del laboratori serà necessari haver presentat totes les pràctiques i haver assistit a un mínim 80% de les classes.

#### **c) Projecte de grup (TRA).**

La nota del projecte de grup s'obtindrà de la valoració del treball realitzat per part del professor com de la valoració individual que fa cada membre del grup. Serà necessari obtenir una nota superior o igual a 4,5 a cada treball perquè aquesta part es pugui compensar.

## **2) SISTEMA D'AVUACIÓ ÚNICA I SEGONA CONVOCATÒRIA**

Aquest mètode s'aplica a qualsevol alumne que, per un motiu raonat i admès pel professorat, no pugui assistir amb regularitat a les classes i en la segona convocatòria.

Es valoren els següents factors per obtenir la nota final:

- 80% de coneixements teòrics i problemes (TEO).
- 20% del laboratori (LAB)

Per poder fer la mitjana cal obtenir una nota mínima de 5 en cadascuna de les parts, sent necessari que la



nota final sigui igual o superior a 5 per aprovar.

**a) Coneixements teòrics i problemes (TEO).**

La nota de coneixements teòrics i problemes es valoren mitjançant un únic examen, no tenint-se en compte altres factors com l'assistència o els exercicis de problemes realitzats durant el curs.

**b) Laboratori (LAB).**

La nota de laboratori s'obindrà de fer la mitjana la nota obtinguda en les sessions pràctiques, que hauran d'haver estat lliurades, encara que no s'hagi assistit a les sessions de laboratori.

La còpia o plagi manifest de qualsevol activitat que forma part de l'avaluació suposarà la impossibilitat de superar l'assignatura, sotmetent-se seguidament als procediments disciplinaris oportuns indicats en el **PROTOCOL D'ACTUACIÓ DAVANT PRÀCTIQUES FRAUDULENTESA 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.