

GUÍA DOCENTE 2026-2027

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Proyectos
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Ingeniería Informática
FACULTAD:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria
ECTS:	6
CURSO:	Cuarto
SEMESTRE:	Primero
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Juan Castanedo Galán
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	juan.castanedo@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica
CONTENIDOS:
1. EL PROYECTO. 1.1 Definición proyecto. 1.2 Tipos de proyectos. 1.3 Formas de gestionar un proyecto. 1.4 Influencia de la organización en la gestión de proyectos. 1.5 Ciclo de vida de los proyectos.

- 2. DIRECCIÓN Y GESTIÓN DEL PROYECTO.
 - 2.1 La dirección del proyecto.
 - 2.2 La integración del proyecto.
 - 2.3 Gestión del conocimiento.
 - 2.4 Gestión del alcance del proyecto.
- 3. PLANIFICACIÓN Y CONTROL DEL TIEMPO Y COSTES.
 - 3.1 Definición de tareas, actividades y su secuenciación.
 - 3.2 Asignación de duraciones y recursos.
 - 3.3 Métodos de planificación y programación (Gantt, PERT, ...)
 - 3.4 Cronograma y asignación de costes.
 - 3.5 Gestión de costes del proyecto.
- 4. GESTIÓN DE LA CALIDAD Y RIESGOS EN LOS PROYECTOS.
 - 4.1 Gestión de la calidad total y excelencia.
 - 4.2 Control de la calidad.
 - 4.3 Gestión de los riesgos.
- 5. COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE RESULTADOS ESPERADOS.
 - 5.1 Evaluación de los logros alcanzados e impacto de los mismos.
 - 5.2 Plan de comunicación de resultados.

MODULO ESPECÍFICO

- 6. CASOS PRÁCTICOS EN INGENIERÍA INFORMÁTICA.
 - 6.1 Partes técnicas de este tipo de proyectos.
 - 6.2 La dirección y planificación de este tipo de proyectos.
 - 6.3 Responsabilidades de la dirección del proyecto.
 - 6.4 Gestión de la calidad y riesgos.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

CG1 Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CG2 Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.

CG3 Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

CG5 Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad,

CG9 Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los

conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE08 Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.

CE09 Capacidad de comprender y valorar la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

CE10 Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.

CE25 Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.

CE26 Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.

CE27 Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles.

CE28 Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.

CE29 Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Conocer los procesos de software a profundidad y cómo evaluarlos para mejorarlos

Dirigir un proyecto basándose en los principios de análisis, diseño y gestión

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo

- Estudio y análisis de casos
- Resolución de ejercicios
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje orientado a proyectos
- Aprendizaje cooperativo/trabajo en grupo
- Trabajo autónomo

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	12
	Clases prácticas	18
	Seminarios y talleres	7,5
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	7,5
	Tutorías (individual / en grupo)	7,5
Actividades autónomas	Preparación de clases	15
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)	30
	Trabajo en Campus Virtual	15

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Examen parcial	20 %
	Desarrollo de una propuesta o idea de investigación/proyecto en base a los contenidos explicados en la asignatura.	25 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura.	5 %



Evaluación final	Examen teórico-práctico final.	50 %
CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:		
La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.		

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Diez, M., (s.f.), *Introducción a la Gestión de Proyectos*, Barcelona, España: FUNIBER
- Estay, C., Álvarez, R., Vera, A., (s.f.), *Planificación y Gestión de Proyectos*, Barcelona, España: FUNIBER
- Estay, C., Álvarez, R., Vera, A., (s.f.), *Seguimiento y Control del Proyectos*, Barcelona, España: FUNIBER

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- *Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos* (Guía PMBOK®). 7ª Edición. Project Management Institute 2021
- Diez, M., (s.f.), *Comunicación del Proyecto*, Barcelona, España: FUNIBER
- Diez, M., (s.f.), *Gestión de la Confianza: Riesgo y Calidad en los Proyectos*, Barcelona, España: FUNIBER

WEBS DE REFERENCIA:

- www.pmi.org
- www.ipma.world

OTRAS FUENTES DE CONSULTA: