

GUÍA DOCENTE 2025-2026

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Herramientas Informáticas de Gestión de Proyectos
PLAN DE ESTUDIOS:	Máster Universitario en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos
FACULTAD:	Centro de Posgrado
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatorio
ECTS:	4
CURSO:	Segundo
SEMESTRE:	Primero
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Dr. Matías Ariel Mazzetto
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	matias.mazzetto@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica.
CONTENIDOS:
• Herramientas informáticas de Gestión de Proyectos • Sistemas de información y sistema de información gerencial • Trabajo en grupo o trabajo colaborativo en la gestión de proyectos • Manifiesto ágil, principios del manifiesto ágil • Metodología Scrum • Metodología Kanban • Metodologías ágiles aplicables al software • Soportes informáticos para la gestión de proyectos

- Software de escritorio para la gestión de proyectos
- Software basados en web para la gestión de proyectos
- Los soportes informáticos en la comunicación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- Distinguir el software de gestión más acorde para cada tipología de proyecto en el marco de las tecnologías de la información y comunicación.

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
- Trabajo autónomo

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

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

Actividades formativas:		Horas:
Actividades supervisadas	Sesiones expositivas virtuales	8
	Actividades de foro	15
	Corrección de actividades	3
	Tutorías (individual- en grupo)	8
Actividades autónomas	Preparación de actividades de foro	15
	Estudio personal y lecturas	25
	Elaboración de trabajos (individual/en grupo)	20
	Realización de actividades de autoevaluación	3
Actividades de evaluación	Examen	3

El día de inicio del período lectivo de la asignatura, el profesor proporciona información detallada al respecto para que el alumno pueda organizarse.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

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

Actividades de evaluación	Ponderación
Resolución de un caso práctico	40%
Examen final	60%

Para más información, consúltase [aquí](#).

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

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

Actividades de evaluación	Ponderación
Resolución de un caso práctico	40%
Examen final	60%

Para más información, consúltase [aquí](#).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria y están ordenadas en orden de importancia:

- [1] Ochoa, Daniela (2018). Herramientas Informáticas de Gestión de Proyectos. Material de estudio de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable. Están ordenadas alfabéticamente:

- [1] Asociación Española de Dirección Integral de Proyectos (AEIPRO). (2023). El papel de la dirección de proyectos en la era digital: Competencias y desafíos para el gestor de proyectos 4.0.
- [2] Bollati, Verónica A.; Gaona, Germán; Cuenca Pletsch, Liliana; Horacio Leone, Silvio Gonnet (2017). The state of agile development adoption in argentine software companies.
<http://www.clei2017-46jaiio.sadio.org.ar/sites/default/files/Mem/SLISW/slisw-18.pdf>
- [3] Díaz, J. J. D., & Yunapanta, G. M. V. (2024). Optimización en planificación de los proyectos interdisciplinarios a través de la metodología STEAM. MENTOR revista de investigación educativa y deportiva, 3(8), 497-511. DOI: <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7910>
- [4] Fernández, J. M. (2020). Gestión de proyectos con Microsoft Project 2019: Guía práctica. RA-MA Editorial.
- [5] Gantasala, R., & Gantasala, S. (2022). Agile project management with Jira: Manage your projects efficiently using the all-new Jira. Packt Publishing
- [6] García, E. (2022). Gestión de proyectos con ClickUp: Optimiza tu trabajo en equipo. Ediciones de la U.
- [7] López, A., & Martínez, P. (2021). Metodologías ágiles y herramientas digitales: Scrum, Trello, Jira y Asana. Alfaomega.
- [8] Sánchez, Jacqueline; Lugo García, José; Piñero, Pedro; Santiesteban Garcia, Alena & González, Neida. (2016). Control de proyectos de software mediante el uso de una herramienta informática para la gestión.
- [9] Silva, J. P. (2024). Aplicação de Metodologias Ágeis de Gerenciamento de Projetos em Startups Brasileiras. Revista FSA, 21(5), 48–73. <https://doi.org/10.12819/2024.21.5.3>
- [10] Snyder, D. (2021). Microsoft Project 2021 (and 365) for dummies. Wiley.
- [11] Taboada, I., Daneshpajouh, A., Toledo, N., & de Vass, T. (2023). Artificial intelligence enabled project management: a systematic literature review. Applied Sciences, 13(8), 5014. Iglesias, T., Castelhana Bruno, M. A., Nascimento Silva, L. E., & Nascimento.

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

- Base de datos EBSCO – Acceso a través del campus virtual.