



Guía Académica de la asignatura

“Metodologías ágiles de gestión de proyectos transmedia”

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la Asignatura		METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA
Carácter	Básico <input checked="" type="checkbox"/> Prácticas Externas <input type="checkbox"/>	Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/>
Materia	GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA	
Curso	Semestre	Créditos
Primero	Primero	6 ECTS
Profesor/a	Juan Bautista Bonnín de Góngora	
Despacho	Teléfono	E-mail
	917401980	Juan.bonnin@lasallescampus.es
Horario de Tutorías	<i>A rellenar cuando se publique el horario académico</i>	
Horario de Clases	<i>Dejar en blanco</i>	
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 16 de septiembre al 24 de enero	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 22 de junio al 3 de julio	

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de "Gestión de proyectos transmedia en las organizaciones" y "Evaluación de proyectos en las organizaciones", con las que se establece una especial vinculación.

3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- OE2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- OE3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- OE8. Reconocer qué es un proyecto y diferenciarlo respecto al trabajo operativo de una organización, comprendiendo los procesos que componen la gestión de proyectos e identificando las diferentes estructuras organizativas y el conjunto de métodos que facilitan su desarrollo.
- OE9. Desarrollar habilidades para definir, planificar y liderar un proyecto, comprendiendo los sistemas de calidad de las organizaciones y aplicándolos a lo largo del ciclo de vida del proyecto, supervisando los resultados y controlando los aspectos económico-financieros y los factores lugar y tiempo al servicio de los objetivos establecidos.
- OE11. Desarrollar metodologías ágiles como Scrum, Kanban o XP en el diseño y gestión de proyectos.

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E8. Reconocer qué es un proyecto y diferenciarlo respecto al trabajo operativo de una organización, comprendiendo los procesos que componen la gestión de proyectos e identificando las diferentes estructuras organizativas y el conjunto de métodos que facilitan su desarrollo.
- E9. Desarrollar habilidades para definir, planificar y liderar un proyecto, comprendiendo los sistemas de calidad de las organizaciones y aplicándolos a lo largo del ciclo de vida del proyecto, supervisando los resultados y controlando los aspectos económico-financieros y los factores lugar y tiempo al servicio de los objetivos establecidos.
- E11. Desarrollar metodologías ágiles como Scrum, Kanban o XP en el diseño y gestión de proyectos.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T2. Capacidad de organización y planificación
- T4. Capacidad de gestión de la información
- T7. Trabajo en equipo
- T9. Habilidades en las relaciones interpersonales

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N3. Responsabilidad: desempeñar las diferentes funciones encomendadas de forma eficiente teniendo capacidad de actuar conforme a principios sólidos que permitan preservar la estabilidad de la organización y sus componentes y, de modo más general, el orden social.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA			
Bloque 1	INTRODUCCION A LAS METODOLOGÍAS ÁGILES Y PROYECTOS TRANSMEDIA		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,0	10	15	3
Descripción del contenido del bloque			
Conocer las metodologías ágiles utilizadas en la gestión de proyectos. Comparar las metodologías ágiles de gestión de proyectos con métodos de gestión en cascada. La gestión de proyectos en transmedia. Herramientas para la gestión de proyectos.			
Bibliografía básica del bloque			
Alvarez, A. (2012). Métodos ágiles y SCRUM. Editorial: ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441531048			
Lasa, C. & Alvarez, A. (2017). Métodos ágiles: SCRUM, KANBAN, LEAN. Editorial: ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441538887			
Hayes, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Traducción de Eduardo Prádanos. Accedido desde: https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/			
Bibliografía complementaria del bloque			
Varios autores (2005). <i>Gestión de proyectos</i> . Editorial Ideas Propias. ISBN: 9788493460785			

Bloque 2	METODOLOGÍAS ÁGILES: SCRUM		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,5	15	22,5	4
Descripción del contenido del bloque			
Conocer SCRUM. Roles en SCRUM: Stakeholders, developers, product owner, scrum master. Historias de usuario: product Backlog, sprint. Desarrollo de reuniones en SCRUM. Herramientas de gestión, medición y seguimiento. El equipo SCRUM. Casos de uso.			
Bibliografía básica del bloque			
Alvarez, A. (2012). Métodos ágiles y SCRUM. Editorial: ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441531048			
Lasa, C. & Alvarez, A. (2017). Métodos ágiles: SCRUM, KANBAN, LEAN. Editorial: ANAYA MULTIMEDIA.			

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

ISBN: 9788441538887

La Guía de Scrum. Libro gratuito descargable.

<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf#zoom=100>
Bibliografía complementaria del bloque

Hayes, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Traducción de Eduardo Prádanos. Accedido desde:

<https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>

 Varios autores (2005). *Gestión de proyectos*. Editorial Ideas Propias.

ISBN: 9788493460785

Scrum y XP desde las trincheras - Henrik Kniberg - Libro gratuito descargable

<http://www.projectalis.com/wp-content/uploads/2008/02/scrum-y-xp-desde-l...>

Scrum vs Kanban - Henrik Kniberg - Libro gratuito descargable

http://www.projectalis.com/documentos/KanbanVsScrum_Castellano_FINAL-pri...

Bloque 3		METODOLOGÍAS ÁGILES: KANBAN	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,5	15	22,5	4
Descripción del contenido del bloque			
Conocer Kanban. El sistema de tarjetas visuales. Control de flujo de trabajo, WIK y entrega continua. Desarrollo de un proyecto con Kanban, calidad, mejora continua y optimización. Casos de uso.			
Bibliografía básica del bloque			
Lasa, C. & Alvarez, A. (2017). <i>Métodos ágiles: SCRUM, KANBAN, LEAN</i> . Editorial: ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441538887			
Bibliografía complementaria del bloque			
Hayes, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Traducción de Eduardo Prádanos. Accedido desde: https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/			
Varios autores (2005). <i>Gestión de proyectos</i> . Editorial Ideas Propias. ISBN: 9788493460785			

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

Scrum vs Kanban - Henrik Kniberg - Libro gratuito descargable
http://www.proyectalis.com/documentos/KanbanVsScrum_Castellano_FINAL-pri...

Bloque 4		OTRAS METODOLOGÍAS ÁGILES	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,2	12	18	3,5
Descripción del contenido del bloque			
Visión global de las metodologías Lean, XP, PMBOK, ITIL e ISO 20000.			
Bibliografía básica del bloque			
Lasa, C. & Alvarez, A. (2017). Métodos ágiles: SCRUM, KANBAN, LEAN. Editorial: ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441538887			
Bibliografía complementaria del bloque			
Hayes, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Traducción de Eduardo Prádanos. Accedido desde: https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/			
Norma UNE-ISO/IEC 20000-1 (2011). <i>Tecnología de la Información. Gestión del Servicio. Parte 1: Requisitos del Sistema de Gestión del Servicio (SGS)</i> . Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR).			
Norma UNE-ISO/IEC 20000-2 (2007). <i>Tecnología de la Información. Gestión del Servicio. Parte 2: Código de buenas prácticas</i> . Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR).			
Varios autores (2005). <i>Gestión de proyectos</i> . Editorial Ideas Propias. ISBN: 9788493460785			
Scrum y XP desde las trincheras - Henrik Kniberg - Libro gratuito descargable http://www.proyectalis.com/wp-content/uploads/2008/02/scrum-y-xp-desde-l...			
Manual ITIL V3. Libro gratuito descargable http://www.biabile.es/wp-content/uploads/2014/ManualITIL.pdf			
<i>Guía de los Fundamentos Para la Dirección de Proyectos</i> (Guía del PMBOK®)–Quinta Edición (SPANISH). Project Management Institute. ISBN: 9781628250091 (pendiente de publicación en 2017 la Sexta Edición).			
NORMAS: UNE-ISO/IEC 20000-1:2011 y UNE-ISO/IEC 20000-2:2007.			
Hayes, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Traducción de Eduardo Prádanos. Accedido desde: https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/			

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

Varios autores (2005). *Gestión de proyectos*. Editorial Ideas Propias.
 ISBN: 9788493460785

Bloque 5		INTRODUCCIÓN AL CÁLCULO DE COSTES DE UN PROYECTO	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,8	8	12	2,5
Descripción del contenido del bloque			
Costes a tener en cuenta en la planificación de un proyecto transmedia. Estimación inicial y detallada de costes.			
Bibliografía básica del bloque			
Lasa, C. & Alvarez, A. (2017). <i>Métodos ágiles: SCRUM, KANBAN, LEAN</i> . Editorial: ANAYA MULTIMEDIA. ISBN: 9788441538887			
Varios autores (2005). <i>Gestión de proyectos</i> . Editorial Ideas Propias. ISBN: 9788493460785			
Hayes, G. (2012). <i>Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma</i> . Traducción de Eduardo Prádanos. Accedido desde: https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/			
Bibliografía complementaria del bloque			
<i>Guía de los Fundamentos Para la Dirección de Proyectos</i> (Guía del PMBOK®)–Quinta Edición (SPANISH). Project Management Institute. ISBN: 9781628250091 (pendiente de publicación en 2017 la Sexta Edición).			

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA
6. METODOLOGÍA
Interacción con el profesorado

Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input checked="" type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>
Cine-fórum <input type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>

Características de la metodología y elección del proceso de trabajo

La metodología de los diferentes bloques es eminentemente práctica y basada en el enfoque comunicativo. Se integran sesiones magistrales en las que se introducen los contenidos teóricos básicos de la materia, las actividades prácticas comprenden las modalidades indicadas anteriormente.

Descripción de la metodología

De forma general se presentan clases magistrales por cada bloque en las que el profesor introduce las nociones necesarias para llevar a cabo las actividades de aplicación práctica (ya sea de trabajo en clase como de trabajo autónomo, o trabajo en equipo), que se comentarán en clase en forma de debate y puesta en común.

También se utilizarán medios audiovisuales, simulaciones y la búsqueda de información sobre temas de investigación relacionados con los diferentes bloques, sobre las cuales, se realizarán exposiciones y debates en el aula.

Siendo la metodología activa, se realizará una simulación de un proyecto real, que será expuesto en el aula y se creará un póster para su exposición en un lugar apropiado de la facultad.

Las tutorías programadas y el carácter formativo de la evaluación ayudarán y guiarán al estudiante en su propio proceso formativo.

Trabajo autónomo

Trabajos y tareas individuales
 Trabajos en equipo
 Estudio y/o preparación de la asignatura
 Lecturas y ampliaciones

Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado

El trabajo autónomo comprende las modalidades indicadas anteriormente y es requisito imprescindible para alcanzar los objetivos de aprendizaje y desarrollar las competencias de esta materia.

Tutorías programadas

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

Están previstas tutorías tanto individuales como grupales para atender las demandas de los alumnos y poder resolver sus dudas. El correo electrónico será la herramienta tanto para realizar tutorías individuales, como para concertar citas concretas y realizar tutorías grupales. Tienen como objetivo intercambiar información de los contenidos y facilitar un feedback y asesoramiento a los alumnos sobre los trabajos que deben realizar en la asignatura.

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA
7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

No hay que poner nada

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	20 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	28 h	
	Tutorías programadas	6 h	
	Pruebas de evaluación	6 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	15 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	15 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	35 h	
	Lecturas y ampliaciones	25 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	30 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	25 %
Trabajo en grupo	25 %	Exposición en clase	5 %
Portafolio	0 %	Participación	5 %
Asistencia	10 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)
Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

Se usarán diferentes medios audiovisuales durante las clases con contenidos específicos relativos a los diferentes bloques.

Se realizará un desarrollo de un proyecto en equipo (idealmente compuestos por 3-4 personas), que serán expuestos en clase. Se valorará la presentación y calidad del trabajo y la forma en que es presentado, este trabajo en grupo puntuará el 25% de la nota final.

La exposición de trabajos individuales y participación activa en clase contabilizan hasta un 10% de la nota final.

Se realizará un examen con prueba objetiva tipo test que supone un 30% de la nota global. Para superar la asignatura el alumno debe obtener una puntuación mínima de 4 sobre 10 en la nota del examen, así mismo para la superación de la asignatura es necesaria la obtención de una nota media de 5 sobre 10 en la ponderación de todas las actividades de evaluación.

La evaluación comprenderá el desarrollo de los trabajos propuestos junto con las tareas o lecturas complementarias y supone la evaluación individual del alumno. Los trabajos de grupo suponen la evaluación grupal del alumno. Sólo se considerará que se ha superado la materia cuando ambas evaluaciones se han superado individualmente, es decir, no son compensables.

En caso de que el alumno no se presente al examen final, la calificación será No Evaluado.

Prueba Tipo Test: 30% de la nota final.

Trabajo en grupo: 25% de la nota final.

Trabajo individual: 25% de la nota final.

Participación y exposición en clase: 10% de la nota final.

Asistencia a las clases y actividades: 10% de la nota final.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	BLOQUE 1 INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS ÁGILES Y PROYECTOS TRANSMEDIA	E2, E3, E8, E9, E11 T2, T4, T7 N3, N4	Exposición de conceptos fundamentales Trabajo por proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos y tareas individuales. • Estudio y/o preparación de la asignatura. • Lecturas y ampliaciones. 	Trabajo individual Trabajo en grupo Exposición en clase. Examen final. Participación.
2					
3					
4	BLOQUE 2 METODOLOGÍAS ÁGILES: SCRUM	E2, E9, E11 T2, T4, T7, T9 N3, N4	Exposición de conceptos fundamentales Trabajo por proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos y tareas individuales. • Estudio y/o preparación de la asignatura. • Lecturas y ampliaciones 	
5					
6					
7					
8	BLOQUE 3 METODOLOGÍAS ÁGILES: KANBAN	E2, E9, E11 T2, T4, T7, T9 N3, N4	Exposición de conceptos fundamentales Trabajo por proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos y tareas individuales. • Estudio y/o preparación de la asignatura. • Lecturas y ampliaciones. 	
9					
10					
11					
12	BLOQUE 4 OTRAS METODOLOGÍAS ÁGILES	E2, E9, E11 T2, T4, T7, T9 N3, N4	Exposición de conceptos fundamentales Trabajo por proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio y/o preparación de la asignatura. • Lecturas y ampliaciones. • Trabajo en equipo. 	
13					
14					
15	BLOQUE 5 INTRODUCCIÓN AL CÁLCULO DE COSTES DE UN PROYECTO TRANSMEDIA	E2, E3, E9 T2, T4, T7, T9 N3	Exposición de conceptos fundamentales Trabajo por proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio y/o preparación de la asignatura. • Lecturas y ampliaciones. • Trabajo en equipo. 	
16					
17					