Dirección de Proyectos Informáticos de I+D+I

Curso Académico: (2016 / 2017) **Fecha de revisión: 23-05-2016**

Departamento asignado a la asignatura:

Coordinador/a: AMESCUA SECO, ANTONIO DE

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 2 Cuatrimestre : 1

OBJETIVOS

Competencias:
1 Capacidad para la comprensión de las principales características de una organización para la gestión de proyectos I+D+i de ámbito tecnológico.
2 Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.
3 Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
4 Capacidad para la elaboración, dirección, coordinación y gestión técnica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales.

Resultados de aprendizaje:

o Ser capaz de gestionar la innovación en organizaciones y proyectos.
o Ser capaz de elaborar un presupuesto de un proyecto de Ingeniería Informática, estimando los costes y la planificación del mismo.
o Ser capaz de realizar el seguimiento de un proyecto de Ingeniería Informática.
o Ser capaz de dirigir proyectos de I+D+i en el ámbito de la Ingeniería Informática.
o Ser capaz de dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares para la innovación.
o Ser capaz de elaborar, dirigir, coordinar y gestionar proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería Informática.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Fundamentos de I+D+i
1.1. Origen de las ideas. Historia e Innovación.
1.2. Métodos de Innovación.
1.3. Innovación y Emprendimiento.
1.4. Gestión y Procesos de Innovación.

2. Aspectos estructurales y organizativos del I+D+i
2.1. Tipos de Innovación.
2.2. Lean Startup.
2.3. Requisitos de un Sistema de I+D+i (UNE 166002).

3. I+D+i: Gestión de Producto
3.1. Organización del desarrollo de Producto.
3.2. Visión del Producto y Planificación de Release.
3.3. Desarrollo de Producto Lean y Agil.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

- Clases magistrales.
Orientadas a la enseñanza de las competencias específicas de la materia. En ellas se presentarán los conocimientos que los estudiantes deberán adquirir. Para facilitar su desarrollo los alumnos recibirán las notas de clase y tendrán textos básicos de referencia que les permita completar y profundizar en aquellos temas en los cuales estén más interesados. Además los estudiantes tendrán acceso a documentación técnica relativa a estándares para la gestión de proyectos de I+D+i, así como de técnicas de estimación de proyectos de sistemas informáticos.

- Prácticas en grupo.
Complementan las clases magistrales con el desarrollo de trabajos prácticos que hacen hincapié tanto en competencias generales como específicas. Entre otras actividades, los estudiantes realizarán trabajos de preparación de propuestas, planificación y seguimiento de proyectos de I+D+i.

- Resolución de actividades académicamente dirigidas.
Los estudiantes desarrollarán trabajos individuales con respecto a la identificación de capacidades y competencias de organizaciones para la gestión de I+D+i propuestos por los profesores de la asignatura para afianzar los conocimientos abordados en la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación tiene como misión conocer el grado de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, por ello se valorará todo el trabajo del alumno, individual o colectivamente, mediante la evaluación continua de sus actividades a través de los ejercicios y exámenes, trabajos prácticos y otras actividades académicas formativas descritas anteriormente.
Se realizará una evaluación formativa a través de la realimentación continua, que permita al alumno evaluar qué conoce y qué se espera de él.

La evaluación continua consiste en el Análisis y discusión de casos de estudio en las clases de prácticas.

Peso porcentual del Examen Final:	30
Peso porcentual del resto de la evaluación:	70

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Beverly Rudkin Ingle Design Thinking for Entrepreneurs and Small Businesses Putting the Power of Design to Work, Apress, 2013
- Enric Ries The Lean Startup, Crown Business, 2011
- Rubin, Kenneth S. Essential Scrum: a practical guide to the most popular agile process, Pearson Education, 2013
- Scott Berkun The Myths of Innovation, O'Reilly, 2010
- UNE UNE 166001:2006 Gestión de la I+D+i: Requisitos de un proyecto de I+D+i. , AENOR, 2006
- UNE UNE 166002:2006 Gestión de la I+D+i: Requisitos del Sistema de Gestión de la I+D+i, AENOR, 2006

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- David J. Anderson Kansan - Successful Evolutionary Change For Your Technology Business, Blue Hole Press., 2010
- Scrumstudy A guide to the Scrum Body of Knowledge, Scrumstudy, 2016