

# Agile Project Management y transformación digital

**Máster en:** Dirección y Gestión de Proyectos

**Materia:** Agile Project Management y certificaciones

**Créditos:** 6 ECTS

**Programa:** Máster en Project Management

**Modalidad:** Presencial Full-Time

**Cuatrimestre:** Segundo

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma de impartición:** Español

**Año académico:** 2025/2026

## Índice

1. Presentación.....	3
2. Resultados de aprendizaje de la titulación.....	3
2.1. Conocimiento.....	3
2.2. Habilidades.....	4
2.3. Competencias.....	4
3. Resultados de aprendizaje de la materia.....	4
4. Contenidos.....	5
5. Metodología.....	7
6. Evaluación.....	7
7. Bibliografía.....	9

## 1. Presentación

La asignatura de Agile Project Management y Transformación Ágil es fundamental en el entorno empresarial actual, ya que las metodologías ágiles se han convertido en un pilar para la gestión eficiente de proyectos en un mundo cada vez más dinámico y cambiante. Con el advenimiento de la transformación digital, las organizaciones buscan adaptarse rápidamente a las demandas del mercado, lo que hace que el conocimiento en gestión ágil sea altamente relevante.

Además, proporciona una comprensión profunda de los principios fundamentales de las metodologías ágiles, como Scrum, Kanban, Lean, entre otras. Estos enfoques permiten a los equipos de trabajo ser más flexibles, adaptativos y orientados a resultados, lo que a su vez mejora la eficiencia y la calidad en la gestión de proyectos.

A través de esta asignatura, los estudiantes adquieren conocimientos sobre diversas herramientas y técnicas utilizadas en la gestión ágil, como tableros Kanban, reuniones diarias de seguimiento (stand-ups), retrospectivas, entre otras. Estas herramientas son fundamentales para el éxito de los proyectos en entornos ágiles.

La asignatura también se enfoca en el desarrollo de habilidades blandas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones colaborativa. Estas habilidades son esenciales en un entorno ágil, donde la colaboración y la adaptabilidad son clave para el éxito.

Finalmente, la asignatura brinda la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos en proyectos reales, lo que permite a los estudiantes experimentar de primera mano los beneficios y desafíos de la gestión ágil. Esta aplicación práctica es crucial para consolidar el aprendizaje y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral.

## 2. Resultados de aprendizaje de la titulación

Los resultados de aprendizaje de la titulación aplicables a la materia se distribuyen de la siguiente manera:

### 2.1. Conocimiento

- |       |   |
|-------|---|
| RAT 2 | El titulado/a será capaz de identificar la implantación de un sistema de calidad en un proyecto empresarial mediante el aprendizaje basado en simulaciones.   |
| RAT 3 | El titulado/a será capaz de describir la importancia del control de calidad en los procesos y resultados de un proyecto empresarial, mediante el aprendizaje basado en retos y simulaciones de casos. |

- RAT 4 El titulado/a será capaz de describir la asignación de responsabilidades a las personas integrantes de los departamentos que forman parte de un proyecto empresarial, mediante el desarrollo de pruebas escritas y/u orales.

## 2.2. Habilidades

- RAT 7 El titulado/a podrá explicar cualquier conocimiento/información de forma clara y precisa, oralmente y por escrito, en catalán, castellano y en una tercera lengua, especialmente el inglés.
- RAT 8 El titulado/a podrá aplicar las tecnologías digitales (en los momentos necesarios) en su ámbito de conocimiento.
- RAT 12 El titulado/a sabrá aplicar la metodología de gestión más apta en función de los objetivos del proyecto, en situaciones de simulación.
- RAT 13 El titulado/a será capaz de modificar la estrategia de comunicación en función de las diferentes políticas de comunicación que un proyecto puede requerir en cada momento.
- RAT 14 El titulado/a será capaz de prepararse adecuadamente para superar la prueba de certificación PMP de PMI, mediante la realización de los seminarios preparatorios.
- RAT 15 El titulado/a podrá aplicar eficazmente los principios y las técnicas de gestión de la calidad y de la innovación tecnológica en los proyectos.

## 2.3. Competencias

- RAT 18 El titulado/a podrá proponer soluciones innovadoras, creativas y emprendedoras en situaciones propias del ámbito profesional.
- RAT 19 El titulado/a será capaz de evaluar la sostenibilidad y el impacto social de las propuestas planteadas con responsabilidad ética, medioambiental y profesional.
- RAT 20 El titulado/a será capaz de aplicar la perspectiva de género en las tareas propias del ámbito profesional.
- RAT 23 El titulado/a será capaz de planificar correctamente la gestión integrada de los recursos económicos, materiales y personales invertidos en la implantación y desarrollo de un proyecto a efectos de su optimización.

# 3. Resultados de aprendizaje de la materia

Los resultados de aprendizaje de la materia para esta asignatura son los siguientes:

- RAM 1 El titulado/a será capaz de identificar de forma solvente las técnicas de análisis de riesgos más adecuadas según las características del proyecto y la madurez de la organización en un caso escrito.
- RAM 2 El titulado/a sabrá seleccionar correctamente una estrategia contractual adecuada dependiendo del tipo de proyecto a través del análisis de casos reales.
- RAM 3 El titulado/a será capaz de identificar adecuadamente los pros y contras de las estrategias contractuales mediante el análisis de casos prácticos
- RAM 7 El titulado/a podrá integrar conocimientos para adaptar un proyecto empresarial a los cambios del entorno en cada sector mediante la realización de simulaciones y casos prácticos.
- RAM 8 El titulado/a será capaz de integrar de forma pertinente la responsabilidades sociales y éticas en la aplicación de sus conocimientos y juicios mediante la redacción de proyectos individuales.

## 4. Contenidos

- **Tema 1:** Manifiesto Ágil
  - Cynefin
  - Valores y principios
  - Razones de la agilidad
  
- **Tema 2:** Marco de trabajo SCRUM
  - Historia
  - Introducción a SCRUM
  
- **Tema 3:** Roles, funcionalidades y técnicas
  - Toma de requerimientos
  - Planificación
  - Gestión del Backlog
  - Priorización
  - Estimación
  - Historias de usuario
  - Criterios de aceptación
  
- **Tema 4:** Equipo SCRUM y sus responsabilidades
  - Product Owner
  - SCRUM master
  - Equipos multidisciplinares
  
- **Tema 5:** Exploración de artefactos
  - Métricas
  - Mejora continua

- **Tema 6:** Mejora del flujo de trabajo del proyecto
  - Historia y principios
  - Método KANBAN
  - Gestión de flujos
  
- **Tema 7:** Gamificación
  - Simulación SCRUM
  - Simulación KANBAN
  
- **Tema 8:** Marco de trabajo Disciplined Agile
  - Enfoques ágiles según contexto
  - Framework agile
  - Gobernanza Agile
  
- **Tema 9:** Agile Certified Practitioner (ACP)
  - Certificación del Project Management Institute
  - Requisitos certificación
  - Exploración de la certificación
  
- **Tema 10:** Organización Lean-Agile
  - Introducción Flight Levels KANBAN
  - Operación, coordinación, estratégico
  - Organización Lean-Agile para la mejora continua
  
- **Tema 11:** Principios del escalado ágil, lean thinking y arquetipos de sistemas
  - Valor centrado en el cliente
  - Eliminación de tareas de no-valor (desperdicios)
  - Excelencia operativa
  
- **Tema 12:** Diseño organizacional
  - Organizaciones descentralizadas
  - Organizaciones híbridas
  
- **Tema 13:** Gestión del portafolio y programas ágiles
  - Agile Portfolio
  - Visualización y sistemas de priorización en los sistemas Agile
  - Presupuestación, riesgos y gobernanza
  
- **Tema 14:** Escalado de prácticas ágiles
  - Introducción a SAFE
  - Introducción a LESS
  - Casos de éxito

## 5. Metodología

La metodología aplicada a esta asignatura, enmarcada dentro del modelo educativo de EAE Business School, LifEd, se detalla en el siguiente cuadro:

MODALIDAD PRESENCIAL		
Resultados de aprendizaje	Metodología docente	Actividades formativas
Conocimiento	Clase magistral	Conferencias
	Sesiones expositivas	Exposiciones de los estudiantes
	Aprendizaje basado en audiovisuales	Análisis de audiovisuales
	Tutorías	Reuniones para la resolución de dudas Reuniones de seguimiento
Habilidades	Trabajo por proyectos	Resolución de problemas Búsqueda y tratamiento de la información Presentación de informes y/o trabajos
	Aprendizaje basado en casos	Búsqueda y tratamiento de la información Resolución de problemas
Competencias	Aprendizaje basado en juegos	Retos
	Aprendizaje basado en la indagación	Tareas de investigación
	Trabajo por proyectos	Elaboración de informes Presentaciones de informes o trabajos

## 6. Evaluación

### Evaluación continua

Sistema de evaluación	Peso
Bloque 1. Ejercicios, problemas, elaboración de informes, trabajos, presentaciones	40 %
Bloque 2. Participación y exposiciones orales	20 %
Bloque 3. Prueba de evaluación final	40 %

El bloque 1 consistirá en:

- Dos actividades individuales evaluables. 10% cada una.
- Dos trabajos o informes grupales. 10% cada uno.

El bloque 2 consistirá en:

- Participación y exposiciones orales – 20%

El bloque 3 consistirá en:

- Un examen - 40%

La nota final de la asignatura se obtendrá con la ponderación de los 3 bloques. La nota mínima ponderada requerida para aprobar es de 5.0.

En el caso de tener el bloque 1 o el bloque 3 suspendidos (o ambos) con nota inferior a 5.0 el/la estudiante podrá presentarse a recuperación de dicho bloque o bloques. Dicha nota promediará con el resto de bloques y como nota máxima el/la estudiante obtendrá 5.0 de nota final de asignatura.

En el caso de que el estudiante no haya podido presentarse a dicha prueba de evaluación en primera instancia, y si acredita causa justificada (ver normativa de Universitat de Lleida), podrá realizarla en la fecha establecida para la recuperación.

Los estudiantes que no se presenten a actividades evaluativas con un peso superior al 50% recibirán una calificación general del curso de “No presentado”.

### Evaluación alternativa

La evaluación única consta de un único examen que equivale al 100% de la asignatura. El examen, y por tanto la asignatura, se aprueba con una nota de 5 sobre 10 en esta prueba final. En caso de obtener una calificación inferior a 5.0 el estudiante tiene derecho a un examen de recuperación.

Para acogerse a la evaluación única es necesario enviar a coordinación una solicitud por escrito durante los primeros 15 días hábiles del curso. El procedimiento a seguir para acogerse a esta evaluación única queda establecido en las normas propias de EAE.

El plagio es una actividad fraudulenta cuya comisión puede conllevar graves sanciones, tanto académicas como legales. La honestidad académica es uno de los pilares en los que se sustenta el compromiso educativo de la Escuela, y los miembros de su comunidad docente están especialmente sensibilizados y preparados para detectar este tipo de acciones. Habida cuenta de la dificultad que a menudo entraña la conceptualización del plagio, se ha creído conveniente delimitar claramente su contenido y alcance en las presentes regulaciones y políticas.

Se entiende como plagio la apropiación de trabajos u obras ajenas haciéndolos pasar como propios; esto es, sin acreditar su procedencia de manera explícita. El plagio puede consistir en la copia total o parcial no autorizada de una obra ajena, o en la presentación de la copia como obra original propia, suplantando al autor verdadero. Algunos ejemplos de plagio son:

- Entregar un trabajo ajeno como si fuera propio, independientemente de que la copia sea total o parcial.

- Parafrasear un texto plasmándolo con otras palabras, pero haciendo pequeños cambios en el lenguaje para disimular y sin citar fuentes.
- Comprar o conseguir un trabajo y presentarlo como propio.
- Basarse en una idea o frase de otro u otra para escribir un trabajo nuevo sin citar al autor o a la autora de la obra.

Tal y como establece el art. 10 del Código de conducta académica del estudiantado de EAE Barcelona, sin perjuicio de las sanciones de carácter académico resultantes de su aplicación, la Comisión Académica promoverá las acciones legales que correspondieran en el caso de que el plagio pudiera contravenir la normativa aplicable en materia de propiedad intelectual.

## 7. Bibliografía

- Anderson, D.J. (2016). Essential Kanban Condensed. Lean Kanban University.
- Project Management Institute. (2021). A guide to the Project Management Body of Knowledge | Guía del PMBoK®, 7e. Project Management Institute.
- Sutherland, J.; Schwaber, K. (2020). La Guía Scrum.  
<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>