

Preparación para certificaciones y PM Game

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.....	5
4. Contenidos.....	5
5. Metodología.....	6
6. Evaluación.....	7
7. Bibliografía.....	8

1. Presentación

Al finalizar el Máster, los estudiantes tendrán la oportunidad de prepararse para presentarse al examen que les permitirá obtener dos certificaciones de prestigio relacionadas con la gestión de proyectos y reconocidas a nivel internacional. La asignatura está directamente enfocada en la preparación de dos exámenes.

Por una parte, la Certificación Project Manager Professional (PMP) otorgada por el Project Management Institute (PMI), cuyo examen se basa en la norma ANSI denominada "A Guide to the Project Management Body of Knowledge" (PMBOK® Guide) – Séptima Edición, Project Management Institute, Inc., 2021, con la que el PMI reinterpreta y estandariza la Dirección de Proyectos. El PMBOK® Guide es una de las normas más difundidas y aceptadas en todo el mundo, lo que hace que la certificación PMP® sea una de las más reconocidas internacionalmente en todos los sectores industriales. Para superar el examen, es necesario conocer los términos utilizados en el PMBOK® Guide y saber responder correctamente a preguntas que evalúan tanto los conocimientos teóricos como la experiencia real de los candidatos en la gestión de proyectos, presentando situaciones concretas para las que hay que indicar la mejor solución. Durante el examen, los candidatos tendrán que responder a 180 preguntas de cuatro opciones múltiples en un tiempo no superior a 4 horas. Durante las sesiones, se repasarán los contenidos del PMBOK® Guide, la mayoría de los cuales forman parte de los conocimientos recibidos en las demás asignaturas del Máster. Los estudiantes recibirán orientación sobre cómo realizar la aplicación para el examen a través de la página web del PMI. También se proporcionarán consejos, pistas y preguntas tipo para preparar adecuadamente el examen y obtener con éxito la certificación PMP®. Al final de la asignatura, se llevará a cabo una simulación completa del examen, con el mismo número de preguntas y asignación de tiempo.

Por otra, la Certificación PSM I de scrum.org, otorgada por la entidad scrum.org, que es reconocida por la industria como una certificación que demuestra un nivel fundamental de maestría en Scrum. Como titular de la certificación PSM I, has demostrado que comprendes Scrum tal como se describe en la Guía de Scrum y cómo aplicarlo en los Equipos Scrum. Los poseedores del PSM I utilizan un lenguaje y enfoque coherentes en relación con Scrum. El costo del examen de PSM I es de \$150 USD por intento. Las contraseñas de evaluación no caducan y permanecen válidas hasta que se utilicen.

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 será capaz de organizar de forma adecuada un equipo de trabajo que asegure el éxito del proyecto y la satisfacción de las personas implicadas.
- 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 4 El titulado/a integrará de forma precisa los requerimientos para realizar el examen de certificación PMP/CAPM-PMI mediante el estudio de la documentación específica.
- RAM 5 El titulado/a será capaz de planificar adecuadamente el tiempo requerido para preparar las pruebas prácticas del examen PMP mediante la realización de casos prácticos.
- RAM 6 El titulado/a será capaz de aplicar correctamente los conceptos mediante una práctica intensiva de preguntas y ejercicios varios para la preparación de la certificación en Project Management.

4. Contenidos

- **Tema 1:** Tutela del proceso de aplicación (web PMI) para el examen de certificación PMP
 - Acceso a la página web de PMI
 - Pasos para completar la aplicación online
- **Tema 2:** Simulaciones y gestión del tiempo
 - Acceso a simulaciones de práctica
 - Comprender cómo organizar el examen
- **Tema 3:** Repaso integral de la metodología PMBOK
 - Introducción al PMI, al PMP® y al PMBOK® Guide. Requisitos y proceso de certificación PMP®
 - Repaso detallado de los conceptos vinculados a la Creación de un equipo de alto desempeño. Realización de test de simulación con preguntas
 - Repaso detallado de los conceptos vinculados a Comienzo del proyecto. Realización de test de simulación con preguntas
 - Repaso detallado de los conceptos vinculados a Realización del trabajo. Realización de test de simulación con preguntas
 - Repaso detallado de los conceptos vinculados a Mantener al equipo en un buen camino. Realización de test de simulación con preguntas
 - Repaso detallado de los conceptos vinculados a Mantener el negocio en mente. Realización de test de simulación con preguntas
 - Repaso detallado de Código de Ética y Conducta Profesional del PMI®. Trucos, pistas y preguntas tipo. Realización de test de simulación con preguntas de ambos grupos

- **Tema 4:** Recomendaciones para maximizar las probabilidades de éxito en el examen
 - Directrices a seguir en el proceso de estudio
 - Consejos para el día del examen

- **Tema 5:** Simulación práctica colaborativa
 - Desarrollo de actividades de práctica del examen
 - Consultas y aclaración de dudas
 - Seguimiento del trabajo de estudio individual

- **Tema 6:** Preparación del PSM I de scrum.org
 - Panorama actual de las organizaciones
 - Tipos de certificaciones
 - Ventajas
 - Preparación para la certificación
 - Simulación
 - A quién va dirigido el examen

- **Tema 7:** Simulación práctica colaborativa con “Project Management Game”
 - Poner en práctica los contenidos de estudio en un entorno de simulación

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

- 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>