

GRADO EN INGENIERÍA DE DISEÑO INDUSTRIAL

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA GESTIÓN DE PROYECTOS TECNOLÓGICOS

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 2º

CARÁCTER: Formación Básica

SEMESTRE: 4º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 49

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 101

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17032

EQUIPO DOCENTE: Xavier Riudor xriudor@elisava.net / Mariona Vilà mvilab@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

En la asignatura el estudiantado aprenderá a gestionar proyectos tecnológicos. Presentaremos diferentes modelos de empresa, formas de controlar un proyecto y cómo hacer un estudio de mercado. Además, el estudiantado conocerá técnicas para gestionar equipos, liderar departamentos, y adquirirá herramientas y recursos para delegar tareas y hacer seguimiento de objetivos. Se pondrá énfasis al hacer la gestión con perspectiva de género.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-I: Gestión de empresas

- 1.Introducció a la empresa
- 2.Gestión estratégica
- 3.Costos, contabilidad e inversiones

Bloque-II: Gestión de proyectos

- 1.Introducción a la gestión de proyectos
- 2.Definición del proyecto
- 3.Planificación del proyecto
- 4.Gestión de recursos
- 5.Gestión de equipos
- 6.Gestión de riesgos
- 7.Gestión de comunicaciones
- 8.Metodologías Agile

Bloque-III: Producto, Servicio, Sistema

- 1. Introducción al PSS, Customer Journey
- 2. Múltiples usuarios-Múltiples respuestas
- 3. Stakeholders en PSS
- 4. Esquema PSS/ Service Blue Print

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PC-Sesiones de tutoría individual con el profesor/a

COMPETENCIAS

- G1 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras.
- CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T4 - Mostrar habilidades para el ejercicio profesional en entornos multidisciplinares y complejos, en coordinación con equipos de trabajo en red, ya sea en entornos presenciales o virtuales, mediante el uso informático e informacional de las TIC.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E5 - Emplear los fundamentos básicos de economía y empresa para la correcta gestión, organización y planificación de cualquier modelo empresarial o trabajo por cuenta propia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Recopila e interpreta datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, reflexiones sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito de las TIC.
- Evalúa de forma global los procesos de aprendizaje llevados a cabo de acuerdo a las planificaciones y objetivos planteados y establece medidas de mejora individual.
- Utiliza los fundamentos de economía y empresa para la gestión de cualquier modelo empresarial.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20
P4-Pruebas específicas de evaluación: exámenes	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	50

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Participación en clase	10%	NO	P-1
Actividad-2 Entregas parciales	20%	NO	P-2
Actividad-3 Producto, servicio, sistema	25%	SI*	P-5
Actividad-4 Proyectos gestión de proyecto	25%	SI*	P-5
Actividad-5 Examen final	20%	SI*	P-4

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un

suspensio y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

Básica

- Allen, Thomas J., i Henn, G. 2006. *The Organization and Architecture of Innovation: Managing the Flow of Technology*. Oxford, UK: Butterworth-Heinemann, chapter 4. ISBN: 9780750682367.
- Christensen, C., i Raynor, M. 2003. *Managing the Strategy Development Process*. Chapter 8 in *The Innovator's Solution*. Boston, MA: Harvard Business School Press. ISBN: 9781578518524.
- Evans, David, i Webster, Karen. 2007. Designing the Right Product Offerings. *MIT Sloan Management Review* 49, no. 1.
- Levy-Leboyer, Claude. *Gestión de las Competencias. Cómo analizarlas. Cómo evaluarlas, cómo desarrollarlas*. Gestión, 2000.
- Lledó, P. And Rivarola G. 2007. *Gestión de Proyectos*. Editado por Pearson Educación.
- Miranda Miranda, J.J. 2005. *Gestión de Proyectos (Identificación –Formulación- Evaluación financiera-económica-social-ambiental)*. MM Editores.
- VV.AA. 2001. *Manual de Gestión del Ciclo de Proyecto*. Comisión Europea-Europe Aid.

Complementaria

- Cardon, Alain. *Coaching de equipos*. Ed. Ediciones Gestión 2000.
- De Bono, Edward. 1991. *El pensamiento lateral*. Ed. Paidós Empresa.
- De Bono, Edward. 1988. *Sombreros para pensar (Management y toma de decisiones)*. Gránica Ediciones.
- Gaté-Vitrac: *La estrategia de producto y diseño*. Ed. Ediciones Gestión. 2000.
- Kao, John. 1996. *Improvise (Aprenda a ser creativo en su negocio)*. Grijalbo.
- Sala Schnorkowski, Mercè. *És la gestió del coneixement un nova moda?* Taleia 26.