



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

POSGRADO EN INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

GUÍA DOCENTE DE LEAN & AGILE PROJECT MANAGEMENT

[2020-21]

DATOS GENERALES

Nombre del módulo:	Lean & Agile Project Management
Curso:	2020-21 Primer cuatrimestre
Titulación:	Posgrado en Innovación y Emprendimiento
Número de créditos (ECTS):	
Fecha de la última revisión:	Octubre de 2020
Profesor Responsable:	Prof. Marc Barà

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Estamos viendo un cambio de AGILE como 'palabra de moda' a AGILE como una 'realidad'. La cultura de desarrollo ágil se está integrando lentamente en organizaciones grandes y pequeñas. Para las organizaciones más grandes, estamos viendo una implementación híbrida de Waterfall/Agile (o 'Wagile'), mientras que en otros contextos vemos distintos marcos de trabajo como Scrum, Kanban... En esta asignatura, se introducirá al alumno en las técnicas actuales de gestión de proyectos en entornos de alta innovación y de emprendimiento.

El conocimiento impartido para abordar esta asignatura se basa en los fundamentos de Buenas Prácticas del Project Management Institute, así como en el manifiesto Ágil, en la guía de Scrum, los principios Lean y las guías de la Lean Kanban University.

Esta asignatura es de importancia esencial para todo aquel profesional que desarrolle proyectos en entornos de alta innovación:

- Fundadores de start-ups
- Project Managers digitales
- Gestores de cambio disruptivo
- Gestores de transformación digital en la organización

2. OBJETIVOS

La asignatura pretende ofrecer una visión muy detallada de técnicas y herramientas para la gestión y dirección de proyectos ágiles, por lo que el asistente se equipará con las siguientes competencias:

- Capacidad para elegir y poner en marcha el método adecuado según el entorno del proyecto o de la actividad.
- Realizar el seguimiento y la facilitación de un proyecto ágil, *lean*, predictivo o híbrido.
- Obtener técnicas de gestión del cambio y de facilitación de la transformación cultural ágil en entornos complejos.
- Tener una visión general de diferentes enfoques en la gestión de proyectos aplicada a diferentes sectores e industrias.

En concreto, también se dará visión detallada de metodologías:

Metodologías ágiles

- Comprensión de la cultura y filosofía ágil
- Puesta en marcha y seguimiento de un proyecto Scrum
- Toma de decisiones en entornos complejos
- Puesta en marcha y seguimiento de un sistema Kanban

Metodologías híbridas

- Como conviven las metodologías clásicas con las agile

3. CONTENIDOS

TEMA 1. Introducción al Project Management

TEMA 2. Project Management predictivo vs Agile

TEMA 3. Agile Manifesto

TEMA 4. Metodología Kanban

TEMA 5. Marco de trabajo Scrum

TEMA 6. Herramientas Agile Project Management

TEMA 1. Introducción al Project Management

Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de describir las aplicaciones y beneficios del Project Management en un entorno organizacional, así como gestionar iniciativas a nivel de portafolio de proyectos.

Contenido

1. Qué es la gestión por proyectos. Beneficios esperados.
2. Estado actual. ¿Por qué los proyectos fallan?
3. Proyectos desde el punto de vista estratégico: enlace con la organización. Project Portfolio.
4. Introducción a metodologías predictivas. Diferencias con metodologías ágiles.

TEMA 2. Project Management predictivo vs Agile

Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de saber cuándo aplicar un enfoque de Project Management ágil o predictivo.

Contenido

1. Diferencias, ventajas, inconvenientes.
2. ¿Dónde aplicar cada marco de trabajo?

TEMA 3. Agile Manifesto

Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Entender la filosofía y fundamentos de la agilidad.
- Describir los valores y principios del manifiesto ágil, en relación con las actividades empresariales.

Contenido

1. Los principios ágiles y cómo nos pretenden ayudar.

TEMA 4. Metodología Kanban

Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de:

- Utilizar los tableros Kanban como herramienta de trabajo práctica y efectiva.
- Armar tableros de gestión de tareas en distintos escenarios.

Contenido

1. Qué son los tableros Kanban, aplicación y práctica.

TEMA 5. Marco de trabajo Scrum

Resultados del aprendizaje

El estudiante, después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de aplicar la metodología Scrum con sus equipos de trabajo y gestionar proyectos ágiles de forma efectiva.

Contenido

1. Visión general del marco de trabajo Scrum.
2. Artefactos, roles, retrospectivas y revisiones.
3. Poker planning, user stories, user points, definition of 'done'.
4. Scaled Scrum.

Tema 6. Herramientas Agile Project Management

Resultados del aprendizaje

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de dominar las herramientas líderes de cada ámbito de gestión, y aplicar y configurar herramientas para su beneficio.

Contenido

1. Trabajo práctico con herramientas de Scheduling freemium, como ProjectLibre u Openproj.
2. Trabajo práctico con herramientas de Agile Planning and Collaboration freemium, como Asana, y versiones limitadas de Jira, Asana, Trello.

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje experiencial en Euncet Business School combina un conjunto de metodologías que permiten al participante alcanzar de una forma práctica e innovadora las competencias propias del perfil profesional de salida establecido en un programa executive.

CLASES PARTICIPATIVAS

Las sesiones lectivas se llevan a cabo mediante la interacción permanente entre el alumnado y el profesorado que las imparte con la finalidad de contrastar los conceptos tratados mediante análisis y debate abierto con el apoyo de casos prácticos reales y simulaciones orientadas a la toma de decisiones.

CASOS PRÁCTICOS

Resolución de supuestos de problemáticas empresariales para experimentar la aplicación práctica de los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas.

APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Realización de trabajos en grupo para desarrollar y presentar tareas y proyectos, resolviendo situaciones o retos.

5. EVALUACIÓN

Los programas Executive Modular Education están basados en un modelo de evaluación por competencias, en el cual se valora el progreso del estudiante en la consecución de los objetivos planteados en el programa de estudios. Se basa en la reflexión y el análisis de casos prácticos de la vida real, simulaciones y Business Case que contribuyan a la toma de decisiones empresariales.

La calificación final de la materia se calculará haciendo la media aritmética de las notas obtenidas en los diferentes casos prácticos, ejercicios y/o presentación de trabajos prácticos o proyectos realizados de forma individual o grupal.

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Trabajo grupal final	35 %
Caso grupal 1: Aplicación Scrum	35 %
Ejercicios individuales	30 %

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Anderson, David J.; Carmichael, Andy. *Essential Kanban condensed*. Seattle: Lean-Kanban University, 2016. ISBN 9780984521425. Disponible en: <leankanban.com/guide>.
- Sutherland, Jeff; Schwaber, Ken. *Scrum guide* [en línea]. Disponible en: <scrumguides.org>.

6.2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Womack, James P.; Jones, Daniel T. *Lean Thinking: cómo utilizar el pensamiento Lean para eliminar los despilfarros y crear valor en la empresa*. Madrid: Gestión 2000, 2005. ISBN 8480886897.
- Kniberg, Henrik. *SCRUM y XP desde las trincheras*. InfoQ, 2007. ISBN 9781430322641.

- Burrows, Mike. *Kanban from the inside: understand the Kanban Method, connect it to what you already know, introduce it with impact*. Washington: Blue Hole Press, 2014. ISBN 9780985305192.
- Reinertsen, Donald G. *The principles of product development flow*. California: Celeritas Pub, 2009. ISBN 9781935401001.
- Laloux, Frédéric. *Reinventar las organizaciones: la guía práctica ilustrada del libro que ha revolucionado el management*. Barcelona: Arpa Innovación, 2017. ISBN 9788416601554.
- Adzic, Gojko. *Impact mapping: making a big impact with software products and projects*. Woking: Provoking Thoughts, 2012. ISBN 9780955683640.
<<https://www.impactmapping.org/index.html>>.
- Adkins, Lyssa. *Coaching agile teams: a companion for ScrumMasters, agile coaches, and project managers in transition*. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2010. ISBN 9780321637703.
- Schwaber, Ken. *The enterprise and scrum*. Microsoft Press, 2007. ISBN 9780735623378.
- Appelo, Jurgen, *Management 3.0: leading Agile developers, developing Agile leaders*. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2011. ISBN 9780321712479.
- Pink, Daniel H. *Drive: the surprising truth about what motivates us*. New York: Riverhead Books, 2011. ISBN 9781594484803.