



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

POSGRADO EN INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

GUÍA DOCENTE DE LEAN & AGILE PROJECT MANAGEMENT [2021-2022]

DATOS GENERALES

Nombre del módulo:	Lean & Agile Project Management
Curso:	2021 - 2022 Primer cuatrimestre
Titulación:	Posgrado en Innovación y Emprendimiento
Número de créditos (ECTS):	5
Fecha de la última revisión:	Octubre de 2021
Profesor Responsable:	Prof. Raul Sanchez, Prof. Eva López, Prof. Enric Bayó, Prof. Jordi Ortiz

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Estamos inmersos en uno de los períodos de cambio más intensos de la historia. Y todos estos cambios se están produciendo a una velocidad nunca vista en el pasado.

En este contexto, las empresas exitosas serán aquellas capaces de aprender y desaprender constantemente, combinando la exploración y la explotación.

En este sentido, esta asignatura proporcionará a los alumnos los conocimientos y herramientas necesarios para liderar, de forma ágil y eficiente, la conceptualización de nuevas soluciones que ofrezcan valor en contextos complejos y cambiantes.

Más concretamente, se introducirá al alumno en las técnicas actuales de gestión de proyectos en entornos de alta innovación y de emprendimiento.

Esta asignatura es de importancia esencial para todo aquel profesional que desarrolle proyectos en entornos complejos y con elevada incertidumbre.

2. OBJETIVOS

La asignatura pretende ofrecer una visión de las distintas técnicas y herramientas para gestión de proyectos de innovación:

- 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, 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
- Introducción a la Disciplina Agile
- Pasos para gestionar, poner en marcha y hacer seguimiento de un proyecto Scrum
- Toma de decisiones en entornos complejos
- Puesta en marcha y seguimiento de un sistema Kanban

Metodologías híbridas

- Conocer los diferentes entornos de trabajo para la toma de decisiones de las metodologías a implementar: clásicas, agile o híbridas

3. CONTENIDOS

TEMA 1. Introducción al Project Management

TEMA 2. Organizaciones Exponenciales

TEMA 3. Manifiesto Agile y Metodologías Ágiles

TEMA 4. Metodología Kanban, Scrum y Herramienta Agile

TEMA 5. Google como ejemplo de empresa ágil

TEMA 1. Introducción al Project Management

Resultados del aprendizaje

Se introducirá al participante la importancia de ser ágil en un entorno tan cambiante como el actual. Y ello pasa por saber gestionar adecuadamente los distintos proyectos de innovación, tanto a nivel estratégico (gestión de la cartera de proyectos) como a nivel operativo (gestión del proyecto).

Es decir, en entender la importancia de gestionar una cartera que tenga en cuenta los proyectos de exploración y explotación, así como saber escoger la metodología adecuada (predictiva vs adaptativa) para implementar los proyectos priorizados

Contenido

1. Agilidad como variable competitiva
2. Gestión de proyectos

3. Metodologías predictivas vs adaptativas

TEMA 2. Organizaciones Exponenciales

Resultados del aprendizaje

El participante entenderá que, en un mundo exponencial como el actual, la competitividad de cualquier empresa dependerá de disponer de un conjunto de características que le permita adaptarse ágilmente. Por otro lado, se analizarán aquellos atributos que definen una organización exponencial.

Contenido

1. Cambio exponencial
2. Competir en un mundo exponencial
3. Organización exponencial

TEMA 3. Manifiesto Agile y Metodologías Ágiles: Scrum

Resultados del aprendizaje

El participante adquirirá los conocimientos generales del Manifiesto Agile, sus creadores, principios y aplicaciones. Además, entenderá cuales son las metodologías ágiles más utilizadas en la gestión de proyectos, las diferencias entre las diferentes metodologías. A nivel práctico se practicarán las diferentes ceremonias Scrum y se realizarán role play con los diferentes roles Scrum utilizando los objetos y eventos definidos.

Contenido

1. Manifiesto Agile y fundadores
2. Principios y métodos Agile
3. Metodología Scrum
4. Ciclo de gestión de proyectos Scrum
5. Roles, objetos, eventos y ceremonias Scrum

TEMA 4. Metodología Kanban, Lean y Herramientas Agile

Resultados del aprendizaje

El participante adquirirá conocimientos generales de las Metodologías Kanban y Lean. Se practicarán los principios y prácticas de Kanban, así como las aplicaciones de mejora en los Flujos de trabajo gracias a la aplicación de Metodología Lean. .

Contenido

1. Metodología Kanban
2. Principios y Prácticas de Kanban
3. Metodología Lean
4. Mapa del Flujo de valor de Lean

TEMA 5. Google como ejemplo de empresa ágil

Resultados del aprendizaje

El participante conocerá la aplicación de la metodología agile por parte de una empresa referente como es Google. Podrá ver otros elementos complementarios que son necesarios para el éxito de la implantación de una metodología ágil.

Además, podrá ver en forma de ejemplos los resultados que implica implementar una metodología agile en la experiencia del formador, con más de 8 años trabajando e implementando agile en los proyectos en los que participó en Google

Contenido

1. ¿Por qué Google implementa la metodología en sus proyectos Agile?
2. Elementos clave de la cultura de Google que dan soporte a la metodología
3. Ejemplos tangibles en Google

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.

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>.
- Ismail, S., Malone, M.S. and Van Geest, Y., 2016. *Organizaciones exponenciales*. Bubok.
- Kenneth Rubin: *Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process*.
- McCarthy, Robert: *Agile y Scrum: Descubra el poder de la gestión de proyectos Agile, Lean Thinking, el proceso Kanban y Scrum*. 19 diciembre 2020
- Sutherland, Jeff; Schwaber, Ken. *Scrum guide* [en línea]. Disponible en: <scrumguides.org>.

6.2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Adkins, Lyssa. *Coaching agile teams: a companion for ScrumMasters, agile coaches, and project managers in transition*. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2010. ISBN 9780321637703.

- 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>>.
- Appelo, Jurgen, *Management 3.0: leading Agile developers, developing Agile leaders*. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2011. ISBN 9780321712479.
- 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.
- Creus, J., 2014. *Pentagrowth*. Disponible en línea:< <http://pentagrowth.com>>.
- Jeffrey K. Liker: *Las Claves del Éxito de Toyota: 14 Principios de gestión del fabricante más grande del mundo*.
- Jones, Daniel; Womack, James. : *Lean Thinking*.
- Kniberg, Henrik. *SCRUM y XP desde las trincheras*. InfoQ, 2007. ISBN 9781430322641.
- Laloux, Frédéric. *Reinventar las organizaciones: la guía práctica ilustrada del libro que ha revolucionado el management*. Barcelona: Arpa Innovación, 2017. ISBN 9788416601554.
- Pink, Daniel H. *Drive: the surprising truth about what motivates us*. New York: Riverhead Books, 2011. ISBN 9781594484803.
- Reinertsen, Donald G. *The principles of product development flow*. California: Celeritas Pub, 2009. ISBN 9781935401001.
- Schwaber, Ken. *The enterprise and scrum*. Microsoft Press, 2007. ISBN 9780735623378.
- 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.