



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 3º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1r SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente:

Presentación de la asignatura:

La asignatura de Metodologías Ágiles de Gestión se centra en la aplicación práctica de agilidad como filosofía de trabajo, explorando el Manifiesto Ágil y principios de diseño centrado en el usuario/a. Se estudian diversas metodologías ágiles como Lean, SCRUM, Kanban y DevOps para el desarrollo de software, enfocándose en la gestión de versiones, configuraciones, calidad del software, riesgos, documentación y pruebas. El curso incluye un estudio detallado de una metodología ágil adaptada específicamente para el desarrollo multimedia, facilitando la comprensión y aplicación de estos métodos en entornos creativos y tecnológicos.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Contenidos (CON)	RA1	Conocer las metodologías ágiles de gestión.
	RA2	Utilizar esas metodologías para la empresa Multimedia.
Habilidades (COM)	CG4	Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras
	CG9	Tomar decisiones en el ámbito profesional, aplicando los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la actividad académica.
Destrezas (H)	CE5	Conocer los conceptos de empresa y logística en materia de Multimedia, situando adecuadamente conceptos como la cadena de

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

		valor, la propiedad intelectual, la publicación de contenido, el prototipado, el "ROI", la promoción, los controles de calidad y las competencias blandas necesarias o "soft skills".
	CE9	Utilizar herramientas de índole colaborativa, así como de la aplicación de los preceptos del manifiesto ágil y de sus metodologías asociadas.

Contenido de la Asignatura²

En esta asignatura se estudiará:

1. La disciplina:
 - a. Agilismo como filosofía de trabajo.
 - b. Manifiesto ágil.
 - c. Diseño centrado en usuario/a.
2. Metodologías.
 - a. Desarrollo de software.
 - b. "Lean".
 - c. SCRUM.
 - d. Kanban.
 - e. DevOps
3. Gestión.
 - a. Versiones.
 - b. Configuraciones.
 - c. Calidad del software.
 - d. Riesgos.
 - e. Documentación.
 - f. Pruebas.
4. Estudio detallado de una metodología ágil de desarrollo Multimedia.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	0
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	30	80
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	20	50

- El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:
- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

de un decimal.

- 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
 - Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
 - Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
 - El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Beck, K., Beedle, M., Van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., ... & Kern, J. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Agile Alliance. Recuperado de <http://agilemanifesto.org/>
- Kim, G., Debois, P., Willis, J., & Humble, J. (2021). *The DevOps Handbook: How to Create World-Class Agility, Reliability, & Security in Technology Organizations*. IT Revolution Press.
- Kniberg, H., & Skarin, M. (2010). *Kanban and Scrum: Making the Most of Both*. Pearson Education.
- Leffingwell, D. (2011). *Agile Software Requirements: Lean Requirements Practices for*



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Teams, Programs, and the Enterprise. Addison-Wesley Professional.

Bibliografía Complementaria

- Cohn, M. (2005). *User Stories Applied: For Agile Software Development.* Addison-Wesley Professional.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses.* Crown Business.
- Schwaber, K. (2004). *Agile Project Management with Scrum.* Microsoft Press.
- Humble, J., & Farley, D. (2010). *Continuous Delivery: Reliable Software Releases through Build, Test, and Deployment Automation.* Addison-Wesley Professional.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- Scrum.org: <https://www.scrum.org/>.
- Kanbanize Blog: <https://kanbanize.com/blog/>.
- Lean Enterprise Institute: <https://www.lean.org/>.
- DevOps.com: <https://devops.com/>.
- Agile Alliance: <https://www.agilealliance.org/>.

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.