



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Datos Generales

---

Asignatura: METODOLOGÍAS ÁGILES DE GESTIÓN.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

### 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)<sup>1</sup>

|                   |     |                                                                                                                                                                                            |
|-------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 valor, la propiedad intelectual, la publicación de contenido, el |

---

<sup>1</sup> 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 2025/26

|  |     |                                                                                                                                               |
|--|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |     | 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 Asignatura<sup>2</sup>

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 Formativas<sup>3</sup>

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| MD1 | Método expositivo.               |
| MD2 | Estudio de casos.                |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas. |

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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 2025/26

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| 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                |
| <b>Total</b>                                                  | <b>150</b>      |                  |

### Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

| 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        |



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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 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



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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 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*



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

*through Build, Test, and Deployment Automation.* Addison-Wesley Professional.

### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>4</sup>

- 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/>.

---

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