

[MHJ301] PROIEKTUEN KUDEAKETA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INDUSTRIA INGENIARITZAKO UNIBERTSITATE MASTERRA		Arloa	?
Seihilabetea	1	Ikasturtea	1	Aipamena / Espezialitatea
Izaera	DERRIGORREZKOA		Hizkuntza	ENGLISH
Plana	2025	Modalitatea	Presentziala	
Kredituak	3	Ordu/aste	1,67	Orduak guztira 30 irakastordu + 45 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

2030 AGENDAKO HELBURUAK



IRAKASLEAK

SARALEGUI ZALBIDE, EIDER
FERNANDEZ LOPEZ, MAIDER

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	Proiektuen kudeaketako oinarriak

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
MH2509 - Enpresak antolatze eta zuzentzeko gaitasuna erakustea		x		0,64
MH2515 - Proiektuak modu integratuan zuzentzeko ezagutzak eta gaitasunak erakustea		x		1,56
MH2526 - Bereganatutako ezagutzak eta arazoak konpontzeko gaitasuna ingurune berri, ezezagun edo aldakorretan aplikatzea, bere ikasketa-eremuarekin lotutako testuinguru zabalagoetan (edo diziplina anitzekoetan).		x		0,24
MH2527 - Ezagutzak integratzeko eta iritziak emateko konplexutasunari aurre egiteko gaitasuna erakustea, osatu gabea edo mugatua izan arren GJHei, giza eskubideei eta oinarritzko eskubideei, eta inplikazio eta erantzukizun sozialei, osasunari eta segurtasunari, ingurumenari, ekonomiarri eta industriari buruzko hausnarketak biltzen dituen informazioetik abiatuta.		x		0,2
MH2528 - Publiko espezializatuak eta ez-espezializatuak jakinaraztea ondorioak, bai eta horiek eragiten dituzten ezagutzak eta azken arrazoiak ere, argi eta anbiguotasunik gabe.		x		0,08
MH2530 - Pertsonen lan egitea, haiek inplikatzeko eta helburu komun batera zuzendutako dinamika batean gidatuz. Helburu horrek erantzukizun etiko eta sozialari buruzko hausnarketa barne hartuko du, garatu beharreko lanaren eta horrek eskatzen dituen ezaugarrien (kalitatea, epeak,...) ikuspegi orokor batekin, hartutako erabakien erantzukizuna bere gain hartuz.		x		0,28

Guztira: 3

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RMH115 Proiektuak kudeatzeko metodologia berriak ezagutu eta aplikatzen ditu, proiektuaren benetako egoera bistaratu eta monitorizatzeko.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea		3 h.	3 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaien garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko		3 h.	3 h.
Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea	2 h.		2 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	1 h.	8,5 h.	9,5 h.
Simulazio-praktikak ordenagailuan, banaka eta/edo taldean	1 h.	1 h.	2 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	5 h.		5 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean	3 h.	2 h.	5 h.
Espezialitateko argitalpen garrantzitsuak eta egungoak (liburuak, artikulak, katalogoak, etab.) irakurtzea eta aztertzea		2 h.	2 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa,

P

%30

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu

ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, %40
ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak %30

Oharrak: Formazio jarduera guztiek (kontrol puntuak, banakako eta taldeko lanak, etab.) gutxienez 5) eta erreperatze aukera bat. Kontrol puntuak erreperatzerakoan, azken nota erreperaketaren nota izango da. Gaingitu gabeko lanak, praktikak, etab. erreperatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira. Diziiplina anitzeko lanaren ebaluazioa, neurri batean, banakako defentsan datza, eta azken kalifikazioa osatzen duten gainerako atalekin batz besteko 5eko gutxienezko kalifikazioarekin gaingitu beharko da. Praktikak egitea derrigorrezkoa da gaingitzeko.

IO - Irakastordua: 12 h.

IG - Irak. gabekoak: 19,5 h.

OG - Orduak guztira: 31,5 h.

praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak

Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio probak

Oharrak: Gaingitu gabeko lanak, praktikak, etab. erreperatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira.

RMH116 Kate kritikoaren metodologiak aplikatzen ditu proiektu anitzeko inguruneetako proiektuak kudeatzeko.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea

Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaiaren garapen malgua, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko

Probak, aurkezpenak, defentsak, azterketak eta/edo kontrol-puntuak egitea

Simulazio-praktikak ordenagailuan, banaka eta/edo taldean

Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz

Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean

IO

1 h.

IG

4 h.

OG

1 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

P

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak
Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak %90

Oharrak: Formazio jarduera guztiek (kontrol puntuak, banakako eta taldeko lanak, etab.) gutxienez 5) eta erreperatze aukera bat. Kontrol puntuak erreperatzerakoan, azken nota erreperaketaren nota izango da. Gaingitu gabeko lanak, praktikak, etab. erreperatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira. Diziiplina anitzeko lanaren ebaluazioa, neurri batean, banakako defentsan datza, eta azken kalifikazioa osatzen duten gainerako atalekin batz besteko 5eko gutxienezko kalifikazioarekin gaingitu beharko da. Praktikak egitea derrigorrezkoa da gaingitzeko.

IO - Irakastordua: 12 h.

IG - Irak. gabekoak: 8 h.

OG - Orduak guztira: 20 h.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio probak

Oharrak: Gaingitu gabeko lanak, praktikak, etab. erreperatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratuko dira.

RMH114 Proiektuen kudeaketa klasikoaren arabeko faseak ezagutzen ditu, bai eta elkartutako teknikak eta tresnak ere, eta badaki noiz erabili behar diren batez ere denborari, kostuari eta espezifikazioei aplikatuta.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimenterailei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea			9 h.	9 h.
Azterketa pertsonala eta kontzeptuen eta ikasgaiaren garapen malguta, dinamika aktiboak erabiliz, ikaskuntza esanguratsuagoa bultzatzeko			3 h.	3 h.
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarietako, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka		1 h.	4,5 h.	5,5 h.
Irakaslearen aurkezpena ikasgaiaren, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz		5 h.		5 h.
Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean			1 h.	1 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK		P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak		%90	Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak	
Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak		%10	Ariketak aurkeztea eta defendatzea, kasuak aztertzea, ordenagailu-praktikak, laborategiko praktikak, seihileko proiektuak, GBL/MBL, erronkak eta arazoak	
Oharrak: Formazio jarduerak guztiek (kontrol puntuak, banakako eta taldeko lanak, etab.) gutxienez 5 eta erredundatutako aukera bat. Kontrol puntuak erredundatutakoan, azken nota erredundatutakoan nota izango da. Gaitututako gabeko lanak, praktikak, etab. erredundatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratutako dira. Diziplina anitzeko lanaren ebaluazioa, neurri batean, banakako defentsan datza, eta azken kalifikazioa osatzen duten gaitututako atalekin batuz besteko 5eko gutxienezko kalifikazioarekin gaitututako beharko da. Praktikak egitea derrigorrezkoa da gaitututako.			Oharrak: Gaitututako gabeko lanak, praktikak, etab. erredundatu egin beharko dira eta gehienez 5 notarekin baloratutako dira.	
IO - Irakastordua: 6 h.				
IG - Irak. gabekoak: 17,5 h.				
OG - Ordua guztira: 23,5 h.				

EDUKIAK

Proiektu kudeaketarako faseak

1.Definizioa

2.Planifikazioa

3.Exekuzioa

4.Monitorizazio eta kontrola

5. Itxiera

Agile proiektu kudeaketarako oinarriak

1.SCRUM metodologiaren oinarriko erabilera.

2.KANBAN metodologiaren oinarriko erabilera.

Proiektu anitzeko ingurunea kudeatzeko oinarriak:

1.Praktika: Harrien jolasa

2.Kate kritikoaren metodologiaren oinarriko erabilera.

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Moodle plataforma	Project Management Body of Knowledge. Project Management Institute (2017)
Artikulu teknikoak	Wiley Guide, Managing Projects. Morris, P. & Pinto, J.K. (2004)
Klaseko aurkezpenak	The Oxford Handbook of Project Management. Morris, P.; Pinto, J.K.
Ikasgaiaren transparentziak	

& Söderlund (2012)

La Meta: un proceso de mejora continua. Eliyahu M. Goldratt, Ed. Díaz de Santos, S.A. (1993)

Cadena Crítica. Eliyahu M. Goldratt, Ed. Días de Santos, S.A. (2001)
Project Management in the Fast Lane. Newbold, R.C., CRC Press (1998)

Critical Chain Project Management (3rd edition). Leach, L.P.; Artech House, Inc. (2005)