



CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE COORDINACIÓN
DE LAS ENSEÑANZAS
PR/CL/001

CSDMM

Centro superior
de Diseño de
Moda

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

815000087 GESTIÓN DE EQUIPOS AGILE

PLAN DE ESTUDIOS

81DM – GRADO EN DISEÑO DE MODA

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2023/2024 – 7 semestre

Índice

- 1. Datos descriptivos..... 2**
- 2. Profesorado..... 2**
- 3. Requisitos previos obligatorios..... 3**
- 4. Conocimientos previos recomendados..... 3**
- 5. Competencias y resultados del aprendizaje..... 4**
- 6. Descripción de la asignatura y temario..... 5**
- 7. Cronograma..... 7**
- 8. Actividades y criterios de evaluación..... 8**
- 9. Recursos didácticos..... 9**
- 10. Otra información..... 10**

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura.

Nombre de la Asignatura	815000087 – Gestión de Equipos Agile
Nº de Créditos	3 ECTS
Carácter	Optativa
Curso	4º curso
Semestre	7º Semestre
Periodo de impartición	Septiembre – enero
Idiomas de Impartición	Castellano
Titulación	81DM – Grado en Diseño de Moda
Centro responsable de la titulación	Centro Superior de Diseño de Moda
Curso Académico	2023 – 2024

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia.

Nombre	Departamento	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías*
Eduardo Toledo Inclán			eduardo.toledo@fgupm.upm.es	Lunes, 4-6 PM.

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

2.2. Personal investigador en formación o similar.

Nombre	Correo electrónico	Profesor responsable

2.3. Profesorado externo.

Nombre	Correo electrónico	Centro de procedencia

3. Requisitos previos obligatorios

3.1 Asignaturas previas requeridas para cursar la asignatura.

No procede

3.2 Otros requisitos previos para cursar la asignatura.

No procede

4. Conocimientos previos recomendados

4.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado.

No procede

4.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura.

No procede

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/COMPETENCIAS BÁSICAS O GENERALES

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3. Que los estudiantes tengan capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudios) para emitir que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

/COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE5. Aplicar estrategias de investigación, metodológicas y estéticas al proceso creativo, que puedan servir al diseño de moda.

CE11. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del sector del diseño y que pueda aplicarse al diseño de moda

/COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2. Aplicar el trabajo en equipo. Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo, integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes.

CT3. Aplicar la comunicación oral y escrita. Los alumnos transmiten conocimientos y expresan ideas y argumentos de manera clara, rigurosa y convincente, tanto de forma oral como escrita, utilizando los recursos gráficos y los medios necesarios adecuadamente y adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.

CT5. Aplicar la Creatividad. Los alumnos deben resolver de forma nueva, original y aportando valor, situaciones o problemas.

CT6. Comprender el liderazgo de equipos. Influir sobre la gente para que trabaje con entusiasmo en la consecución de objetivos en pro del bien común.

CT7. Aplicar las técnicas de organización y planificación. Valorar la fijación de objetivos, con la planificación y programación de actividades (tiempo y fases) y con la organización y gestión de los recursos necesarios para alcanzarlos.

5.2. Resultados del aprendizaje

- Comprender el concepto de agilidad en el desarrollo de producto (*agile*).
- Interiorizar y aplicar procesos de trabajo ágiles: técnicas de gestión visual, productividad personal y de equipo.
- Utilizar métodos específicos para la facilitación de procesos ágiles.
- Generar equipos de alto rendimiento e identificar los roles organizativos para estructuras ágiles.
- Generación de acuerdos de equipo y cultura organizacional.
- Aplicar técnicas de mejora continua.
- Mejorar las habilidades relativas al feedback y comunicación.

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

Los entornos actuales de diseño e innovación se caracterizan por la incertidumbre y la rapidez. En efecto, las variables que han de manejar los diseñadores actuales no sólo cambian con el tiempo, sino que lo hacen cada vez más rápido y con un mayor grado de complejidad e incertidumbre. En este contexto multifactorial, los cambios del entorno han pasado a ser más rápidos que los tiempos de desarrollo de las soluciones de diseño. La búsqueda de estrategias eficientes ante estos cambios es, esencialmente, Agile.

Adicionalmente, esta multidisciplinariedad exige la integración de aproximaciones ágiles en todo el ciclo de vida de desarrollo de la idea, producto o servicio. Es por ello que las metodologías ágiles se posicionan actualmente como catalizadores importantes en procesos de ideación creativa, de selección analítica de soluciones, de desarrollo de producto o de generación y validación de propuestas de valor y modelos de negocio.

En este contexto, esta formación específica indaga en la aplicación de las metodologías ágiles en el desarrollo del trabajo, desde la necesidad inicial hasta la experimentación de las mismas. Exploraremos lo que pueden aportarnos en las circunstancias tan cambiantes de nuestro mundo actual, buscando aprovechar el potencial del trabajo en equipo desde la colaboración y la cocreación.

6.2 Temario de la asignatura.

- Equipo vs grupo.
- Fundamentos de los métodos ágiles.
- Entorno VUCA.
- Manifiesto.
- Gestión visual del trabajo y Kanban.
- Cynefin.
- Generación de normas de equipo.
- Autoorganización y cocreación.
- Mejora continua, Deming y filosofía Lean.
- Cultura y diseño organizacional.
- Feedback y comunicación no violenta.

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	Lección 1: Equipo vs grupo Lección 2: Fundamentos métodos ágiles			Asistencia a clase y participación.
2	Lección 3: Entornos VUCA Lección 4: Manifiesto Agile			Asistencia a clase y participación.
3	Lección 5: Aplicación conceptos Agile Lección 6: Pensamiento visual			Asistencia a clase y participación.
4	Lección 7: Kanban Lección 8: Cynefin			Asistencia a clase y participación.
5	Lección 9: Normas de equipo Lección 10: Autoorganización y cocreación			Asistencia a clase y participación.
6	Lección 11: Mejora continua y lean Lección 12: Cultura y diseño organizacional			Asistencia a clase y participación.
7	Lección 13: Feedback y comunicación no violenta Lección 14: Presentaciones finales			Asistencia a clase y participación.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la COVID 19.

** Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

8. Actividades y criterios de evaluación

8.1. Actividades de evaluación de la asignatura.

8.1.1. Evaluación (progresiva).

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1-7	Agile	Presentaciones orales*	Presencial		100%	5/10	CB2, CB3, CB4, CE5, CE 11, CT2, CT3, CT5, CT6, CT7

* La evaluación continua estará basada en las presentaciones parciales de los ejercicios prácticos que se irán realizando a lo largo de la asignatura. Así, en ellos se evaluará la asistencia, la participación y el trabajo dedicado a la realización de cada exposición. En la semana culminante, se realizarán presentaciones de los proyectos desarrollados durante la asignatura, con el objetivo de mostrar un conocimiento global de los procesos ágiles.

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
7	Agile	Examen oral	Presencial	3 h	100%	5/10	CB2, CB3, CB4, CE5, CE 11, CT3, CT6

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Evaluación extraordinaria Agile	Examen oral	Presencial	3h	100%	5/10	CB2, CB3, CB4, CE5, CE 11, CT3, CT6

8.2. Criterios de Evaluación.

De acuerdo a la memoria del Plan de Estudios y a la normativa UPM, la asignatura se calificará mediante evaluación continua, en su primera convocatoria. Para optar a la evaluación continua será indispensable la asistencia a clase.

Mediante la evaluación continua de los diversos ejercicios propuestos, se comprobará la asimilación de los contenidos y la adquisición de las competencias necesarias. Dado que el criterio de evaluación se basa en el progreso a lo largo del curso, los estudiantes podrán solicitar tutorías para analizar con el profesor la evolución de su trabajo.

La asignatura se divide en dos partes, que deberán superarse independientemente para optar al aprobado por evaluación continua. La calificación final de la asignatura será la media aritmética de las calificaciones de ambas partes.

Los estudiantes que así lo decidan podrán optar a una evaluación por prueba final, alternativa a la evaluación continua.

Las convocatorias extraordinarias se evaluarán mediante prueba final.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
Sutherland, J., <i>Scrum: El nuevo y revolucionario modelo organizativo que cambiará tu vida</i> . Ed. Planeta. (2015).	Recursos bibliográficos. Monografías.	Monografía escrita por uno de los autores de este marco de trabajo de Agile: Scrum.
Laloux, F. <i>Reinventar las organizaciones, La guía práctica ilustrada que ha revolucionado el management</i> . Ed. Arpa. (2017)	Recursos bibliográficos. Monografías.	Edición ilustrada el libro en el que se explican cómo funcionan los nuevos modelos de organizaciones teal.

Rau, T. & Koch-González, J. <i>Many voices, one song. Shared Power with Sociocracy</i> . Ed. Sociocracy for all. (2018)	Recursos bibliográficos. Monografías.	El manual más completo sobre cada uno de los procesos de la Sociocracia.
Rosenberg, M. <i>Comunicación no violenta. Un lenguaje de vida</i> . Gran Aldea Editores. (2006)	Recursos bibliográficos. Monografías.	Monografía escrita por el creador de la Comunicación No Violenta.
Anderson, D. <i>Essential Kanban Condensed</i> . Ed. LeanKanban. (2016).	Recursos bibliográficos. Monografías.	Monografía sobre Kanban de uno de los impulsores de su uso en las organizaciones.

EQUIPAMIENTO

/ El ofrecido por el CSDMM: aulas dotadas de proyectores y mesas de trabajo, talleres.

/ Biblioteca del Campus Sur.

10. Otra información

10.1. Otra información sobre la asignatura.

COMUNICACIÓN

- **Horarios de tutorías:**

Lunes de 16:00 a 18:00 PM , **previa petición por escrito** al profesor a través de email eduardo.toledo@fgupm.upm.es

- **Periodo de respuesta:** El periodo máximo de respuesta del profesor será de 72 horas, nunca se responderá en fin de semana.

- **Plataformas:** Moodle Y ZOOM UPM