



# Guía de Asignatura

## **ASIGNATURA: Gestión de proyectos tecnológicos de IA**

**Título:** Máster en Formación Permanente en Inteligencia Artificial para la Transformación e Innovación de Negocio

**Materia:** Liderazgo y gobernanza en proyectos de Inteligencia Artificial

**Créditos:** 6

# Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Introducción a la asignatura.....	3
1.3. Resultados del proceso de Formación y Aprendizaje .....	3
2. Contenidos/temario .....	4
3. Metodología .....	5
4. Actividades formativas .....	5
5. Evaluación .....	6
1.4. Sistema de evaluación.....	6
1.5. Sistema de calificación .....	6
6. Bibliografía.....	7

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>TITULACIÓN</b>	Máster en Formación Permanente en Inteligencia Artificial para la Transformación e Innovación de Negocio
<b>ASIGNATURA</b>	Gestión de proyectos tecnológicos de IA
<b>NOMBRE ASIGNATURA</b>	Gestión de proyectos tecnológicos de IA
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Cuatrimestre</b>	Primero
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	25 horas

## 1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura capacita a los estudiantes en la planificación, ejecución y evaluación de proyectos de inteligencia artificial en entornos empresariales. Se centra en el uso de metodologías ágiles adaptadas a las necesidades específicas de proyectos de IA y en la gestión de equipos multidisciplinares.

## 1.3. Resultados del proceso de Formación y Aprendizaje

CO3 Gestionar proyectos tecnológicos de IA utilizando metodologías ágiles adaptadas a entornos empresariales.

CO4 Evaluar el impacto ético, legal y normativo de soluciones basadas en inteligencia artificial en el contexto empresarial.

H01 Capacidad de liderazgo y gestión de proyectos tecnológicos con equipos multiculturales y multidisciplinares.

H05 Capacidad para gestionar los recursos en proyectos empresariales relacionados con la inteligencia artificial

H06 Pensamiento crítico en el análisis, evaluación y resolución de problemas complejos relacionados con la inteligencia artificial y su implementación empresarial.

CC2 Conocer las normativas legales y éticas aplicables a la inteligencia artificial en el entorno empresarial.

CC3 Comprender los principios de las metodologías ágiles y su adaptación a la gestión de proyectos de inteligencia artificial.

## 2. Contenidos/temario

- Introducción a la gestión de proyectos de IA:
  - Particularidades de los proyectos de IA frente a los proyectos tecnológicos.
  - Ciclo de vida de los proyectos tecnológicos de IA.
  - Identificación de objetivos y definición de alcance adaptado a IA.
- Metodologías ágiles en proyectos de IA:
  - Fundamentos de Agile y su aplicación en IA.
  - Scrum para iteraciones rápidas. Definición de roles y adaptación de sprints y entregables a entornos con alta incertidumbre de datos.
  - Kanban en la gestión de flujos continuos de tareas.
  - Aplicación de Devops y MLOps para integral modelos de IA en producción.
- Gestión y supervisión de recursos, tiempos y presupuestos:
  - Estimación de recursos para proyectos de IA: equipos, datos y herramientas.
  - Ajuste de presupuestos en proyectos de larga duración con iteraciones ágiles.
  - Coordinación de equipos multidisciplinares (científicos de datos, ingenieros, analistas).

Mitigación de riesgos técnicos, éticos y regulatorios.

### 3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo -diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde

el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

### 4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación,

listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

## 5. Evaluación

### 1.4. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Informes	10	40
Trabajos y actividades grupales	10	40
Examen final	40	60

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 1.5. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los

**niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el

número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## **6. Bibliografía**

Será facilitada por el responsable de la asignatura al inicio del curso