

GUÍA DOCENTE

PROCESOS DE SOFTWARE

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 28-06-2026



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	3 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

La asignatura de "Procesos de Software" es fundamental en el ámbito de la ingeniería del software, ya que tiene como objetivo principal proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para comprender, diseñar y gestionar los procesos que intervienen en el desarrollo de software. Esta asignatura abarca una amplia gama de temas relacionados con los modelos de procesos, los ciclos de vida del software, las metodologías de desarrollo, la planificación y la gestión de las necesidades de proceso.

La asignatura de "Procesos de Software" es de vital importancia para las empresas del sector, ya que proporciona a los estudiantes una comprensión profunda de los procesos y metodologías necesarios para llevar a cabo el desarrollo de software de manera eficiente y efectiva.

En un entorno empresarial, donde la competencia es cada vez más intensa y las demandas de los clientes son cada vez más exigentes, contar con profesionales que dominen los procesos de desarrollo de software se vuelve fundamental. Estos profesionales serán capaces de implementar metodologías adecuadas, planificar proyectos de manera efectiva, gestionar las necesidades y expectativas de los clientes, y garantizar la calidad y la entrega oportuna de los productos de software.

La asignatura de procesos de software prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos y demandas del mundo laboral en la industria del software, brindando los conocimientos y habilidades necesarios para mejorar la productividad, minimizar riesgos y maximizar el éxito en los proyectos de desarrollo de software. Además, fomenta una mentalidad de mejora continua y adaptabilidad a los cambios en el entorno empresarial, lo cual es crucial en un campo tan dinámico y en constante evolución como el de la ingeniería del software.

II.B-Presentación en inglés



The subject "Software Processes" is fundamental in the field of software engineering, as its main objective is to provide students with the knowledge and skills necessary to understand, design, and manage the processes involved in software development. This subject covers a wide range of topics related to process models, software life cycles, development methodologies, planning, and process requirements management. The "Software Processes" subject is of critical importance to companies in the industry, as it equips students with a deep understanding of the processes and methodologies required to carry out software development efficiently and effectively. In a business environment where competition is increasingly intense and customer demands are becoming more demanding, having professionals who are proficient in software development processes is essential. These professionals will be capable of implementing appropriate methodologies, effectively planning projects, managing customer requirements and expectations, and ensuring both the quality and timely delivery of software products. The Software Processes subject prepares students to face the challenges and demands of the professional software industry, providing them with the knowledge and skills necessary to improve productivity, minimize risks, and maximize success in software development projects. Moreover, it fosters a mindset of continuous improvement and adaptability to changes in the business environment, which is crucial in such a dynamic and constantly evolving field as software engineering.

III.-Resultados de Aprendizaje

- CG01. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG02. Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática
- CG05. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad
- CG07. Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero del Software y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- CE16. Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
- CE1. Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.
- CE5. Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.
- CE6. Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.
- CE9. Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Tema 1: Modelos de procesos en el desarrollo

Este tema aborda los diferentes modelos de procesos utilizados en el desarrollo de software. Se explorarán modelos clásicos como el modelo en cascada, que sigue una secuencia lineal de fases; el modelo en espiral, que incorpora iteraciones y evaluaciones continuas del riesgo; y el modelo incremental, que permite construir el software en pequeñas partes. Comprender estos modelos ayuda a los estudiantes a seleccionar y adaptar el enfoque más adecuado para cada proyecto, considerando factores como la complejidad del sistema y las necesidades del cliente.

Tema 2: Ciclos de vida software

En este tema se analiza el ciclo de vida del software, que abarca todas las etapas desde la concepción hasta el retiro del sistema. Los estudiantes aprenderán sobre las fases clave, incluyendo la planificación, análisis, diseño, implementación, pruebas, etc. Cada fase tiene sus objetivos y actividades específicas, y se discutirá cómo una gestión eficiente del ciclo de vida contribuye a la calidad del software.

Tema 3: Metodologías de desarrollo software

Este tema presenta las diversas metodologías de desarrollo de software, tales como Agile, Scrum, Kanban, cascada, etc. Se profundizará en sus principios, prácticas y ventajas, así como en las situaciones en las que cada metodología es más efectiva. Los estudiantes aprenderán a aplicar estas metodologías para mejorar la flexibilidad, colaboración y eficiencia en los proyectos de desarrollo, adaptándose a los cambios y respondiendo rápidamente a las necesidades del mercado.

Tema 4: Planificación de procesos software

La planificación de procesos software es crucial para el éxito de cualquier proyecto. En este tema, se cubrirán las técnicas y herramientas para la planificación efectiva, incluyendo la estimación de tiempos, la asignación de tareas y la identificación de hitos y dependencias.

Tema 5: Gestión de las necesidades de proceso software

Este tema se centra en la gestión de las necesidades del proceso de software, que implica la identificación, análisis y documentación de los requisitos del proyecto. Los estudiantes aprenderán a utilizar técnicas como el modelado de requisitos, entrevistas con stakeholders para garantizar que las necesidades del cliente se comprendan y se incorporen adecuadamente en el diseño del sistema. Además, se explorará cómo gestionar los cambios en los requisitos y mantener la coherencia del proyecto a lo largo de su desarrollo.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Trabajos individuales	Estos trabajos pueden incluir la resolución de problemas, la investigación de temas específicos, la redacción de informes técnicos o la aplicación de técnicas y metodologías aprendidas en proyectos individuales. Esta práctica permite a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico, autonomía y responsabilidad individual, además de demostrar su comprensión y capacidad para aplicar los conceptos y técnicas aprendidas de manera independiente en situaciones reales relacionadas con los procesos de desarrollo de software
Lecturas	Relacionadas (periodicas) con la temática y su exposición

Presentaciones orales	Puede incluir presentaciones orales, demostraciones prácticas o exposiciones de proyectos. Esta práctica busca desarrollar habilidades de comunicación efectiva, presentación visual y capacidad de síntesis en los estudiantes. Además, les permite practicar la habilidad de transmitir ideas y resultados de manera clara, lo cual es fundamental en entornos profesionales donde se requiere compartir y comunicar información relacionada con los procesos de software.
Realización de pruebas	Estas pueden incluir pruebas escritas, cuestionarios, proyectos prácticos o cualquier otro tipo de evaluación que permita demostrar la comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos. A través de estas pruebas y exámenes, los estudiantes demuestran su capacidad para analizar, planificar, implementar y gestionar los procesos de desarrollo de software de manera efectiva y en línea con las mejores prácticas de la industria.
Prácticas	Estas prácticas buscan proporcionar a los estudiantes las habilidades necesarias para llevar a cabo el desarrollo de software de manera eficiente, siguiendo procesos estructurados y adaptados a las necesidades del proyecto. Se enfoca en la planificación, gestión y control de los procesos para lograr resultados exitosos en la entrega de productos de software.
Trabajos colectivos	Los estudiantes trabajan juntos para analizar casos de estudio, resolver problemas, diseñar estrategias y desarrollar proyectos en equipo. Esta práctica fomenta la comunicación efectiva, la coordinación, el trabajo en equipo y la aplicación de los conceptos y técnicas aprendidos en la asignatura. También permite a los estudiantes desarrollar habilidades de colaboración y aprender a trabajar en entornos profesionales similares a los que encontrarán en la industria del software.
Resolución de ejercicios	Estas pueden incluir pruebas escritas, cuestionarios, proyectos prácticos o cualquier otro tipo de evaluación que permita demostrar la comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos. A través de estas pruebas y exámenes, los estudiantes demuestran su capacidad para analizar, planificar, implementar y gestionar los procesos de desarrollo de software de manera efectiva y en línea con las mejores prácticas de la industria.
Otras actividades	Lecturas, participación en clase, investigaciones de la materia, etc.



V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	30
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	25
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	5
Tutorías académicas	18
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	0
Preparación de clases teóricas	50
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	50
Preparación de pruebas	2
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Se realizarán actividades gamificadas con el objetivo de reforzar los conceptos teóricos de la asignatura y mejorar el aprendizaje de los estudiantes
Trabajos colectivos	Semana 1 a Semana 15	Ejercicios en equipo derivados de los contenidos claves, que se presentarán en clases presenciales, en el horario habitual de clase. A diferencia de las prácticas, que se enfocan en la aplicación práctica de los contenidos teóricos emulando casos reales, los trabajos colectivos consisten en la elaboración y presentación de ejercicios teóricos derivados de los contenidos clave del curso.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Ejercicios individuales y/o en equipo derivados de los contenidos claves. Clases presenciales en el horario habitual de clase. Los estudiantes trabajarán en las clases y/o en tiempo de estudio en las entregas y los ejercicios se enviarán por Aula Virtual.



Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Las prácticas en equipo se realizarán durante las clases presenciales en el horario habitual. Los estudiantes trabajarán en estas prácticas durante las clases y realizarán varias entregas a lo largo del periodo lectivo. Todos los trabajos deberán ser enviados a través del Aula Virtual y serán expuestos de manera grupal. Las prácticas consistirán en poner en práctica los contenidos teóricos, emulando un caso real.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Revisión actualizada de libros, y material web, para estar ala día de los contenidos de la asignatura.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Se aplica el aula invertida en la parte teórica de la asignatura que consiste en que los alumnos estudien y preparen los contenidos fuera de clase con apoyo del material proporcionado por los profesores (vídeos o textos), con el objetivo de en que el aula las tareas sean más participativas.
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 15	Tutorías individuales y/o grupales, previa petición por el bloque de correo electrónico de Aula Virtual.
Pruebas	Semana 10 a Semana 15	Prueba final individual presencial en la semana de la 10 a la 15 reevaluable en convocatoria ordinaria y extraordinaria (ejercicios y/o preguntas tipo test y/o preguntas de desarrollo). Se evalúa en la semana 10 a 15 y luego hay una repesca en la fecha oficial ordinaria y también en la extraordinaria

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Sistema de evaluación	Reevaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
SE1. Pruebas escritas de respuestas abiertas o tipo test	S í . E s reevaluable en ordinaria y extraordinaria. Se seguirá el mismo formato q u e e n convocatoria ordinaria.	30%	Examen	4	T o d a l a materia	Semana 10 a 15 y fecha oficial de convocatoria ordinaria
S E 2 . Resolución de problemas y c a s o s prácticos (13,3 %) SE7. Examen oral (6,66%)	S í . S e evaluará a través de la entrega y la defensa oral de un trabajo similar.	20% (SE2: 13,3% + SE7: 6,66%)	Práctica 1	4	Tema 1	La evaluación se realizará en distintos momentos distribuidos de f o r m a proporcional a lo largo del p e r i o d o lectivo. Las f e c h a s concretas se comunicarán durante las p r i m e r a s semanas del curso.
S E 2 . Resolución de problemas y c a s o s prácticos (13,3 %) SE7. Examen oral (6,66%)	S í . S e evaluará a través de la entrega y la defensa oral de un trabajo similar.	20% (SE2: 13,3% + SE7: 6,66%)	Práctica 2	4	Temas 2 y 3	La evaluación se realizará en distintos momentos distribuidos de f o r m a proporcional a lo largo del p e r i o d o lectivo. Las f e c h a s concretas se comunicarán durante las p r i m e r a s semanas del curso.



SE 2 . Resolución de problemas y casos prácticos (13,3%) SE7. Examen oral (6,66%)	S í . Se evaluará a través de la entrega y la defensa oral de un trabajo similar.	20% (SE2: 13,3% + SE7: 6,66%)	Práctica 3	4	Temas 4 y 5	La evaluación se realizará en distintos momentos distribuidos de forma proporcional a lo largo del periodo lectivo. Las fechas concretas se comunicarán durante las primeras semanas del curso.
SE 8 . Participación en clase	No	10%	Preguntas abiertas y debates en clase	Sin nota mínima	Todo el temario	La evaluación se realizará en distintos momentos distribuidos de forma proporcional a lo largo del periodo lectivo, con entregas semanales o quincenales. Las fechas concretas se comunicarán durante las primeras semanas del curso.

Aclaración sobre las prácticas (SE2 + SE7)

Cada Práctica (1, 2 y 3) constituye una única actividad de evaluación con dos partes, evaluadas por dos sistemas de evaluación distintos: la entrega del trabajo práctico se evalúa según el SE2 (Resolución de problemas y casos prácticos), con un peso del 13,3% por práctica, y la defensa o examen oral de ese mismo trabajo se evalúa según el SE7 (Examen oral), con un peso del 6,66% por práctica.

La calificación de cada práctica resulta de combinar ambas partes según su peso dentro de la actividad: la entrega (SE2) aporta dos tercios y la defensa oral (SE7) un tercio de la nota de la práctica. Las partes SE2 y SE7 no tienen nota mínima individual; la nota mínima de 4 se aplica a la calificación de la práctica una vez combinadas sus dos partes. Al tratarse de una sola actividad, no existe dependencia entre actividades de evaluación.

La participación en clase (SE8) se considera actividad no reevaluable por su carácter presencial y continuo en el aula, cuyas condiciones no pueden reproducirse en la convocatoria extraordinaria.



Cálculo de la nota final

Para aprobar la asignatura hay que obtener una calificación global igual o superior a 5.

Cada una de las tres Prácticas (1, 2 y 3) se califica combinando sus dos partes según su peso dentro de la práctica: la entrega del trabajo (SE2) aporta dos tercios y la defensa o examen oral (SE7) un tercio de la nota de la práctica. Las partes SE2 y SE7 no tienen nota mínima individual; la nota mínima de 4 se aplica a la calificación de cada Práctica una vez combinadas sus dos partes, del mismo modo que al resto de actividades de evaluación.

La nota final se calcula como la media ponderada de las actividades de evaluación, según los porcentajes indicados, siempre que se haya alcanzado la nota mínima requerida en cada una de las que la tengan establecida.

Si alguna actividad de evaluación con nota mínima no se supera con dicha nota, la nota final será el menor valor entre 3 y la media ponderada.

Si alguna actividad de evaluación no se presenta, esa actividad contará como un 0 en la media, y la nota final será el menor valor entre 3 y la media ponderada.

Si no se presenta a ninguna actividad de evaluación, la nota final será "No presentado".

En todos estos casos la nota final será inferior a 5, por lo que no se podrá superar la asignatura.

Convocatoria extraordinaria

En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la revaluación de las pruebas no superadas (a las que no se presentaron o las que no alcanzaron la nota mínima), de manera que, para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas superadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas. El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior. La revaluación de las pruebas escritas se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria. En el caso especial de que en la convocatoria ordinaria se alcanzasen todas las notas mínimas, pero la media global de la asignatura fuera inferior a 5 puntos, para la convocatoria extraordinaria los estudiantes podrán presentarse a alguna de las pruebas revaluables, sólo en aquellas pruebas por encima de la nota mínima pero por debajo de 5, para conseguir aprobar la asignatura. En este caso, para el cálculo de la nota final se utilizará la calificación de las pruebas superadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas, incluso si estas últimas fueran inferiores a las obtenidas en la convocatoria ordinaria.

Conducta académica

En el caso de fraude académico en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente. Se recuerda además que, atendiendo al artículo 9.d) de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf>) el fraude académico en alguna actividad de evaluación se considera falta grave. Las sanciones correspondientes a las faltas graves, según el artículo 11 de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida al derecho de la convocatoria ordinaria.

Asistencia a clase en pruebas de evaluación

La asistencia a clase, en las pruebas que se evalúan en periodo lectivo, se realizará por parte del profesor, que pasará lista sobre los alumnos que han asistido.

Alumnos con dispensa

Para los estudiantes con dispensa académica, se les convocará en una o varias fechas, comunicadas con suficiente antelación, de modo que puedan solicitar permiso en su trabajo. En dichas convocatorias se agruparán las pruebas de evaluación correspondientes.

Evaluación en la convocatoria adelantada de septiembre

La participación en clase se evaluará con una exposición de un trabajo mandado previamente por los profesores.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase



La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Berg, C. J., Cagle, K., Cooney, L., Fewell, P., Lander, A., Nagappan, R., & Robinson, M. (2021). Agile 2: The Next Iteration of Agile. Kindle Edition. Wiley.

Sutherland, J. J. (2019). The Scrum Fieldbook: A Master Class on Accelerating Performance, Getting Results, and Defining the Future. Currency.

Helfand, H. (2019). Dynamic Reteaming: The Art and Wisdom of Changing Teams. Reteam, LLC.

Rubin, K. S. (2012). Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process. Addison-Wesley.

Bibliografía complementaria

Watts, G. (2013). Scrum Mastery: From Good to Great Servant-Leadership. Inspect & Adapt Ltd.

Leopold, K. (2018). Rethinking Agile: Why Agile Teams Have Nothing To Do With Business Agility. LEANability PRESS.

Keith, C. (2010). Agile Game Development with Scrum. Addison-Wesley Signature.

Cohn, M. (2005). Agile Estimating and Planning (Robert C. Martin Series). Pearson.

Schwaber, K. (2004). Agile Project Management with Scrum. Microsoft Professional.

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	GEMA GUTIÉRREZ PEÑA
Correo electrónico	gema.gutierrez@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Móstoles
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	2
Nombre y apellidos	JAVIER GARZÁS PARRA
Correo electrónico	javier.garzas@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Móstoles
Categoría	Titular de Universidad



Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	3
Nº de Sexenios	2
Nº de Sexenios de transferencia	1
Nº de evaluaciones positivas Docencia	4