

Índice

PRÓLOGO 8

CAPÍTULO 1

La innovación educativa en la gestión de proyectos: desarrollo de una lancha de competición por un equipo universitario multidisciplinar 12

CAPÍTULO 2

Competition-based Learning: proyectos de ingeniería de diseño para la generación de conocimiento grupal. Experiencia de uso en la enseñanza universitaria 48

CAPÍTULO 3

Nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje aplicables a proyectos: el caso del aula invertida o *flipped classroom* 98

CAPÍTULO 4

Gamificación en la gestión de proyectos: experiencias desde la formación 126

CAPÍTULO 5

Dinámica *piringüillos* para la aproximación de los estudiantes al área de conocimiento Gestión de la Calidad en Dirección de Proyectos 164

CAPÍTULO 6

Introducción a proyectos de ingeniería con Lego Serious Play 190

CAPÍTULO 7

Evolución del proceso de implementación de BIM en la docencia de proyectos en una escuela de ingenierías industriales 246

CAPÍTULO 8

Aplicación del software libre Ppc-Project a la docencia práctica de gestión de proyectos en ingeniería informática 278

AUTORES Y AFILIACIONES PROFESIONALES 314