

DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

Grado Oficial en Organización de Eventos,
Protocolo y Relaciones Institucionales

2018-2019

www.protocoloimep.com

DATOS DESCRIPTIVOS

ASIGNATURA: Diseño y Gestión de Proyectos

DOCENTE: D. Ángel Nájera Pérez

CURSO: Tercero **Semestre:** Primero **TIPO:** Obligatoria **CRÉDITOS:** 7,5 ECTS

CONTEXTUALIZACIÓN

Esta es una asignatura que permite adquirir conocimientos y habilidades básicas para poder seleccionar la mejor estrategia y las herramientas de gestión adecuadas, a la hora de gestionar un proyecto, y, de garantizar, por tanto, el cumplimiento de sus objetivos.

COMPETENCIAS.

Competencias generales:

Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa, mediante lenguajes gráficos y simbólicos, y mediante la expresión oral y escrita.

Capacidad para trabajar en equipos multidisciplinares y multiculturales y colaborar eficazmente con otras personas.

Competencias específicas

- Capacidad de interpretación de las conductas sociales y de consumo y de las estrategias para la intervención protocolaria.
- Capacidad para mejorar las habilidades y recursos profesionales dirigidos al desarrollo e innovación de las corporaciones públicas y privadas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno incorporará conceptos esenciales que serán la base de la comprensión de toda la formación posterior vinculada a las disciplinas del diseño y la gestión de proyectos.

OBJETIVOS GLOBALES DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura pretende introducir al estudiante en la gestión de proyectos.

OBJETIVOS GLOBALES TEORÍA

Realizar una introducción a los conceptos básicos de la figura del Project Manager o en concreto del Event Manager como director de un proyecto.

Realizar una introducción a la gestión por procesos y a los instrumentos de planificación y control de las actividades de un proyecto.

Identificar las diferentes estrategias y metodologías a aplicar en la gestión de proyectos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS TEORÍA

- Introducción al diseño y gestión de proyectos
- Pensamiento estratégico y creativo avanzado

CONTENIDOS

BLOQUE I CONCEPTOS BÁSICOS PARA GESTIONAR PROYECTOS EFICIENTEMENTE.

Tema 1. Naturaleza de los proyectos.

- 1.1. Qué es un proyecto; definiciones fundamentales.
- 1.2. ¿Dónde está el conocimiento en el Project management?
 - 1.2.1. PMI® (Project Management Institute).
 - 1.2.2. PRINCE2® (Projects in Controlled Environments).
 - 1.2.3. ISO 21.500:2.013.
 - 1.2.4. SCRUM.
- 1.3. Los roles principales en la gestión de proyectos.
- 1.4. Ciclo de vida del proyecto: *Project Life Cycle*.
- 1.5. Aspectos esenciales a tener en cuenta en el diseño de un proyecto: Los principios de gestión de proyectos.

Tema 2. El proyecto como herramienta para conseguir los objetivos

- 2.1. Las áreas de conocimiento en la gestión de proyectos
- 2.2. La triple restricción.
- 2.3. La relación entre la satisfacción del cliente y el éxito del proyecto.
- 2.4. Gestión por objetivos; MBO Management by Objectives.
- 2.5. Principales razones por las que un proyecto puede fallar y cómo evitarlo.
- 2.6. La importancia de la identificación de los requisitos de los *stakeholders*.

BLOQUE II ESTRATEGIAS EN LAS GESTIÓN DE PROYECTOS

Tema 3. Enfoque predictivo

- 3.1. Cómo gestionar un proyecto basándonos en un plan.
- 3.2. Los procesos del PMBOK® (Project Management Body of Knowledge).
- 3.3. Los documentos principales en la gestión predictiva:
 - 3.3.1 El Acta de Constitución (Project Charter).
 - 3.3.2 El Plan de Proyecto (Project Management Plan).
- 3.4. La importancia del liderazgo en los equipos.

Tema 4. Enfoque ágil

- 4.1 Cómo gestionar proyectos en entornos de alta incertidumbre.
- 4.2 Métodos ágiles: ¿para qué sirven?.
- 4.3 Gestión de proyectos con SCRUM.
 - 4.3.1 Los roles en SCRUM.
 - 4.3.2 Los principios ágiles.
 - 4.3.3 Las fases a seguir para gestionar un proyecto ágil.
- 4.4. Gestión de equipos ágiles.

OBJETIVOS GLOBALES PRÁCTICA

Despertar su espíritu crítico
Trabajo en grupo y asignación de tareas
Capacidad de análisis y síntesis
Saber buscar información relevante para detectar oportunidades de marketing.
Fomentar el esfuerzo personal y el sentido de la responsabilidad.
Desarrollo de la creatividad.
Elaboración de informes.
Presentación oral ante el público.

PRÁCTICAS

Durante el curso se realizarán diversas prácticas que están diseñadas para aplicar y ampliar los contenidos teóricos de la asignatura. En todas las prácticas habrá que elaborar un informe escrito individual o grupal, que será presentado por los alumnos mediante exposiciones orales periódicas, de forma que los trabajos se vayan perfeccionando iterativamente conforme el alumno vaya aumentando su conocimiento en la materia.

A lo largo del curso, además de las prácticas indicadas, los alumnos en grupos predefinidos, desarrollarán un **Plan de Proyecto** sobre un caso propuesto o elegido por los propios alumnos. En la parte final del curso, se presentará en clase, como colofón de los conocimientos adquiridos.

METODOLOGÍA

La metodología docente consiste en una combinación de clases teóricas y prácticas en las que se explicarán los conceptos y aspectos más teóricos, y se aplicarán en la comprensión de situaciones reales. La lección magistral participativa será la metodología predominante en el módulo teórico. El seminario, trabajo en grupo y la discusión se empleará tanto en el en el módulo práctico como en el teórico. Por tanto en una metodología basada en el aprendizaje por proyectos (Project Based Learning).

SISTEMA DE EVALUACIÓN

En función de las competencias definidas a desarrollar en el alumno, la evolución del alumno es continua y se articula mediante la participación activa en clase, la realización de ejercicios, el trabajo curso y un examen final. La ponderación en la nota final seguirá los siguientes criterios:

- NT (Nota Teoría): 25% participación en clase y exposición de prácticas.
- NTC (Nota Trabajo de Curso): 50% Desarrollo y presentación del trabajo de curso.
- NE (Nota Examen): 25% examen final.

Teoría: Examen de desarrollo de los bloques 1 y 2

Práctica: Ejercicios individuales y grupales. Evaluación de 0 a 10. Bloque 3

Nota Final:

La nota final se compondrá a partir de la ponderación de los tres conceptos, de la siguiente forma:

Formula: $(NT \times 0.25) + (NTC \times 0.50) + (NE \times 0.25)$

Nota importante: Para que el alumno pueda aprobar la asignatura, se debe obtener una calificación igual o superior a 4 en cada una de las partes, debiendo obtener una nota global resultante mayor de 5,00.

Si el alumno no realiza alguna práctica o parte de la asignatura, ésta será valorada como "0", a la hora de realizar el cálculo de la nota media.

Nota Final en convocatorias extraordinarias

En convocatorias extraordinarias la evaluación del alumno será por medio de un examen teórico práctico sobre un caso específico, en el que el alumno deberá resolver cuestiones tanto prácticas como teóricas. El alumno deberá alcanzar una nota mínima de 5,00 para poder superar la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

En el aula virtual y la biblioteca IMEP el alumno encontrará toda la documentación necesaria para el desarrollo de la asignatura. En cada uno de ellos se especificará la bibliografía concreta más recomendada. A nivel general se recomienda los siguientes recursos:

- PMBOK® Project Management Body of Knowledge. PMI®.
- Guide to Project Management. Paul Roberts.
- PRINCE2 for dummies. Nick Graham.
- Scrum: El nuevo y revolucionario modelo organizativo que cambiará tu vida. Jeff Sutherland.

DIRECCIONES WEBS RELACIONADAS

<http://www.wolfproject.es/>

<http://www.pmi.org/>

<https://www.axelos.com/>

<http://www.scrumstudy.com/>

<https://www.scrumalliance.org/>

<http://www.aec.es/web/guest>

<http://www.aenor.es/aenor/inicio/home/home.asp>

<http://aeipro.com/index.php/es/project-manag/820-que-es-la-direccion-y-gestion-de-proyectos>