

## GUÍA DOCENTE 2021- 2022

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Introducción a la Gestión de Proyectos		
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Máster Universitario en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos		
<b>FACULTAD:</b>	Escuela Politécnica Superior		
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Obligatorio		
<b>ECTS:</b>	3		
<b>CURSO:</b>	Primero		
<b>SEMESTRE:</b>	Primero		
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano		
<b>PROFESORADO:</b>	Dra. Paula Arzadun		
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	<a href="mailto:paula.arzadun@uneatlantico.es">paula.arzadun@uneatlantico.es</a>		

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica.
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Definiciones básicas, contexto y marco referencial</li> <li>● Tipos de proyectos</li> <li>● Características básicas de los proyectos</li> <li>● La estructura organización en los proyectos</li> <li>● La gestión de proyectos: ciclo de vida del proyecto y producto</li> <li>● Metodologías para la gestión de proyectos</li> <li>● Cuerpos de conocimiento de la gestión de proyectos</li> </ul>

- Los procesos de gerencia de proyectos
- Estudios previos: viabilidad y factibilidad del proyecto
- Grupos de proceso: inicio, planificación, ejecución, seguimiento y control y cierre.
- Los resultados del proyecto
- El éxito en los proyectos

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

CG1 - Analizar y sintetizar información sobre temas relacionados con el diseño y la gestión y dirección de proyectos.

CG2- Comunicar de forma idónea a través del medio oral y escrito en lengua nativa y lenguaje técnico propio de la disciplina del diseño y la gestión y dirección de proyectos.

CG3 - Tomar decisiones ante situaciones que puedan plantearse en el ámbito del diseño y la gestión y dirección de proyectos.

CG4 - Aplicar las tecnologías de la información y comunicación relativas al diseño y a la gestión y dirección de proyectos.

CG5 - Asumir la responsabilidad y el compromiso ético en el ámbito de las actividades relativas al diseño y la gestión y dirección de proyectos.

CG6 - Aprender de forma autónoma la gestión y aprendizaje de la aplicación de herramientas comprendidas dentro del diseño y la gestión y dirección de proyectos.

CG7 - Resolver problemas de forma creativa e innovadora en el ámbito del diseño y la gestión y dirección de proyectos.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

CE01 - Definir qué se entiende por gestión de proyectos y relacionar las etapas que definen una teoría de proyectos con algunas de las principales herramientas de planificación y programación en el marco del análisis de ciclo de vida.

CE02 - Interpretar los procedimientos y actividades que sustentan las fases de un proyecto en el contexto global de una metodología que tenga en cuenta la gestión del alcance, tiempo y costes en armonía con unos objetivos propuestos.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Adoptar un lenguaje común para la gestión de proyectos
- Analizar la relevancia del proyecto en el ámbito organizacional

- Diferenciar entre los conceptos de ciclo de vida del proyecto y del producto, así como sus características
- Identificar las metodologías aplicables a la gerencia de proyectos
- Describir los procesos y actividades previas al inicio de un proyecto
- Identificar los grupos de procesos y áreas de conocimiento que conforman la Guía del Cuerpo de Conocimiento en Gerencia de Proyectos (PMBOK) y de la norma ISO 21500.
- Distinguir los dos tipos de entregables que se derivan de un proyecto
- Identificar los principales factores críticos de éxito de un proyecto
- Conocer los objetivos de las oficinas de proyectos
- Explicar los conceptos de madurez en gerencia de proyectos
- Analizar la evolución y las tendencias de la gerencia de proyectos
- Conocer las principales certificaciones profesionales que se emplean en gerencia de proyectos

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

### **METODOLOGÍAS DOCENTES:**

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo
- Estudio y análisis de casos
- Resolución de ejercicios
- Aprendizaje basado en problemas
- Trabajo autónomo

### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno llevará a cabo las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas	
<b>Actividades supervisadas</b>	Actividades de foro
	Corrección de actividades
	Tutorías (individual- en grupo)
<b>Actividades autónomas</b>	Sesiones expositivas virtuales
	Preparación de las actividades de foro
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos (individual/en grupo)
	Realización de actividades de autoevaluación

El día de inicio del período lectivo de la asignatura, el profesor proporciona información detallada al respecto para que el alumno pueda organizarse.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación	Ponderación
Resolución de un caso práctico	40%
Examen final	60%

Para más información, consulte [aquí](#).

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación	Ponderación
Resolución de un caso práctico	40%
Examen final	60%

Para más información, consulte [aquí](#).

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria y están ordenadas en orden de importancia:

- [1] Diez, M. (2018). Introducción a la Gestión de Proyectos. Material de Estudio de la Asignatura.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable. Están ordenadas alfabéticamente:

- [1] AEIPRO - IPMA. (2009). NBC - Bases para la Competencia en Dirección de Proyectos. València: Editorial UPV.
- [2] AXELOS (2017) Managing Successful Projects with PRINCE2® 2017 Edition First Edition, Second Impression.
- [3] Diez, M. (s.f.). Cierre del proyecto. Video Lección. Obtenido de <https://campus2.funiber.org/public/lti-scripts/vitk/interactivos/?59>
- [4] Diez, M. (s.f.). Comunicaciones y Riesgos. Video Lección. Obtenido de <https://campus2.funiber.org/public/lti-scripts/vitk/interactivos/?65>
- [5] Diez, M. (s.f.). Procesos de ejecución. Video Lección. Obtenido de <https://campus2.funiber.org/public/lti-scripts/vitk/interactivos/?61>
- [6] Diez, M. (s.f.). Seguimiento y control. Video Lección. Obtenido de <https://campus2.funiber.org/public/lti-scripts/vitk/interactivos/?60>
- [7] IPMA International Project Management Association (2016). ICB4 Competence Baseline. International Project Management Association.
- [8] PMI, Project Management Institute. (2017). Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK) 6ta Ed. Pennsylvania: Project Management Institute.

- [9] PMI, Project Management Institute (2008). Organizational Project Management Maturity Model. Pennsylvania: Project Management Institute.
- [10] Paneque De La Torre, Á., Bastante-Ceca, M. J., & Capuz-Rizo, S. F. (2019). La sostenibilidad en las metodologías de la Dirección de Proyectos.
- [11] Patah, L. A., & Carvalho, M. M. D. (2016). Sucesso a partir de investimento em metodologias de gestão de projetos.
- [12] Solarte-Pazos, L., & Sánchez-Arias, L. F. (2014). Gerencia de proyectos y estrategia organizacional: El modelo de madurez en gestión de proyectos CP3M© V5. 0. Innovar, 24(52), 5-18.

**OTRAS FUENTES DE CONSULTA:**

- Base de datos EBSCO – Acceso a través del campus virtual.