

GUÍA DOCENTE 2021-2022

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Introducción a Proyectos
PLAN DE ESTUDIOS:	Máster Universitario en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos
FACULTAD:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatorio
ECTS:	3
CURSO:	Primero
SEMESTRE:	Primero
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Dra. Mirtha Silvana Marín Garat
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	silvana.marin@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none">● Conceptos de Proyecto● Introducción general y teórica

- Las fases del proyecto
- Fase de Planificación
- Fase de Ejecución
- El sistema proyectar y el Sistema Proyectado
- Sistemas en proyectos
- El trabajo colaborativo y la gestión del conocimiento para el éxito del proyecto
- Análisis del Problema
- Diferencia de problema, conflicto y necesidad
- Elementos fundamentales de la definición del Problema
- Variables que definen al problema
- Personas Involucradas
- El problema técnico
- Enfoque e indicadores: línea base

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.

CG9- Trabajar en equipo y colaborar de forma efectiva en el cumplimiento y solución de tareas relacionadas con el diseño y la gestión y dirección de proyectos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

CE20 - Sentar las bases para diseñar y seguir una metodología de proyecto mediante herramientas de trabajo colaborativo.

CE21 - Identificar el escenario del proyecto y formular objetivos a partir del planteamiento del problema y de todos aquellos factores humanos, económicos y técnicos que condicionan su solución.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

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

- Desarrollar una metodología de proyecto
- Conocer la definición y fases del proyecto
- Identificar los sistemas reales y artificiales (elementales y complejos)
- Diferenciar las características de los sistemas proyectar y proyectado
- Explicar el lenguaje como herramienta natural y profesional

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	
Actividades supervisadas	Actividades de foro
	Corrección de actividades
	Tutorías (individual- grupo)
Actividades autónomas	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 evalúa el trabajo desarrollado en los ejercicios, aplicando los siguientes criterios de evaluación:

Actividades de evaluación	Ponderación
Trabajo práctico grupal colaborativo	100%

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
Trabajo práctico grupal colaborativo	100%

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] Brie, S. y Álvarez, R. (2019) Introducción a 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] Blasco, J. (2000) Comentarios al proyecto. Barcelona: Departament de Projectes d'Enginyeria. Universitat Politècnica de Catalunya.
- [4] Blasco, J. (2000). Los artefactos y sus proyectos. Barcelona: Ediciones UPC.
- [5] Blasco, J. (2003). Los proyectos de sistemas artificiales: el proyectar y lo proyectado. Barcelona: Edicions UPC.
- [6] Bronzatti, G. D. B. N. (2013). A influencia das características do gestor no sucesso da gestao de projetos. Revista de Gestão e Projetos, 4 (1), 77-115.
- [7] FUNIBER (Productor). (2019). Factores de Éxito en Proyectos. De: https://campus2.funiber.org/public/lti-scripts/vitk/player/video_player.php

- [8] FUNIBER (Productor). (2019). Proyectos de Cooperación. De: https://campus2.funiber.org/public/lti-scripts/vitk/player/video_player.php
- [9] Ingenio Empresa [Ingenio Empresa] (2018, Julio 26) Indicadores objetivamente verificables - Metodología de Marco Lógico (parte 7) [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=bCE7hs9ORv4>
- [10] Ingenio Empresa [Ingenio Empresa] (2018, junio 22). Cómo hacer un ÁRBOL de problemas y objetivos - Metodología Marco Lógico (parte 2 y 3) [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=t4MVDbLXe5A>
- [11] IPMA International Project Management Association (2016). ICB4 Competence Baseline. International Project Management Association.
- [12] PMI, Project Management Institute. (2017). Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK) 6ta Ed. Pennsylvania: Project Management Institute.
- [13] Reyes, J. E., & Martínez Almela, J. (2013). Procesos de Proyectos y Competencias en Dirección de Proyectos: Texto de Apoyo. Valência: Editorial UPV.

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

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