



GUIA DOCENT
GESTIÓ DE PROJECTES

Coordinació: FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, ÒSCAR

Any acadèmic 2020-21

Informació general de l'assignatura

Denominació	GESTIÓ DE PROJECTES			
Codi	102189			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	2	OBLIGATÒRIA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	2	1	
Coordinació	FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, ÒSCAR			
Departament/s	FILOLOGIA CATALANA I COMUNICACIÓ			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	Durant el curs es combinaran les classes magistrals amb les classes pràctiques. A les primeres, els alumnes aconseguiran les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques. Hi haurà seminaris, activitats i resolució de casos pràctics obligatoris per a l'alumne. Haurà de realitzar un projecte el grup que exposaran a la aula.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Les classes s'impartiran en català.			
Distribució de crèdits	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant 6 crèdits són 150 hores			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, ÒSCAR	oscar.fernandez@udl.cat	4,5	
HERNANDEZ CAMISON, CARLES	carles.hernandez@udl.cat	4,5	

Objectius acadèmics de l'assignatura

Els objectius d'aprenentatge d'aquesta assignatura es basen en:

- Conèixer els principis bàsics de la gestió de projectes.
- Valorar la importància de la utilització d'una metodologia per a la gestió de projectes.
- Conèixer les etapes específiques en el disseny i gestió de projectes com són la planificació, la negociació, l'explotació i la innovació.
- Ser capaç de dissenyar i desenvolupar un projecte tecnològic i artístic complint amb paràmetres de qualitat.
- Adquirir els coneixements i habilitats necessàries sobre planificació, organització i desenvolupament de projectes, i tenir la capacitat d'aplicar-los en situacions reals en un entorn de treball en equip multidisciplinari

Competències

Bàsiques

CB2. Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseïxin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi

CB4. Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

CB5. Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Generals

CG2. Habilitat per resoldre problemes de comunicació, coneixent i identificant les diferents fases de el disseny digital

CG4. Aplicar els conceptes i mètodes propis de les tecnologies digitals

CG8. Comprendre el fenomen digital i incorporar en l'orientació estratègica dels projectes empresarials

específiques

CE7. Ser capaç de dissenyar, planificar, gestionar i desenvolupar un projecte tecnològic i artístic des d'una perspectiva multidisciplinària

transversals

CT1. Adquirir una adequada comprensió i expressió oral i escrita de l' català i de l' castellà

CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedor i dels entorns professionals

CT5. Adquirir nocions essencials de el pensament científic

Continguts fonamentals de l'assignatura

CONTINGUTS TEÒRICS

- ¿Que és un projecte? Conceptes bàsics. Elements i fases. Tipus de projecte. Cicle de vida.
- PMI: Project Management Institute
- Planificació de el projecte: Recursos Humans.
- Planificació de el projecte: Recursos econòmics.
- Metodologies de gestió de projectes: Diagrama de Gantt. Pert / CPM i Mètode de la Cadena Crítica.
- Execució de el projecte
- Singularitats dels projectes tecnològics i artístics.
- Monitorització i control de el projecte
- Tancament de el projecte. Anàlisi de resultats.

CONTINGUTS PRÀCTICS

- Eines de gestió: programari de gestió.
- Anàlisi i resolució de casos reals.

Eixos metodològics de l'assignatura

L'assignatura s'impartirà de manera híbrida o mixta, les sessions de teoria seran virtuals, i les pràctiques en laboratori (veure pla de desenvolupament detallat).

Les **virtuals** seran principalment a força de:

Classes magistrals. Exposició dels continguts de l'assignatura de forma oral per part de la professora.

Conferències. Exposició pública sobre un tema per part d'una persona experta.

Pràctiques: Permeten aplicar i configurar, a nivell pràctic, la teoria d'un àmbit de coneixement en un context concret. Sobretot en referència a les classes d'eines de gestió.

I les **presencials** combinaran:

Estudi de casos: mètode utilitzat per estudiar un individu, una situació, un problema, etc ... de manera contextual i detallada.

Tutories i seguiment projecte de grup.

I de manera **transversal** a tot el curs hi haurà:

Treball en grup. Activitat d'aprenentatge a través de la col·laboració entre els membres de el grup.

Elaboració de projectes. Metodologia d'ensenyament actiu que promou l'aprenentatge a partir de la realització d'un projecte: idea, disseny, planificació, desenvolupament i avaluació de el projecte.

Informació sobre protecció de dades en l'enregistrament audiovisual a l'assignatura de **GESTIÓ DE PROJECTES**.

De conformitat amb la normativa en matèria de protecció de dades de caràcter personal, us informem que:

- El responsable de l'enregistrament i l'ús de les teves imatges i veu és la Universitat de Lleida -UdL- (dades de contacte de l'representant: Secretària General. Plaça Víctor Siurana, 1, 25003 Lleida; sg@udl.cat; dades de contacte de l'delegat de protecció de dades: dpd@udl.cat).

- La teva imatge i veu gravades s'utilitzaran exclusivament per a les finalitats inherents a la docència de l'assignatura.

- La teva imatge i veu grabades es conservessin fins a la finalització de el curs acadèmic vigent, i es destruiran en els termes i condicions que preveu la normativa sobre conservació i eliminació dels documents administratius de la UdL, i les taules d'avaluació documental aprovades per la Generalitat de Catalunya (<http://www.udl.cat/ca/serveis/arxiu/>).

- La teva veu i imatge és imprescindible per impartir la docència en aquesta assignatura, i la docència és un dret i un deure de l'professorat de les universitats, que ha d'exercir amb llibertat de càtedra, com preveu l'article 33.2 de la Llei Orgànica 6/2001, de 21 de desembre, d'universitats. Per aquest motiu, la UdL no necessita el teu consentiment per a registrar les teves veu i imatge amb aquesta exclusiva finalitat, d'impartir docència en aquesta assignatura.

- La UdL no cedirà les dades a tercers, llevat dels casos estrictament previstos a la Llei.

- Pots accedir a les teves dades; sol·licitar la rectificació, supressió o portabilitat; oposar-te al tractament i sol·licitar l'eliminació, sempre que sigui compatible amb les finalitats de la docència, a través d'un escrit emès a l'adreça dpd@udl.cat. També pots presentar una reclamació dirigida a l'Autoritat Catalana de Protecció de Dades, a través de la seu electrònica de l'Autoritat (<https://seu.apd.cat>) o per mitjans no electrònics.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

HORARI GESTIÓ DE PROJECTES				
SETMANA	GRUP GRAN VIRTUAL dimarts, 12.10 - 2 h.	GRUP GRAN VIRTUAL dimecres, 11.10 - 2 h.	GRUP PARTIT PRESENCIAL div. 09.00 - 3 h.	GRUP PARTIT PRESENCIAL Div. 12.10 - 3 h.
1a del 15 al 21 febrer			presentació treballs, formació grups i projecció pel·lícula	presentació treballs, formació grups i projecció pel·lícula
2a del 22 al 28 de febrer				
3a del 1 al 7 de març		eines de gestió	cas pràctic 1	cas pràctic 1
4a del 8 al 14 de març				
5a del 15 al 21 de març			cas pràctic 2	cas pràctic 2
6a del 22 al 28 de març		eines de gestió	tutoria - revisió treball	tutoria - revisió treball
setmana santa				
7a del 5 al 11 d'abril				
8a del 12 al 18 d'abril	eines de gestió		cas pràctic 3	cas pràctic 3
9a del 19 al 25 d'abril	EXÀMENS PARCIAIS - pràctica eines de gestió			
10a del 26 d'abril al 2 de maig		convidat	cas pràctic 4	cas pràctic 4
11a del 3 al 9 de maig			tutoria - revisió treball	tutoria - revisió treball
12a del 10 al 16 de maig				
13a del 17 al 23 de maig		convidat	taller expressió	taller expressió
14a del 24 al 30 de maig	convidat		exposició de treballs	exposició de treballs
15a del 31 de maig al 6 de juny				
16a del 7 al 13 de juny	EXÀMENS PARCIAIS - cas pràctic			
	NO CLASSE	CARLES + ÒSCAR		
	ÒSCAR	CARLES		

Sistema d'avaluació

L'avaluació serà continuada al llarg de el curs i es basarà en les següents activitats avaluatives:

10% RESOLUCIÓ D'UN CAS PRÀCTIC bàsic- 2 activitats úniques i no vinculades entre elles. L'activitat es realitzarà durant la sessió de classe.

10% RESOLUCIÓ D'UN CAS PRÀCTIC MITJÀ - 2 activitats úniques i no vinculades entre elles. L'activitat es realitzarà durant la sessió de classe.

10% RESOLUCIÓ D'UN CAS PRÀCTIC AVANÇAT - 1 activitat única de nivell avançat. L'activitat es realitzarà la setmana d'exàmens parcials.

15% PRÀCTIQUES- L'alumne haurà de presentar una valoració de cada un dels seminaris previstos d'un mínim d'una pàgina del davant i un màxim de dues pàgines que s'haurà de presentar el mateix dia de seminaris a través del Campus Virtual. Cada activitat presentada es puntuarà sobre 10 en què: 10 punts treball realitzat satisfactòriament, 5 punts realitzat però no satisfactòriament, i 0 punts treball no presentat.

10% PROVA PRÀCTICA - activitat pràctica sobre les diferents eines de programari presentades en el curs. Tindrà lloc durant la primera setmana dels exàmens parcials.

35% PRÀCTIQUES PROJECTE - Treball en equip de no més de 5 alumnes on hauran crear un projecte seguint les instruccions i el guió presentat a l'assignatura. El projecte es dividirà en dues parts, cadascuna d'elles independent i amb un pes específic:

10% EXPOSICIÓ ORAL d'el projecte presentat. En l'última de les sessions previstes, els alumnes presentaran els seus projectes de grup davant un tribunal (els professors) i la resta d'alumnes en un temps de 15 minuts per grup.

En cas de no aprovar l'assignatura, només es pot tornar a avaluar la prova pràctica, el projecte pràctic i l'exposició oral.

A la carpeta "recursos" de l'assignatura al Campus Virtual trobarà a l'inici de curs la subcarpeta "treballs" on s'inclouen els detalls dels treballs, així com les rúbriques i criteris d'avaluació.

Els estudiants que combinin els seus estudis amb un treball a temps complet tenen dret a demanar **avaluació alternativa** en un termini de 5 dies des del començament de l' semestre. Per a més informació, envieu un correu electrònic a la Secretaria de l'EPS.

Bibliografia i recursos d'informació

Manuais

CAAMAÑO E. (2012). *Project Management Práctico*. Editorial Vértice. Málaga.

DOMINGO, A. (2005): *Dirección y gestión de proyectos. Un enfoque práctico*. RA-MA Editorial. Madrid.

ECHEVERRÍA JADRAQUE D. y CONEJO SÁNCHEZ C.J. (2018). *Manual para Project Managers. Cómo gestionar proyectos con éxito*. Wolters Kluwer. Madrid.

Bibliografia bàsica

ÁLVAREZ, A. y DE LAS HERAS, R. (2012). *Métodos Ágiles y Scrum (Manuales Imprescindibles)*. Anaya. Madrid.

BURSET, S., CALDERÓN D. y GUSTEMS J. (2016). *Proyectos artísticos interdisciplinarios*. Publicaciones de la Universidad de Barcelona. Barcelona.

GARRIGA, A. (2019). *Guía práctica en gestión de proyectos: Aprende a aplicar las técnicas de gestión de proyectos a proyectos reales*. Albert Garriga autoedición.

GUTIERREZ DE MESA, J.A. y PAGES, C (2008). *Planificación y gestión de proyectos informáticos*. Servicio de publicaciones UAH. Madrid.

DÍAZ D. LUIS, CASTILLO S. JOSÉ LUIS, NAVARRO H. MIGUEL, "Gestión de la Cartera de Proyectos de TIC", Servicio de Publicaciones Universidad de Alcalá, ISBN: 978-84-16133-56-7, Depósito Legal: M-8342-2015

LÓPEZ, D., RODRÍGUEZ J.R. y GONZÁLEZ J.J. (2019). *Gestión de programas de proyectos informáticos (y no informáticos)*. Editorial UOC. Barcelona.

PIATTINI, M., CALVO-MANZANO, J.A., CERVERA, J. y FERNÁNDEZ, L., *Análisis y diseño de aplicación informáticas de gestión*. RA-MA, 2003.

ROBINSON, STEWART (2014). *The Practice of Model Development and Use*. Macmillan. UK

RODRÍGUEZ BERMÚDEZ J.R. (2007). *Gestión de proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos*. Editorial UOC. Barcelona.

SUTHERLAND, JEFF (2018). *Scrum: El revolucionario método para trabajar el doble en la mitad de tiempo*. Ed. Ariel. Madrid.

Bibliografia complementària

AJRAM, J. (2010). *Dónde está el límite*. Plataforma editorial. Barcelona.

DIEZ, A. (2013): *¡Nunca te rindas! Lucha por lo que quieres*. Editorial Planeta. Barcelona.

GARCIA-MILÀ, P. (2011): *Tot està per fer*. Plataforma editorial. Barcelona.

GARCIA-MILÀ, P. (2013): *Tens una idea*. Amat editorial. Barcelona.

Recursos web

Gartner Group: <http://gartner.com>

Project Management Institute: <http://www.pmi.org/>

Project smart: www.projects smart.co.uk

Scrum Guide. <http://www.scrumguides.org/>