



GUÍA DOCENTE
GESTIÓN DE PROYECTOS

Coordinación: FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, ÒSCAR

Año académico 2020-21

Información general de la asignatura

Denominación	GESTIÓN DE PROYECTOS			
Código	102189			
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	2	1	
Coordinación	FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, ÒSCAR			
Departamento/s	FILOLOGIA CATALANA Y COMUNICACIÓN			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. A las primeras, los alumnos lograrán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente en las clases prácticas. Habrá seminarios, actividades y resolución de casos prácticos obligatorios para el alumno. Tendrá que realizar un proyecto el grupo que expondrán a la aula.			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Las clases se impartirán en catalán.			
Distribución de créditos	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, ÒSCAR	oscar.fernandez@udl.cat	4,5	
HERNANDEZ CAMISON, CARLES	carles.hernandez@udl.cat	4,5	

Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Conocer los principios básicos de la gestión de proyectos.
- Valorar la importancia de la utilización de una metodología para la gestión de proyectos.
- Conocer las etapas específicas en el diseño y gestión de proyectos como son la planificación, la negociación, la explotación y la innovación.
- Ser capaz de diseñar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico cumpliendo con parámetros de calidad.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias sobre planificación, organización y desarrollo de proyectos, y tener la capacidad de aplicarlos en situaciones reales en un entorno de trabajo en equipo multidisciplinar

Competencias

Básicas

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Generales

CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital

CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales

CG8. Comprender el fenómeno digital e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos empresariales

Específicas

CE7. Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar

Transversales

CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano

CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales

CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico

Contenidos fundamentales de la asignatura

CONTENIDOS TEÓRICOS

- ¿Que es un proyecto? Conceptos básicos. Elementos y fases. Tipos de proyecto. Ciclo de vida.
- PMI: Project Management Institute
- Planificación del proyecto: Recursos Humanos.
- Planificación del proyecto: Recursos económicos.
- Metodologías de gestión de proyectos: Diagrama de Gantt. Pert/CPM y Método de la Cadena Crítica.
- Ejecución del proyecto
- Singularidades de los proyectos tecnológicos y artísticos.
- Monitoreo y control del proyecto
- Cierre del proyecto. Análisis de resultados.

CONTENIDOS PRÁCTICOS

- Herramientas de gestión: software de gestión.
- Análisis y resolución de casos reales.

Ejes metodológicos de la asignatura

La asignatura se impartirá de manera híbrida o mixta, las sesiones de teoría serán virtuales, y las prácticas en laboratorio (ver plan de desarrollo detallado).

Las virtuales serán principalmente a base de:

Clases magistrales. Exposición de los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de la profesora.

Conferencias. Exposición pública sobre un tema por parte de una persona experta.

Prácticas: Permiten aplicar y configurar, a nivel práctico, la teoría de un ámbito de conocimiento en un contexto concreto. Sobre todo en referencia a las clases de herramientas

GESTIÓN DE PROYECTOS 2020-21

de gestión.

Y las presenciales combinarán:

Estudio de casos: método utilizado para estudiar un individuo, una situación, un problema, etc... de manera contextual y detallada.

Tutorías y seguimiento proyecto de grupo.

Y de manera transversal a todo el curso habrá:

Trabajo en grupo. Actividad de aprendizaje a través de la colaboración entre los miembros del grupo.

Elaboración de proyectos. Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.

Información sobre protección de datos en la grabación audiovisual en la asignatura de GESTIÓN DE PROYECTOS.

De conformidad con la normativa en materia de protección de datos de carácter personal, te informamos que:

- El responsable de la grabación y el uso de tus imágenes y voz es la Universitat de Lleida -UdL- (datos de contacto del representante: Secretaria General. Plaça Víctor Siurana, 1, 25003 Lleida; sg@udl.cat; datos de contacto del delegado de protección de datos: dpd@udl.cat).
- Tu imagen y voz grabadas se utilizarán exclusivamente para las finalidades inherentes a la docencia de la asignatura.
- Tu imagen y voz grabadas se conservarán hasta la finalización del curso académico vigente, y se destruirán en los términos y condiciones previstos en la normativa sobre conservación y eliminación de los documentos administrativos de la UdL, y las tablas de evaluación documental aprobadas por la Generalitat de Catalunya (<http://www.udl.cat/ca/serveis/arxiu/>).
- Tu voz e imagen es imprescindible para impartir la docencia en esta asignatura, y la docencia es un derecho y un deber del profesorado de las Universidades, que debe ejercer con libertad de cátedra, como prevé el artículo 33.2 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de universidades. Por este motivo, la UdL no necesita tu consentimiento para registrar tus voz e imagen con esta exclusiva finalidad, de impartir docencia en esta asignatura.
- La UdL no cederá los datos a terceros, a excepción de los casos estrictamente previstos en la Ley.
- Puedes acceder a tus datos; solicitar la rectificación, supresión o portabilidad; oponerte al tratamiento y solicitar la eliminación, siempre que sea compatible con las finalidades de la docencia, a través de un escrito emitido a la dirección dpd@udl.cat. También puedes presentar una reclamación dirigida a la Autoritat Catalana de Protecció de Dades, a través de la sede electrónica de la Autoritat (<https://seu.apd.cat>) o por medios no electrónicos.

Plan de desarrollo de la asignatura

HORARIO GESTIÓN DE PROYECTOS				
SEMANA	GRUPO GRANDE VIRTUAL Martes, 12.10 - 2 h.	GRUPO GRANDE VIRTUAL Miércoles, 11.10 - 2 h.	GRUPO PARTIDO PRESENCIAL viernes 09.00 - 3 h.	GRUPO PARTIDO PRESENCIAL viernes 12.10 - 3 h.
1a del 15 al 21 febrero			presentación trabajos, formación grupos y proyección película	presentación trabajos, formación grupos y proyección película
2a del 22 al 28 de febrero				
3a del 1 al 7 de marzo		herramientas gestión	caso práctico 1	caso práctico 1
4a del 8 al 14 de marzo				
5a del 15 al 21 de marzo			caso práctico 2	caso práctico 2
6a del 22 al 28 de marzo		herramientas gestión	tutoría - revisión trabajo	tutoría - revisión trabajo
semana santa				
7a del 5 al 11 de abril				
8a del 12 al 18 de abril	herramientas gestión		caso práctico 3	caso práctico 3
9a del 19 al 25 de abril	EXÁMENES PARCIALES - práctica herramientas de gestión			
10a del 26 de abril al 2 de mayo		invitado	caso práctico 4	caso práctico 4
11a del 3 al 9 de mayo			tutoría - revisión trabajo	tutoría - revisión trabajo
12a del 10 al 16 de mayo				
13a del 17 al 23 de mayo		invitado	taller expresión	taller expresión
14a del 24 al 30 de mayo	invitado		exposición de trabajos	exposición de trabajos
15a del 31 de mayo al 6 de junio				
16a del 7 al 13 de junio	EXÁMENES PARCIALES - caso práctico			
	NO CLASE	CARLES + ÓSCAR		
	ÓSCAR	CARLES		

Sistema de evaluación

La evaluación será continuada a lo largo del curso y se basará en las siguientes actividades evaluativas:

10% RESOLUCIÓN DE UN CASO PRÁCTICO BÁSICO - 2 actividades únicas y no vinculadas entre ellas. La actividad se realizará durante la sesión de clase.

10% RESOLUCIÓN DE UN CASO PRÁCTICO MEDIO - 2 actividades únicas y no vinculadas entre ellas. La actividad se realizará durante la sesión de clase.

10% RESOLUCIÓN DE UN CASO PRÁCTICO AVANZADO - 1 actividad única de nivel avanzado. La actividad se realizará la semana de exámenes parciales.

15% PRÁCTICAS - El alumno deberá presentar una valoración de cada uno de los seminarios previstos de un mínimo de una página de delante y un máximo de dos páginas que se deberá presentar el mismo día del seminario a través del Campus Virtual. Cada actividad presentada se puntuará sobre 10 siendo: 10 puntos trabajo realizado satisfactoriamente, 5 puntos realizado pero no satisfactoriamente, y 0 puntos trabajo no presentado.

10% PRUEBA PRÁCTICA - actividad práctica sobre las diferentes herramientas de software presentadas en el curso. Tendrá lugar durante la primera semana de los exámenes parciales.

35% PRÁCTICAS PROYECTE - Trabajo en equipo de no más de 5 alumnos donde deberán crear un proyecto siguiendo las instrucciones y el guión presentado en la asignatura. El proyecto se dividirá en dos partes, cada una de ellas independiente y con un peso específico:

10% EXPOSICIÓN ORAL del proyecto presentado. En la última de las sesiones previstas, los alumnos presentarán sus proyectos de grupo delante un tribunal (los profesores) y el resto de alumnos en un tiempo de 15 minutos por grupo.

En caso de no aprobar la asignatura, solo se puede volver a evaluar la prueba práctica, el proyecto práctico y la exposición oral.

En la carpeta "recursos" de la asignatura en el Campus Virtual encontrará al inicio del curso la subcarpeta "trabajos" donde se incluyen los detalles de los trabajos, así como las rúbricas y criterios de evaluación.

Los estudiantes que combinen sus estudios con un trabajo a tiempo completo tienen derecho a pedir evaluación alternativa en un plazo de 5 días desde el comienzo del semestre. Para más información, envíe un correo electrónico a la Secretaría de la EPS.

Bibliografía y recursos de información

Manuales

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

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

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

Bibliografía básica

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 interdisciplinares*. 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.ç

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

Bibliografía complementaria

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/>