

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Estrategia de Transformación Digital (Título Propio asociado a Administración y Dirección de Empresas)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Derecho, Empresa y Gobierno		
Asignatura:	Gestión de Proyectos Colaborativos		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	71411
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pedro Luis Alonso Merino	pedroluis.alonso@ufv.es
Jesús Herranz Embid	jesus.herranz@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<p>En esta asignatura el alumno aprenderá a utilizar herramientas informáticas para la gestión de proyectos colaborativos de casos empresariales reales.</p>
--

## OBJETIVO

--

Desarrollar las principales capacidades que cada uno de los alumnos deben tener, para poder usar herramientas informáticas actuales aplicadas al mundo empresarial en la gestión de proyectos colaborativos.

Impartir conocimientos a los alumnos para que aprendan a usar dichas herramientas, ante los cambios del mundo empresarial que deberán liderar.

Adquirir los conocimientos para manejar las herramientas informáticas puestas a su disposición.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado de ADE.

## CONTENIDOS

TEMA 1.- Proyectos empresariales.

- ¿Qué es una Empresa?
- Áreas de una Empresa y sus diferentes Proyectos.
- Tipos de Empresas.

TEMA 2.- Introducción a la Gestión de Proyectos Empresariales

- ¿Qué es un proyecto?
- Gestión de proyectos y Gestión por proyectos.
- El entorno en el que operan los proyectos y el gestor de proyectos.
- Herramientas para la gestión de Proyectos.
- Proyectos de creación de nuevas empresas,(startup) y/o producto.
- Creación y gestión de equipos colaborativos de alto rendimiento: desarrollo de fortalezas individuales y de equipo.
- Planificación individual y grupal en equipos colaborativos.

TEMA 3.- Metodologías de gestión de proyectos

- Business Case, Project Charter, Scope y Kick off.
- Waterfall o “en cascada” y Tradicional (PMP).
- La metodología Agile.
- Metodologías ágiles de gestión de proyectos y tecnología. Una introducción a Kanban y Scrum.
- Herramientas colaborativas: Trello.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Se utilizarán a discreción del profesor, las siguientes herramientas formativas:

- Sesiones prácticas experienciales sobre Trello acompañadas por el profesor desde una fundamentación teórica. Estas sesiones permitirán al alumno poner en práctica lo que está aprendiendo, dar explicación teórica de lo que está experimentando, extraer consecuencias y conclusiones, llevar a cabo una evaluación y auto-evaluación de su proceso de aprendizaje. Todo ello en sesiones en las que se combina el trabajo participativo de los alumnos y la exposición y guía del profesor.

- Aprendizaje cooperativo. Metodología transversal a otros métodos de enseñanza-aprendizaje que promueve el desarrollo de competencias interpersonales, sociales y de trabajo en equipo decisivas para el éxito profesional y personal del estudiante. El aprendizaje cooperativo es mucho más que trabajo en equipo ya que es aplicable también a las sesiones de fundamentación teórica. Esta metodología mejora la autonomía del estudiante y favorece el aprendizaje profundo.

- Metodología Flipped Classroom (aprendizaje inverso). Metodología activa que desplaza la instrucción fuera del aula a través de vídeos o textos enriquecidos para aumentar el tiempo presencial en el que realizar tareas de nivel cognitivo superior propuestas y guiadas por el profesor. Tanto en las clases presenciales como en remoto, el aprendizaje inverso se basa en facilitar los contenidos para el estudio autónomo por parte del alumno, pero sobre todo en diseñar actividades de aprendizaje significativas en el tiempo que comparten con el profesor.

- Trabajos en equipo: exposición oral y escrita de distintos trabajos de cara a poder poner en práctica las diferentes competencias que trabaja la asignatura.

- Aprendizaje basado en proyectos: el proyecto transversal será la oportunidad para que los alumnos puedan desarrollar un trabajo en equipo continuado a lo largo de la duración de la asignatura. Ese proyecto se inicia a través de una pregunta desafiante por parte del profesor y vinculada con la vida real. Este será el ámbito en el que se puedan poner en práctica las distintas competencias que la asignatura pretende forjar. En su resolución los alumnos desarrollarán todas las destrezas que se desea. Proyecto Transversal se compone tanto de Trabajo Presencial -en el que el alumno es acompañado directamente por el profesor en el aula y/O en tutorías de equipo- como de Trabajo Autónomo, que realizarán los alumnos fuera del aula y de las sesiones presenciales.

- Dinámicas de equipo; debates: discusiones individuales y colectivas, con o sin roles asignados que, partiendo de cada una de las exposiciones previas, buscan fomentar el diálogo constructivo.

- Evaluación: la evaluación continua supone que el alumno será informado de los criterios de evaluación de cada actividad, de su calificación en cada una de ellas y recibirá orientaciones de cómo mejorar su aprendizaje y rendimiento.

- Exposición orales: en equipo e individuales.

- Charlas del Centro de Simulación Empresarial (CSE).

#### TRABAJO AUTÓNOMO

A través de él, el alumno -individualmente y en equipo- podrá preparar las sesiones de trabajo presencial, para enriquecerlo y hacer que éste sea más provechoso en orden al desarrollo de competencias a través del trabajo conjunto alumnos entre sí y alumnos -profesor.

- Estudio teórico: de los contenidos de la asignatura. El alumno deberá trabajar los libros o textos propuestos en cada bloque temático.

- Trabajo en red: el alumno deberá seguir las actividades propuestas en Canvas.

- Trabajo en equipo. El requerido para ir realizando las entregas del Proyecto Transversal. El desarrollo de estas sesiones/reuniones de trabajo en equipo será recogido en las correspondientes actas y otros documentos de organización del trabajo de los alumnos.

#### DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas 20h Análisis y discusión de casos 20h Presentación de resultados de los casos 20h 60h	Trabajo en equipo con herramientas 30h Preparación de casos para su discusión en clase 30h Trabajo virtual en red 30h 90h

#### COMPETENCIAS

Adquirirá la capacidad de usar aplicaciones informáticas prácticas.

Gestionará equipos de forma remota.

Gestionará proyectos colaborativos a través de herramientas informáticas de trabajo en equipo: Trello.

Desarrollará hábitos como la comunicación en la ejecución del trabajo de equipo, la creatividad y el análisis riguroso.

Capacidad de liderazgo ético orientado al servicio.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer, trabajar y experimentar con la herramienta TRELLO.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

1. ESTUDIANTES QUE SIGUEN EL SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA \*(Requiere la asistencia a un 80% de las sesiones):

a- Trabajos individuales y pruebas prácticas de conocimientos y manejo de herramientas (30%)

b- Trabajo en equipo (60%), incluyendo la elaboración de un tablero TRELLO.

c- Participación activa en las sesiones de clase y talleres (10%)

La nota mínima en cada uno de los apartados debe ser, al menos, de 5 puntos sobre 10; a su vez la media aritmética debe ser al menos 5 puntos sobre 10.

2. ALUMNOS CON DISPENSA ACADÉMICA (EVALUACIÓN CONTINUA ADAPTADA\*\* POR RAZONES JUSTIFICADAS ) O DE SEGUNDA MATRÍCULA O SUCESIVAS

a- Trabajos individuales prácticos, pruebas prácticas de conocimientos y manejo de herramientas y un plan de tutorías acordado con el profesor (70%)

b- Trabajo individual o en equipo y un plan de tutorías acordado con el profesor (30%)

La nota mínima en cada uno de los apartados debe ser, al menos, de 5 puntos sobre 10; a su vez la media aritmética debe ser al menos 5 puntos sobre 10.

3. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Prueba práctica de contenido global de la asignatura. (Incluye bibliografía básica de la asignatura)

Para convocatoria extraordinaria se guardaran las notas de convocatoria ordinaria de aquellos apartados en que el alumno tenga más de un 5. Sin embargo no se reservaran en ningún caso, las notas de convocatoria extraordinaria para el curso siguiente.

NOTA IMPORTANTE:

Todas las pruebas susceptibles de evaluación estarán supeditadas a lo establecidos en la Normativa de Evaluación de UFV.

LAS CONDUCTAS QUE DEFRAUDEN EL SISTEMA DE COMPROBACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO,

TALES COMO PLAGIO DE TRABAJOS O COPIA EN EXÁMENES, SON CONSIDERADAS FALTAS GRAVES SEGÚN EL ARTÍCULO 7 DE LA NORMATIVA DE CONVIVENCIA DE LA UFV Y SERÁN APLICADAS LAS SANCIONES OPORTUNAS COMO RECOGE EL ARTÍCULO 9 DEL MISMO DOCUMENTO.

Los alumnos están obligados a observar las reglas elementales y básicas sobre autenticidad y originalidad en toda actividad formativa o prueba de evaluación. Cuando un alumno disponga o se valga de medios ilegítimos en la celebración de una prueba de evaluación, incurra en plagio, o se atribuya indebidamente la autoría de trabajos académicos requeridos para la evaluación será sancionado conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y Normativa de convivencia de la Universidad.

(Es responsabilidad del alumno conocer el sistema de evaluación)

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Claver, Pablo Yo también puedo emprender 1ª

Cristobal, Javier Trello: aprende a gestionar proyectos y equipos de manera visual Versión Kindle, Enfoque Nómada 1ª

De la Peña, Alberto Proyecto empresarial 1ª

### **Complementaria**

Garriga, Albert Guía práctica en gestión de proyectos 1ª