

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Master Universitario en Dirección de Empresas. MBA Executive		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias Económicas y Empresariales		
Asignatura:	Innovación y Gestión Estratégica de Proyectos		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	4
Curso:	2	Código:	8042
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	Dirección de Proyectos		
Módulo:	Materias Optativas		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	100		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Consuelo Verdú Saiz	consueloverdu@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura trata del desarrollo de los contenidos del temario a través de con minicasos, ejercicios, simuladores, juegos y otras herramientas practicas basadas en la dirección de proyectos.

OBJETIVO

Adquirir los conocimientos técnicos y herramientas necesarias para la administración efectiva y eficiente de los proyectos definidos por el PMI y en la guía PMDOK
Conocer y aplicar el proceso para formular y evaluar un proyecto de inversión
Aplicar herramientas de software de última generación
Entrenar habilidades como gerente de proyecto utilizando simuladores de gestión
Aprender a identificar las variables críticas que condicionan el éxito de los proyectos
Conocer los procesos de una oficina de proyectos (PMO)

CONTENIDOS

1. INNOVACIÓN CORPORATIVA

- 1.1. La innovación como proceso sistemático. La importancia de la innovación para asegurar la competitividad integral de la organización. Proceso multidisciplinario que requiere habilidades a ser desarrolladas.
- 1.2. Identificación de oportunidades innovadoras.
- 1.3. Realización de propuestas. Desarrollo de criterios para el diseño. Generación de ideas. Creación de soluciones potentes (Convexo de ideas plausibles).
- 1.4. Evaluación y perfeccionamiento de las soluciones. Manual de desarrollo de Innovación.

2. OFICINA DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS (PMO)

- 2.1. La PMO (Project Management Office) en la organización.
- 2.2. Problemas típicos de la gestión de proyectos en organizaciones inmaduras.
- 2.3. Definición de PMO. Tipos de PMOs: modelo de Casey Perck y Gerard Hill. Funciones típicas de una PMO.
- 2.4. Modelos de madurez de gestión de proyectos de la organización.
- 2.5. Desarrollo de la metodología de gestión de proyectos.
- 2.6. Definición de la complejidad de los proyectos.
- 2.7. Tailoring de la metodología a la complejidad de los proyectos.
- 2.8. Indicadores de salud de proyectos.

3. GESTIÓN DE PROYECTOS

3.1. GESTIÓN DE LA INTEGRACIÓN DEL PROYECTO

- Desarrollar el acta de constitución.
- Desarrollar el plan para la dirección del proyecto.
- Dirigir y gestionar la ejecución del proyecto.
- Monitorear y controlar el trabajo del proyecto.
- Realizar el control integrado de cambios.
- Cerrar el proyecto o fase.

3.2. GESTIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO

- Visión, misión, objetivos y metas del proyecto.
- Recopilar requisitos.
- Definir el alcance.
- Crear la estructura de división del trabajo.
- Verificar el alcance.
- Controlar el alcance.

3.3. GESTIÓN DE LOS TIEMPOS DEL PROYECTO

- Definir las actividades.
- Secuenciar las actividades. Estimar los recursos de las actividades. Estimar la duración de las actividades.
- Desarrollar el cronograma. Controlar el cronograma. Herramientas y técnicas para el manejo de los tiempos
- Diagramas de redes. Ruta crítica. Holguras Fast tracking. Nivelación de recursos.

3.4. GESTIÓN DE LOS COSTES DEL PROYECTO

- Estimar los costes. Determinar el presupuesto.
- Controlar los costos. Control de los desvíos presupuestarios.
- Técnica del valor ganado.

3.5. GESTIÓN DE LA CALIDAD DEL PROYECTO

- Planificar la calidad. Realizar el aseguramiento de la calidad. Realizar el control de calidad.
- Modelo organizacional y calidad. Gestión por procesos en un proyecto. Medición y estándares de calidad.
- Planes y estrategias para la gerencia de calidad total.
- Normas ISO.
- Planificación de la calidad.
- Procesos estadísticos de control.
- Técnicas de auditoría e inspección.

3.6. GESTIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS DEL PROYECTO

- Desarrollar el plan de recursos humanos. Adquirir, desarrollar y gestionar el equipo de proyectos.
- Diferentes arquitecturas de organización empresarial. Los recursos humanos como elemento clave para el éxito del proyecto.
- Comportamiento organizacional. El liderazgo en la gestión por procesos.

3.7. GESTIÓN DE LAS COMUNICACIONES DEL PROYECTO

- Identificar a los interesados.
- Planificar las comunicaciones.
- Distribuir la información.
- Gestionar las expectativas de los interesados.
- Informar el desempeño.
- Responsabilidades del líder de proyectos.

3.8. GESTIÓN DE LAS ADQUISICIONES DEL PROYECTO

- Planificar, efectuar, administrar y cerrar las adquisiciones.
- Procesos de contratación y subcontratación.
- Tipos de contratos.

3.9. GESTIÓN DE RIESGOS DEL PROYECTO

- Planificar la gestión de riesgo. Identificar los riesgos.
- Realizar el análisis cualitativo y cuantitativo del riesgo.
- Planificar la respuesta a los riesgos.
- Realizar el seguimiento y control de riesgos. Certeza, riesgo e incertidumbre. Tipos de riesgos. Causales de riesgo.
- Reservas de contingencias y de administración, su determinación.

4. GESTIÓN DE MÚLTIPLES PROYECTOS

- 4.1. Planificación de múltiples proyectos.
- 4.2. Análisis estratégico de proyectos.
- 4.3. Gestión de portafolios y gestión de programas.
- 4.4. Programación de recursos y actividades en cadenas críticas.
- 4.5. Resistencia al cambio (Teoría de la Alineación Sistémica).
- 4.6. Procesos de monitoreo y control para evaluar el progreso y desarrollo de los proyectos.
- 4.7. Control de recursos, tiempos, costos y calidad.
- 4.8. Buffer Management.
- 4.9. Aplicaciones de herramientas de software para la administración de múltiples proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se combinará una metodología expositiva para la explicación de los aspectos teóricos y metodología prácticas en cuanto al desarrollo de actividades, proyectos y/o trabajos.
Se profundizará en los conocimientos teóricos y análisis casuístico de los mismos mediante el "método del caso", la metodología de transferencia y/o simuladores de la realidad empresarial.
El Aula Virtual estará a disposición del alumno y los profesores. El profesor estará a disposición de los alumnos a través de tutorías.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
28 horas	72 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudios.

Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Saber comunicar conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Competencias generales

Ser capaz de comprender y utilizar herramientas de intercomunicación personal y de obtención y tratamiento de información.

Ser capaz de obtener información relevante, analizarla y aplicarla a situaciones empresariales concretas.

Competencias específicas

Comprender el proceso metodológico de formulación y evaluación de proyectos.

Aplicar una metodología formal para el estudio de la viabilidad económica de un proyecto de inversión.

Desarrollar una metodología Específica para lograr la innovación dentro de las organizaciones.

Ser capaz de estructurar y gestionar un proyecto de empresa sobre soporte metodológico diferenciado y específico.

Comprender la metodología de gestión internacional de proyectos conforme con los criterios del "Project Management Institute".

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Determina si la estructura de una organización contiene los recursos funcionales y culturales imprescindibles para la consecución de sus fines en las condiciones de entorno concretas de la organización.

Usa con propiedad el vocabulario técnico usado en las diversas áreas de la empresa.

Genera una actitud de inquietud intelectual de búsqueda de la verdad en todos los ámbitos de la vida acrecentándola gracias al uso de las herramientas del trabajo universitario.

Comprende el concepto de innovación corporativa como una nueva forma de buscar un nuevo horizonte de proyectos en sus futuras empresas

Diseña y gestiona informes usando el vocabulario técnico adecuado

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación por asignatura individual: Será de tipo presencial. En función de la asignatura, consistirá en la realización de un examen, unos ejercicios, un trabajo, un multiplechoice o una combinación de varias de estas pruebas. En cada guía docente vendrá establecido el método de evaluación. Para superar la asignatura deberá obtenerse una nota mínima de 5 (50%)

Evaluación de los Talleres de simulación (30%): De carácter grupal y consistirá en la resolución de las diferentes cuestiones que plantee el profesor para la resolución de las opciones trabajadas. El profesor, al final de la sesión, otorgará una nota individualizada al alumno valorando todos los aspectos necesarios en la misma: participación, aportación, resolución y propuesta de actuación. Para superar la asignatura deberá obtenerse una nota mínima de 5.

Evaluación continua (20%): Sólo se realizará un sistema de evaluación continua para aquellos alumnos que asistan al 80% de las clases y hayan tenido una actitud positiva y un comportamiento adecuado . La pérdida de la evaluación continua en la convocatoria ordinaria se aplicará también para la convocatoria extraordinaria. La evaluación continua podrá ser la resolución de ejercicios en clase, trabajos en equipo, o cualquier otro medio que permita hacer un seguimiento sobre el desarrollo del alumno el cual se detallará en la guía docente

El sistema de evaluación de esta asignatura en CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA, se realizará mediante un examen presencial con preguntas de todas las Unidades didácticas que componen la asignatura. Para superar la asignatura será necesaria una nota mínima de 5 sobre 10.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review.

Cornella, A. (2013). Cómo innovan los mejores. ideas x valor = resultados. Editado por Zero Factory SL

Kelley, T., & Littman, J. (2005). The ten faces of innovation: IDEO's strategies for beating the devil's advocate & driving creativity throughout your organization.

Martin, R. (2009). The design of business: why design thinking is the next competitive advantage. Boston Mass.: Harvard Business Press.

Michalko Michael (1991). Thinkertoys: Cómo desarrollar la Creatividad en la Empresa. Gestión 2000.com

PMP Project Management Certification All-In-One Exam Guide, Third Edition by Joseph Phillips Publisher: McGraw-Hill Published: August 2013 [1]

PMP Project Management Professional Exam Deluxe Study Guide-by Kim Heldman Publisher: Sybex Published: March 2015