

GESTIÓN DE PROYECTOS

GUÍA DOCENTE MODALIDAD ONLINE

MÁSTER UNIVERSITARIO EN NEGOCIOS DIGITALES
2025/2026

I. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Gestión de proyectos

TIPO: Obligatoria

PERIODO DE IMPARTICIÓN: Primer semestre

NÚMERO DE CRÉDITOS: 3,0 ECTS

IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE: Castellano

CALENDARIOS Y HORARIOS: Ver en la web

II. PROFESORADO

PERSONAL DOCENTE: Marco Jefferson Nuñez Zevallos

CORREO ELECTRÓNICO: academicoonline@cedeu.es

TUTORÍAS: Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a

TIEMPO ESTIMADO DE RESPUESTA AL ALUMNO: 48 h (días lectivos) desde la recepción del correo electrónico

III. PRESENTACIÓN

En el mundo empresarial actual, caracterizado por la rapidez y la adaptabilidad, los proyectos se han convertido en la espina dorsal de la ejecución estratégica. Las empresas, independientemente de su tamaño

o sector, están continuamente embarcadas en distintas iniciativas de proyectos para innovar, expandirse o simplemente adaptarse a un entorno en constante cambio.

La gestión de proyectos no es simplemente la ciencia de crear estructuras y cumplir con fechas de entrega, sino que también es el arte de la gestión de personas, de riesgos, de expectativas y de recursos limitados. Esto es especialmente cierto en el ámbito digital, donde la velocidad, la complejidad y la innovación juegan un papel fundamental en el éxito de cualquier iniciativa.

Esta asignatura está diseñada para proporcionar a los estudiantes una comprensión completa de los principios fundamentales y las prácticas avanzadas de gestión de proyectos. A través de una combinación de teoría y estudio de casos prácticos, los estudiantes aprenderán cómo dirigir y gestionar proyectos desde la concepción hasta la conclusión, mientras se enfrentan a desafíos reales que se presentan en el camino.

Al completar esta asignatura, los estudiantes deberán:

1. Poseer una comprensión profunda de las fases, técnicas y herramientas asociadas a la gestión de proyectos, y cómo éstas se aplican en diversos contextos, especialmente en el ámbito digital.
2. Tener la capacidad de identificar, analizar y responder a los riesgos y desafíos que surgen en el ciclo de vida de un proyecto, asegurando que se cumplan los objetivos dentro del tiempo y el presupuesto acordados.

3. Familiarizarse con las mejores prácticas en gestión de proyectos, basadas en estándares internacionales como los del Project Management Institute (PMI), y saber cómo adaptarlas a las necesidades específicas de cada proyecto.
4. Desarrollar habilidades de liderazgo y comunicación efectiva para dirigir equipos multifuncionales, gestionar expectativas y resolver conflictos de manera eficiente.
5. Adquirir una mentalidad orientada a la solución, donde la planificación proactiva, la adaptabilidad y la mejora continua sean esenciales para el éxito del proyecto.

IV. COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6. 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.

CB7. Que los estudiantes sepan 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 estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de 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.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1. Desarrollar las habilidades necesarias para la correcta gestión de las relaciones interpersonales en un entorno multidisciplinar especializado en el mundo digital.

CG2. Resolver problemas en entornos empresariales digitales que favorezca tomar decisiones y/o emitir juicios en situaciones complejas.

CG3. Comprender y evaluar las tendencias en el mercado de la Economía Digital, así como estimar su impacto en el desarrollo social, económico y cultural, e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos de su organización.

CG4. Analizar, de forma crítica, las tecnologías digitales aplicadas al mundo empresarial.

CG5. Resolver, mediante la aplicación de la innovación y la creatividad, qué diseño o solución tecnológica es adecuada para la implementación de mejoras en la empresa, dentro del ámbito digital.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE07. Diseñar e implementar mecanismos de Gestión de Proyectos, que permitan un control eficaz de los mismos, garantizando la consecución de resultados en plazo, coste (esfuerzo) y calidad de acuerdo a lo previsto.

V. ACTIVIDADES FORMATIVAS

TIPO	CONTENIDO	HORAS	PRESENCIALIDAD OBLIGATORIA
AD1. Clase magistral	Actividad formativa para la explicación de conceptos y teorías. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor y que se realiza por videoconferencia de manera síncrona o asíncrona.	18	0%
AD2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	Actividad formativa que se orienta a la realización de informes, memorias, etc. y/o resolución de problemas bajo la supervisión y asesoramiento del profesor o tutor	6	0%
AD4. Tutorías	Resolución de dudas y orientación sobre actividades formativas o de evaluación por teléfono, por email o por videoconferencia.	6	0%
AD5. Trabajo autónomo	Actividades formativas fuera del aula en la que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, etc.	43	0%
AD6. Prueba de evaluación	Actividad destinada a la realización de pruebas de evaluación para valorar la adquisición de las competencias en la materia por parte de los estudiantes	2	100%
		75	

VI. METODOLOGÍAS DOCENTES

MD1. CLASE MAGISTRAL: Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada unidad didáctica por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Serán sesiones por videoconferencia o video-streaming de forma síncrona o asíncrona.

MD2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE SOBRE CASOS PRÁCTICOS: Selección y presentación de actividades o situaciones con las que el alumno puede encontrarse en su práctica para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de bibliografía especializada. Se llevará a cabo por videoconferencia o video-streaming de forma síncrona o asíncrona.

MD3. APRENDIZAJE ON-LINE: Metodología donde el estudiante puede organizarse para repasar contenidos teóricos o realizar actividades prácticas según sus necesidades o su tiempo disponible, así como consultar dudas o intercambiar información con los profesores o compañeros.

En cada asignatura se establecerán los horarios de tutorías, tanto individuales como grupales, para la mejor atención de los estudiantes, en las horas previstas para la docencia de cada asignatura.

VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

NOTA IMPORTANTE:

No se podrá superar la asignatura en el caso de que la parte correspondiente a las actividades de evaluación (Prueba 1) o la parte correspondiente a la realización de la prueba escrita (Prueba 2) no estén aprobadas con una calificación final igual o superior a 5 puntos en una escala de 0 a 10.

El alumno que no supere la Prueba 1 y/o 2 no podrá superar la asignatura en la evaluación ordinaria, obteniendo una calificación máxima de 4,0, independientemente de la nota obtenida en la prueba teórico-práctica.

Para poder aprobar la asignatura el alumno debe superar obligatoriamente, con una calificación superior a 5,0, las pruebas 1 y 2 por separado, siempre y cuando la media de la asignatura sea superior a 5,0.

En el caso de que el alumno no supere la asignatura, la calificación obtenida en las pruebas 1 y 2 de la asignatura durante el curso en cualquier evaluación no se reservará para el curso siguiente.

CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN ORDINARIA

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA		PON.	PERIODO
PRUEBA 1:		ACUMULATIVA		
Resolución de actividades prácticas	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	40%	Durante el curso o semestre
PRUEBA 2:		ACUMULATIVA		
Prueba teórico-práctica presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	60%	Durante el curso o semestre

CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

SISTEMA DE EVALUACIÓN		CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA		PON.	PERIODO
PRUEBA 1:		ACUMULATIVA			
Presentación de trabajos académicos	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable	40%	En la convocatoria extraordinaria	
PRUEBA 2:		ACUMULATIVA			
Prueba teórico-práctica presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10)	No Reevaluable	60%	En la convocatoria extraordinaria	

VIII. TEMARIO

1. Definición de Proyecto, estándares y aplicación
2. Etapas de un Proyecto: Inicio, Planificación, Seguimiento y Control y Cierre
3. Las áreas de gestión de un proyecto: alcance, tiempo, coste, calidad, RRHH, comunicaciones, riesgos, adquisiciones, configuración, implicados, etc.
4. Gestión de responsabilidades y mecanismos de *reporting*

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ROMERO ROLDÁN, J. R.; LLAMAZARES REDONDO, F. *Cuadernos de Documentación: "Gestión de proyectos desde la propuesta al cierre"* 1 a ed.

DE HEREDIA SCASSO, R. *Dirección integrada de proyecto: "Project management"*. Universidad Politécnica de Madrid. 1999.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

OGC. "Éxito en la Gestión de proyectos con PRINCE 2". 2009.

GOCHBERG, D. STEWART, R. *Microsoft Office Project Server 2007: the complete reference*. McGraw-Hill. 2008.

AMENDOLA, L. J. *Estrategias y tácticas en la dirección y gestión de proyectos "Project Management"*. Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia. 2004.

CANO JL, REBOLLAR R, SAÉNZ M.J. "Curso de Gestión de Proyectos". AEI- PRO. Asociación Española de Ingeniería de Proyectos. 2003.