

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Dirección y gestión de proyectos

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)				
Departamento/Instituto:	Conocimientos transversales				
Materia:	Empresa y gestión				
Denominación de la asignatura:	Dirección y gestión de proyectos				
Código:	52036				
Curso:	Cuarto				
Semestre:	Primero				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Daniel Pastor Carryer				
Profesor/a:	Daniel Pastor Carryer				
Grupos:	4º DPIN				
Despacho:	Sala de Profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112	E-mail:	Daniel.pastor@live.u-tad.com
Página web:	http:// www.u-tad.com				

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No son requeridos.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura "Creación y desarrollo de empresas".

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales dentro del área de Empresa y Gestión.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Debido a su carácter genérico y transversal la asignatura Dirección y Gestión de Proyectos se relaciona directamente con todos los elementos que puedan llegar a formar parte del proceso de la creación de cualquier Producto relativo al Diseño Interactivo.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
<p>El Diseño de un Producto Interactivo es, al fin y al cabo, un proyecto en el cual intervienen diversos elementos procedentes de áreas de conocimiento / profesionales tan dispares como pueden ser la Programación, el pensamiento creativo, el Arte o el Márketing entre otros.</p> <p>Todos estos sectores se relacionan de una u otra manera a lo largo del timeline específico de cada proyecto. Aprender a planificar, gestionar y evaluar correctamente todos los elementos que intervienen en el proceso creativo de cualquier proyecto es fundamental tanto para dirigir como para ser una piedra angular fundamental dentro de cada proyecto.</p> <p>El temario de esta asignatura está basado en las áreas de conocimiento necesarios en el PMBOK, requisito fundamental para la obtención de la titulación oficial del Project Management Institute</p>

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua. • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad. • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación. • CG6 - Manifestar motivación por la calidad. • CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa. • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo. • CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo. • CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales. • CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo • Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Valorar el sentido ético en el trabajo • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar

<ul style="list-style-type: none"> • CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo. • CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares. • CG15 - Tener capacidad de organización y planificación. • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18 - Gestionar adecuadamente la información. • CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.
<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p style="text-align: center;">RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE20. Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales. • CE22. Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales • Identificar diferentes segmentos de mercado para la producción de un videojuego • Estimar los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto de videojuegos. • Diseñar la organización de la empresa con el objetivo de maximizar la contribución del equipo • Gestionar las diferentes etapas de ejecución de la producción de un videojuego. • Especificar los requisitos que satisfacen el modelo de juego propuesto por el productor, generando soluciones aceptables en coste y tiempo.

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- Fundamentos de gestión de proyectos
- Metodologías de planificación y gestión de proyectos
- Metodologías ágiles
- El proceso de planificación
- Técnicas y herramientas de planificación
- Seguimiento y control
- Gestión de riesgos
- Evaluación y cumplimiento de objetivos

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Fundamentos de gestión de proyectos	Semanas 1-2
Metodologías de planificación y gestión	Semanas 3-4
Metodologías ágiles	Semanas 5-6
El proceso de planificación	Semanas 7-8
Técnicas y herramientas de planificación	Semanas 9-10
Seguimiento y control	Semanas 11-12
Gestión de riesgos	Semanas 13-14
Evaluación y cumplimiento de objetivos	Semana 15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	27	0	27
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
	Actividades de evaluación	7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	48	48
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	48	48
Estudio y trabajo autónomo, individual				
		55	95	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

J.Eduardo Caamaño, *Project Management Práctico* - Circulo Rojo

Bibliografía recomendada

Guía de los Fundamentos para la dirección de Proyectos (Guía del PMBOK) , GLOBAL STANDARD

Chandler, The Game Production Handbook. Jones &Barlett learning

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

EL aula necesitará de ordenadores personales con conexión a internet.

MATERIALES:

No.

SOFTWARE:

No.