

Plan Docente

Curso: Gestión de proyectos

Créditos: 6 ECTS

Programa: Grado en Marketing y Comunicación Digital

Módulo: Asignatura de formación básica

Materia: Empresa

Código: 802184

Abreviación: MA07

Coordinador de la materia: Mariona Vilà

Año académico: 2022-2023

Convocatoria: Octubre

Semestre: Primero (cuarto curso, Semestre de otoño)

Campus: Barcelona

Última revisión: 04/04/2022

Aprobación: 04/04/2022

Publicación: 30/04/2022

oo Contenidos

| | |
|--|---|
| oo Contenidos | 2 |
| o1 Profesorado..... | 3 |
| o1.1 Coordinadora de la materia | 3 |
| o2 Presentación..... | 3 |
| o2.1 Descripción..... | 3 |
| o2.2 Aplicaciones profesionales relevantes | 4 |
| o3 Competencias | 4 |
| o3.1 Competencias de la materia | 4 |
| o4 Programa..... | 6 |
| o5 Metodología docente | 6 |
| o6 Actividades formativas..... | 7 |
| o7 Evaluación | 7 |
| o8 Recursos de aprendizaje | 8 |
| o9 Código de Conducta académica..... | 8 |
| 10 Bibliografía | 9 |
| 10.1 Bibliografía básica..... | 9 |
| 10.2 Bibliografía complementaria | 9 |

01 Profesorado

01.1 Coordinadora de la materia

Mariona Vilà Bonilla

mvila@eae.es

02 Presentación

02.1 Descripción

La **Gestión de Proyectos**, también conocida como Dirección de Proyectos es la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas con el objetivo de ayudar a individuos, grupos y organizaciones públicas y privadas a:



Una gestión de proyectos eficaz y eficiente permite a las organizaciones:

- Ligar los resultados del proyecto a los objetivos del negocio.
- Competir de manera eficaz en sus mercados
- Sustentar la organización
- Responder al impacto de los cambios en el entorno del negocio

02.2 Aplicaciones profesionales relevantes

La asignatura proporciona una comprensión y práctica básica como miembro de un equipo o participante en un proyecto de cualquier tipo. Para lograr el dominio de la función de jefe de proyecto, que no es el objetivo de esta asignatura, es necesario complementarla con una formación más especializada, típica de nivel Máster, e introducirse progresiva y prácticamente en proyectos más complejos con la debida supervisión. Por otro lado, también se constata que, como en muchos casos, las empresas requieren una certificación externa adicional.

03 Competencias

03.1 Competencias de la materia

Competencias básicas

CB-1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB-2 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.

Competencias generales

CG08 Analizar aquellos asuntos del negocio que afectan a la rentabilidad y crecimiento de una empresa con el fin de maximizar el éxito.

CG1 Identificar un problema y los datos pertinentes al respecto, reconocer la información relevante y las posibles causa del mismo.

CG12 Analizar, organizar y resolver cuestiones numéricas, datos comerciales y financieros, estadísticos y similares.

CG13 Tomar decisiones para alcanzar un objetivo a partir de un análisis y una comprensión clara de las posibles alternativas.

Competencias transversales

CT01 Emprendeduría e innovación: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que definen su actividad; capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

CT07 Tercera lengua: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.

Competencias específicas

[CE-1] Aplicar los conocimientos fundamentales del marketing y los elementos que intervienen en la comercialización de bienes y servicios a través de Internet y de las nuevas tecnologías y vincularlos con las estrategias de marketing globales de la empresa.

[CE-11] Interpretar el funcionamiento de las instituciones económicas y sociales como resultado y aplicación de modelos formales acerca de cómo funcionan en un Sistema Económico.

04 Programa

- La Gestión de Proyectos. Conceptos básicos
- Gestión del Alcance
- Gestión del Tiempo, seguimiento y control de un proyecto
- Gestión de los Recursos
- Gestión de los Costes
- Gestión de las Adquisiciones
- Gestión de los Riesgos
- Gestión de las comunicaciones
- Gestión de los Interesados
- Gestión de la Integración
- Gestión de la Calidad. Ejecución y Seguimiento. Cierre del proyecto
- Aplicación de la Responsabilidad Social Corporativa en la gestión de proyectos para asegurar una mejor comunidad sostenible y continuidad en la concienciación de su importancia.

05 Metodología docente

Teniendo en cuenta la característica teórico-práctica de la y el perfil de los estudiantes, el modelo docente se articula alrededor de tres tipos de metodologías:

- ME1.** Clase expositiva participativa
- ME3.** Trabajo autónomo
- ME4.** Aprendizaje basado en problemas
- ME7.** Evaluación

06 Actividades formativas

Considerando las competencias de la materia y en base a las metodologías docentes propuestas, se programan las siguientes actividades formativas:

| Actividades de evaluación | Horas | Presencialidad |
|---|-------|----------------|
| AF1. Participación Activa | 24 | 100% |
| AF2. Exposiciones sobre temas de empresa | 24 | 100% |
| AF3. Evaluaciones escritas / orales | 6 | 100% |

07 Evaluación

| Ítem de evaluación $0.4 \cdot EV1 + 0.2 \cdot EV2 + 0.4 \cdot EV3$ | Competencias específicas evaluadas | Peso |
|---|------------------------------------|------|
| EV1. Examen final escrito de toda la materia | CE-1, CE-11 | 40% |
| EV2. Control o prueba escrita parcial | CE-1, CE-11 | 20% |
| EV3. Ejercicios, problemas, elaboración de informes, trabajos - Ejercicios y problemas | CE-1, CE-11 | 40% |

"La calificación máxima que los o las estudiantes podrán obtener en las pruebas de reevaluación [...] será de 5,0. Además, "la calificación de las pruebas de reevaluación constituirá, en todo caso, la calificación final de la asignatura". **Así, únicamente tendrán derecho a examen aquellos estudiantes que, habiendo cumplido con el examen parcial, el examen final y haber realizado el 100% de las actividades de evaluación continua de la asignatura, estén suspendidos (nota final de la asignatura inferior a 5).**"

08 Recursos de aprendizaje

| Temas | Recursos | Tipo |
|-------|--------------------------------------|--------------------|
| Temas | Transparencias, apuntes y ejercicios | Clase y Blackboard |

09 Código de Conducta académica

El plagio es una actividad fraudulenta cuya comisión puede conllevar graves sanciones, tanto académicas como legales. La honestidad académica es uno de los pilares en los que se sustenta el compromiso educativo de la Escuela, y los miembros de su comunidad docente están especialmente sensibilizados y preparados para detectar este tipo de acciones. Habida cuenta de la dificultad que a menudo entraña la conceptualización del plagio, se ha creído conveniente delimitar claramente su contenido y alcance en las presentes regulaciones y políticas.

Se entiende como plagio la apropiación de trabajos u obras ajenas haciéndolos pasar como propios; esto es, sin acreditar su procedencia de manera explícita. El plagio puede consistir en la copia total o parcial no autorizada de una obra ajena, o en la presentación de la copia como obra original propia, suplantando al autor verdadero. Algunos ejemplos de plagio son:

- Entregar un trabajo ajeno como si fuera propio, independientemente de que la copia sea total o parcial.
- Parafrasear un texto plasmándolo con otras palabras pero haciendo pequeños cambios en el lenguaje para disimular y sin citar fuentes.
- Comprar o conseguir un trabajo y presentarlo como propio.
- Basarse en una idea o frase de otro u otra para escribir un trabajo nuevo sin citar al autor o a la autora de la obra.

Tal y como establece el art. 10 del Código de conducta académica del estudiantado (de EAE Barcelona o de EAE Madrid), sin perjuicio de las sanciones de carácter académico resultantes de su aplicación, la Comisión Académica promoverá las acciones legales que correspondieran en el caso de que el plagio pudiera contravenir la normativa aplicable en materia de propiedad intelectual.

10 Bibliografía

10.1 Bibliografía básica

- Easterby-Smith, M., Jaspersen, L. J., Thorpe, R., & Valizade, D. (2021). Management and business research. Sage.

10.2 Bibliografía complementaria

- Instituto de Desarrollo Económico del Principado de Asturias. (2021) GUÍA PARA LA CREACIÓN DE EMPRESAS. Plan de Empresa. Centro Europeo de Empresas e Innovación del Principado de Asturias