



UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

MODALIDAD A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código de la asignatura	F2C3G02026
Asignatura	Diseño y gestión de proyectos
Curso	Tercero
Semestre	Quinto
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Modalidad	A Distancia
Materia	Empresas
Titulación	Grado en Protocolo y Organización de Eventos
Curso académico	2019-2020

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Alejandro Gómez
Perfil Docente	Diplomado en Comercio Exterior y Distribución INDUSTRIE UND HANDELSKAMMER, Munich Profesional en activo
Correo electrónico	
Tutorías	Martes/octubre y noviembre de 2019, de 18 a 19 horas (hora peninsular) y de 17 a 18 horas (hora local de Canarias)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

<p>CB1 - 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.</p> <p>CB2 - 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.</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p>

COMPETENCIAS GENERALES

CG4 - Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía en el ámbito del protocolo y la organización de actos.

CG5 - Capacidad de creatividad e innovación en el ámbito del protocolo y la organización de eventos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2 - Conocer la gestión presupuestaria y financiera de los eventos

CE3 - Saber diseñar, producir y gestionar proyectos de eventos.

CE4 Capacidad y habilidad para dirigir técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento.

CE7 - Desarrollar la capacidad para redactar textos, programas, presupuestos, guiones y todo tipo de documentos necesarios para la organización de un evento.

CE8 - Aplicar la metodología utilizada en la organización de eventos sirviéndose de las técnicas y herramientas disponibles.

CE11 - Conocer y saber utilizar los conocimientos de disciplinas afines como el marketing, la publicidad y las relaciones públicas que puedan ser de utilidad en la organización de eventos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Capacidad para conocer el contexto empresarial de la industria de los eventos y disponer de un enfoque de conjunto para su organización, atendiendo a criterios económicos y financieros.
- Capacidad para diseñar y ejecutar actos con un grado medio de dificultad.
- Capacidad para desarrollar técnica y artísticamente la puesta en escena de un evento.
- Capacidad para desarrollar de forma autónoma la profesión mediante la asesoría en agencias de eventos o a clientes particulares.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Naturaleza de los proyectos
Herramientas y alternativas estratégicas
Gestión de proyectos
Pensamiento estratégico

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clases expositivas	7,5	0
Clases prácticas y trabajos	45	0
Tutoría	15	0

Evaluación	7,5	0
Trabajo Autónomo del alumno	75	0
	150	

PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

Tema	Periodo Temporal
Naturaleza de los proyectos	Semana 1 a 2
Herramientas y alternativas estratégicas	Semana 2 a 3
Gestión de proyectos	Semana 3 a 4
Pensamiento estratégico	Semana 4 a 5

METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodología
Método expositivo
Aprendizaje basado en la experiencia
Metodología por proyectos
Aprendizaje basado en cooperación
Tutoría presencial y/o virtual

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistemas de Evaluación	Ponderación mínima (%)	Ponderación máxima (%)
Trabajo colaborativo: Foro	20	20
Pruebas de evaluación prácticas: trabajo	30	30
Pruebas de evaluación teórico: Examen	50	50

OBSERVACIONES

El sistema de evaluación en convocatoria ordinaria consistirá en actividades y trabajo/s prácticos, en las que se incluirá al menos una actividad en medios colaborativos, y una prueba de evaluación teórico-práctico.

Importante: Para aprobar la asignatura es necesario aprobar todas las pruebas.

Atendiendo a las características específicas de cada grupo el profesor podrá, en las primeras semanas de curso, introducir cambios que considere oportunos comunicándolo al Decanato.

Sistema de evaluación extraordinaria:

En el caso de no superar la asignatura, la prueba extraordinaria de julio consistirá en el mismo tipo de evaluación, es decir, el alumno tendrá que presentar un trabajo práctico propuesto por el profesor y un examen teórico.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

BÁSICAS

- Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos. (Guía del PMBOK®) — Quinta edición. ©2013 Project Management Institute, Inc.
- El modelo de procesos PRINCE2 “en menos de mil palabras”. (managementplaza.es)

COMPLEMENTARIAS

RECURSOS WEB DE UTILIDAD

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

1. [La asistencia a clase](#) es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
2. [Las clases comienzan y terminan](#) a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
3. [Está prohibido](#) comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
4. [Está terminantemente prohibido](#) hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
5. [Honestidad académica](#). El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito

académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar “sin mala intención”. Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El ‘olvido’ de una referencia será considerado plagio.

6. [Integridad Académica.](#) La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
7. [Faltas de ortografía.](#) En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.