



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**ASIGNATURA: DISEÑO Y GESTIÓN DE
PROYECTOS**

**TITULACIÓN: GRADO DE PROTOCOLO
Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS**

**MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	5
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	5
BIBLIOGRAFÍA	7

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	PROTOCOLO Y ORGANIZACIÓN DE EVENTOS		
Asignatura	DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS	Código	F2C1G02026
Materia	Empresa		
Módulo	-		
Carácter	Obligatoria		
Curso	3º		
Semestre	Primero		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	M ^a Aránzazu Romeo Gallego
Correo electrónico	aranza.romeo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828-019-019
Tutorías	Martes - 19:15 h.

RESUMEN

La asignatura pretende, desde un planteamiento teórico-práctico, dotar al alumnado de los conocimientos y habilidades básicas para el diseño y gestión de proyectos de distinta índole, haciendo hincapié en las distintas técnicas de Metodología ágil, Design Thinking y Visual Thinking, y en el desarrollo de habilidades prácticas de gestión de la información, control de herramientas de planificación y métodos para generar ideas, potenciar la creatividad y la innovación.

REQUISITOS PREVIOS

No se requiere requisitos previos para cursar esta asignatura.

Se recomienda buena disposición, empatía, capacidad de análisis y despertar un espíritu crítico.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y 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

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

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

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

ESPECÍFICAS

CE2 - Conocer la gestión presupuestaria y financiera de los eventos

CE3 - Saber diseñar, producir y gestionar proyectos de eventos

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 de forma autónoma la profesión mediante la asesoría en agencias de eventos o a clientes particulares.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

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

METODOLOGÍAS

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas	10
Clases prácticas y trabajos	17
Tutoría	4
Evaluación	1
Trabajo autónomo del alumno	16

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los porcentajes que se aplican a los distintos sistemas de evaluación para la obtención de la nota final de evaluación se indican en la tabla siguiente:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	60%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	30%

Convocatoria ordinaria

A efectos de evaluar y establecer las calificaciones para cada alumno, realizarán un Trabajo Práctico Final (proyecto que se irá desarrollando durante toda la asignatura), y una sola Prueba Objetiva final (examen), además de la evaluación continua en el sentido de observar el esfuerzo e interés que muestra cada alumno día a día.

Para aprobar la asignatura es necesario superar cada apartado de la evaluación con una nota mínima igual a 5.

Asistencia y participación activa (10%):

Se tendrá en cuenta distintos conceptos para la evaluación de la actitud del alumnado durante las clases: la puntualidad, el respeto y consideración con los compañeros y hacia la formadora, la disposición a la hora de realizar las actividades propuestas y su entrega a tiempo, y la colaboración y participación en clase.

Realización de trabajos y prácticas (60%):

- Trabajo Práctico (Final): Propuesta, desarrollo y planificación de una idea (a modo de proyecto).
- Lo que se pretende con este trabajo es desarrollar una idea al máximo posible de sus capacidades y conocimientos, y redactarlo a modo de proyecto, para entregarlo como trabajo práctico evaluable de la asignatura.
- Los criterios de evaluación son:
 - Desarrollo de la idea – profundiza y logra comunicar algo concreto y preciso.
 - Pertinencia del proyecto – queda demostrado que la idea desarrollada es conveniente, viable y apropiada.
 - Documento – Redacción, estructura y contenidos.
 - Presentación – Maquetación y uso de gráficos, diagramas e imágenes como elementos informativos (no decorativos).

Prueba de evaluación teórico-práctica (30%):

- Prueba Objetiva Final (examen): La Prueba Objetiva, se realizará el último día y los alumnos dispondrán de una hora para su realización. El examen se compone de preguntas de tipo conocimiento, comprensión y aplicación, de tipo test (con 4 respuestas posibles, de las cuales, solo una es la correcta).

Convocatoria extraordinaria y siguientes

- Si un alumno/a no supera la Prueba Teórica (examen) pero si la Prueba Práctica, deberá presentarse en convocatoria extraordinaria sólo al examen teórico.
- Si un alumno/a supera la Prueba Teórica (examen) pero no supera la Prueba Práctica Final, debido a la complejidad del proyecto realizado durante la asignatura, deberá corregir el proyecto y volverlo a presentar con notables mejoras respecto a la convocatoria ordinaria.

- En el caso de que el alumno/a no superara ninguna de las pruebas, (ni examen, ni trabajo práctico, ni actitudinal), deberá presentarse en convocatoria extraordinaria al examen teórico y además realizar un proyecto nuevo con las mismas pautas y criterios exigidos en la convocatoria ordinaria.

Criterios de calificación

El criterio de evaluación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final, deberán aprobarse cada una de las actividades de evaluación realizadas con una calificación igual o superior a 5.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles

BIBLIOGRAFÍA

Complementaria

- 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)
- (*) Todos los libros están en formato electrónico (pdf, issuu, epub, slideshare,...)

Recursos web

- <http://managementplaza.es/descargables-gratuitos-agile-scrum/>
- <https://proyectosagiles.org/como-funciona-scrum/>
- <http://www.aec.es/web/guest> (asociación española para la calidad)
- <http://www.aenor.es/aenor/inicio/home/home.asp>
- Banco de imágenes y sonidos (Ministerio de Educación y Formación Profesional) - <https://intef.es/recursos-educativos/banco-de-imagenes-y-sonidos/>

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. **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.
- b. **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.
- c. **Está prohibido** comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. **Está terminantemente prohibido** hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. **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.
- f. **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.
- g. **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.