

# Introducción a la Gestión de Proyectos

# OBJETIVOS DEL CURSO



- **OBJETIVO GENERAL**

- Brindar marcos de trabajo para definir, ejecutar y entregar valor a través de un proyecto.

- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diseñar y sustentar la planeación de un proyecto alineado a los ODS sustentando la metodología utilizada.
- Mejorar las habilidades de trabajo en equipo y el desarrollo de ambientes colaborativos de trabajo.
- Implementar el plan de proyecto realizando seguimientos que permitan anticiparnos a los riesgos y asegurando la entrega de valor al negocio.

# Presentacion del professor



# Reglas para sesiones virtuales

---

- Cargar la foto en su perfil.
- Cámaras prendidas (directiva institucional).
- Micrófonos apagados mientras el professor está exponiendo.
- Levantar la mano para participar.
- Está permitido participar constructivamente por chat.
- Usar los íconos de emociones: Feliz, sorprendido, etc.
- Usar “Ausente” si debe hacerlo por unos minutos.
- Actividades en equipo, siempre encender micrófono y cámara. Usar herramientas colaborativas para desarrollar los trabajos (google docs, trelo, miro, etc.).

# Reglas para sesiones presenciales

---

- Todas las clases serán grabadas
- Llegar al salón con puntualidad.
- La asistencia es presencial.
- Dejar el salón tal cual lo encontraron (sillas, desechos, etc).
- Usar mascarilla.
- Mantener distanciamiento.
- Mantener ventilado los espacios (aire acondicionado o ventanas)



Revisemos el sílabo



# Plan de trabajo



A close-up photograph of a hand holding a blue pen, pointing at a five-point evaluation scale. The scale consists of five empty square checkboxes arranged vertically on the left, with corresponding labels to their right: 'Excellent', 'Good', 'Fair', 'Poor', and 'Unsatisfactory'. The labels are in a sans-serif font and are slightly tilted to match the angle of the checkboxes. The hand is positioned on the right side of the frame, with the pen tip pointing towards the 'Unsatisfactory' label.

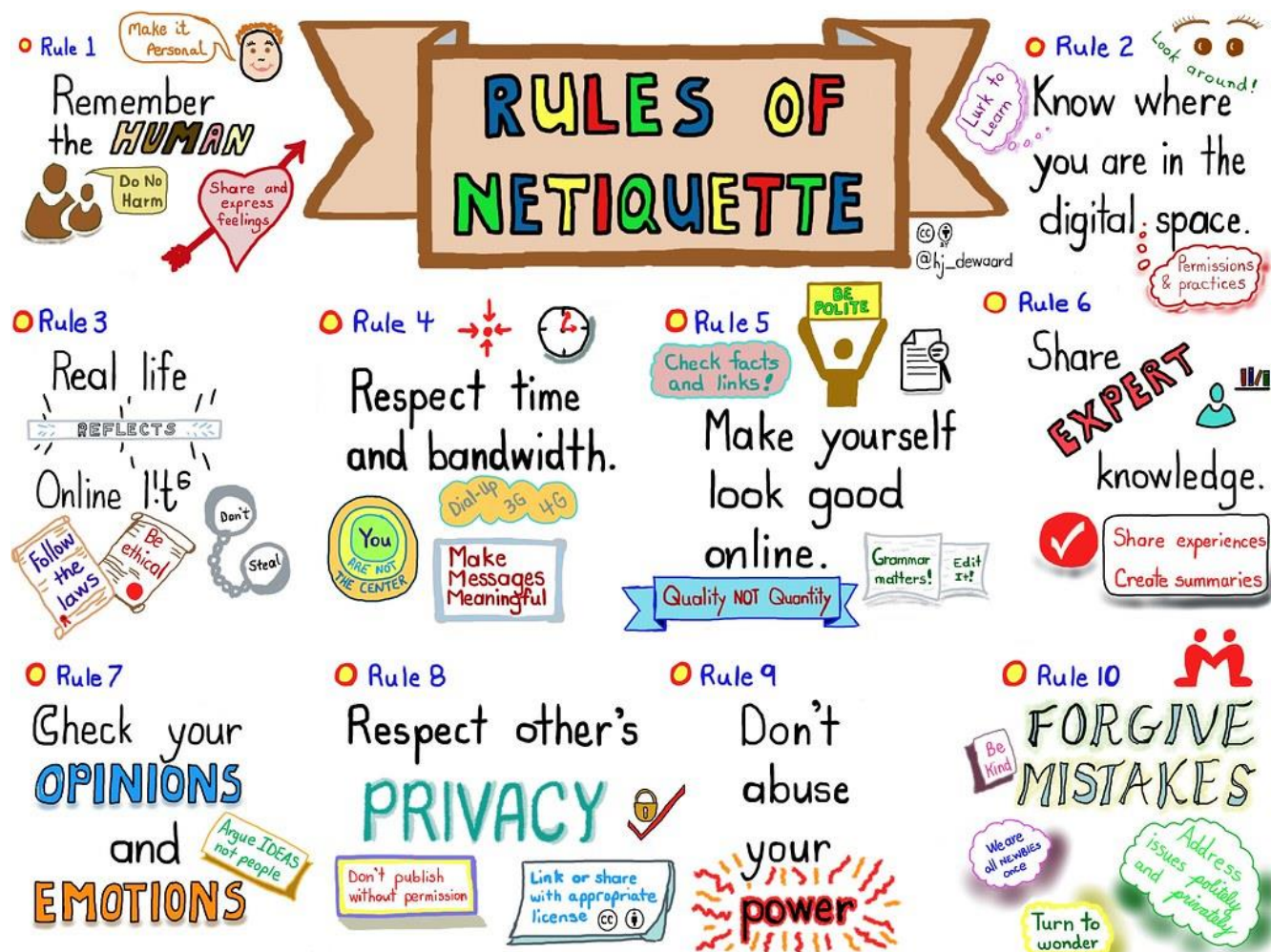
<input type="checkbox"/>	Excellent
<input type="checkbox"/>	Good
<input type="checkbox"/>	Fair
<input type="checkbox"/>	Poor
<input type="checkbox"/>	Unsatisfactory

Formato de  
Evaluación



# Comunicaciones

- Email:



# Asesorías virtuales

Días

Hora

Enlace:





# Trabajo del curso

---

## VOLUNTARIADO ALUMNOS DEL CURSO GESTION DE PROYECTOS

Objetivo del trabajo de curso:

En grupos de 5 a 7 alumnos, los estudiantes del curso de Gestión de Proyectos deberán identificar un proyecto de voluntariado a la comunidad. El objetivo es que los alumnos puedan planear y ejecutar el proyecto aplicando las herramientas de las áreas de conocimiento y metodologías ágiles vistas en clase.

Algunos ejemplos de voluntariado que los alumnos podrían ejecutar:

1. Programa de ciencia y tecnología en niños y adolescentes. Canal de Youtube especializado en cursos de ciencia y tecnología (innovación, emprendimiento, algoritmos, programación de videojuegos, diseño gráfico, otros).
2. Campaña individual de arborización. Explicación: El proyecto busca que las personas puedan aprender y conozcan como sembrar y cuidar plantas dentro de las mismas viviendas los cuales al final pueden ser llevadas a un parque de alguna municipalidad. Se buscaría crear un círculo en la ciudad donde las personas compartan su conocimiento.
3. Campaña virtual de recolección de víveres, en este proyecto se puede coordinar con la Municipalidad de Lima bajo el programa "Adopta una Olla". Explicación: los alumnos mediante un correo, red social, correo de algún círculo se contacten y propongan la donación y el encargado del programa de la municipalidad pase a recogerlos o se coloque un punto externo de recojo en la universidad.
4. Construcción de aplicaciones bajo el enfoque de "Gamification" que ayuden a interactuar y/a aprender un determinado tema, dirigido alumnos en etapa escolar.
5. Aprende a empezar. Proyecto para capacitar acerca de diferentes carreras a personas que están terminando este año el colegio de tal manera que puedan determinar que estudiar.
6. Chapa tu chamba. Proyecto orientado a dar ideas y metodologías de emprendimiento para que las personas que se han quedado sin empleo puedan iniciar un emprendimiento o puedan unirse con otras personas para tener ingresos.
7. El ABC del Marketing Digital. charlas gratuitas para enseñar a los microempresarios como

# BIBLIOGRAFIA BASICA

---

- *PMI, Pmbook v7*
- *Esquembre, Juan Francisco (2015). Gerente profesional de proyectos: cómo gestionar con éxito su proyecto de certificación profesional PMP. Buenos Aires Cengage Learning, 2015*
- *Rivera Martínez, Francisco. (2015). Administración de proyectos : guía para el aprendizaje 2a ed. Pearson Educación, 2015*
- *Jean-Paul Subra, Aurélien Vannieuwenhuyze. Scrum: Un método ágil para sus proyectos. Biblioteca online ENI.*



## **Adicional :**

- [www.pmi.org](http://www.pmi.org)

# Agenda

- Definición de un proyecto y la creación de valor.
- El rol y características del jefe de proyecto.
- Entorno del proyecto e influencias.
- Principios en la gestión de proyectos.

# ¿Qué es un proyecto?

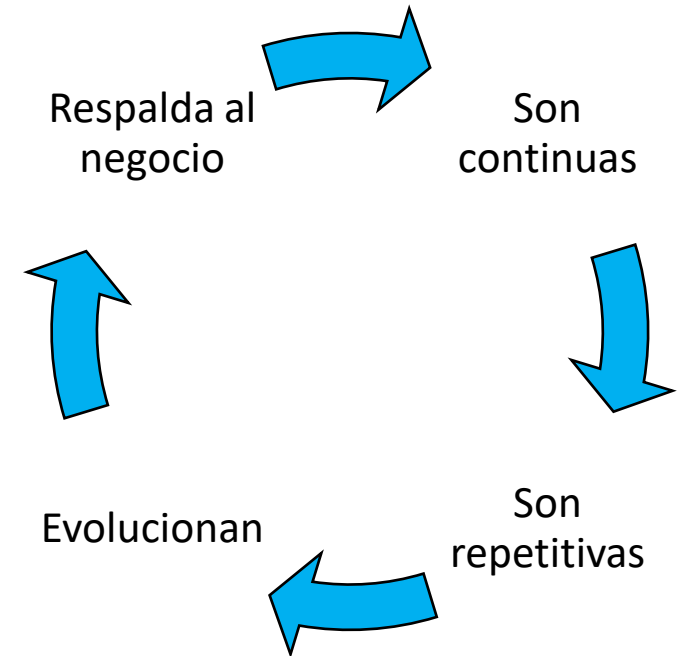
- Es un conjunto de actividades para lograr un objetivo, y que cumple con las siguientes condiciones:
  - ✓ Es único. 
  - ✓ Es temporal. 
  - ✓ Es realizado en forma gradual.
  - ✓ Es realizado por personas



# ¿Que es una operación?

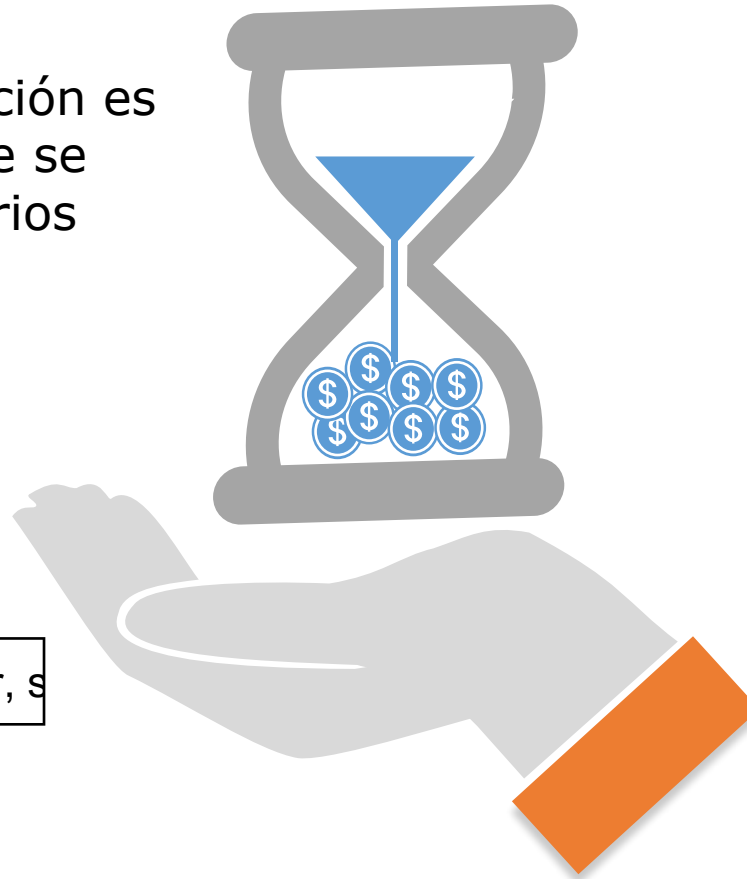
Es diferente que un proyecto, es todo aquello que ya está establecido

Son un conjunto de actividades continuas que dan respaldo al negocio



# Creación de valor

El objetivo de toda organización es la creación de valor y este se desarrolla a través de varios componentes.

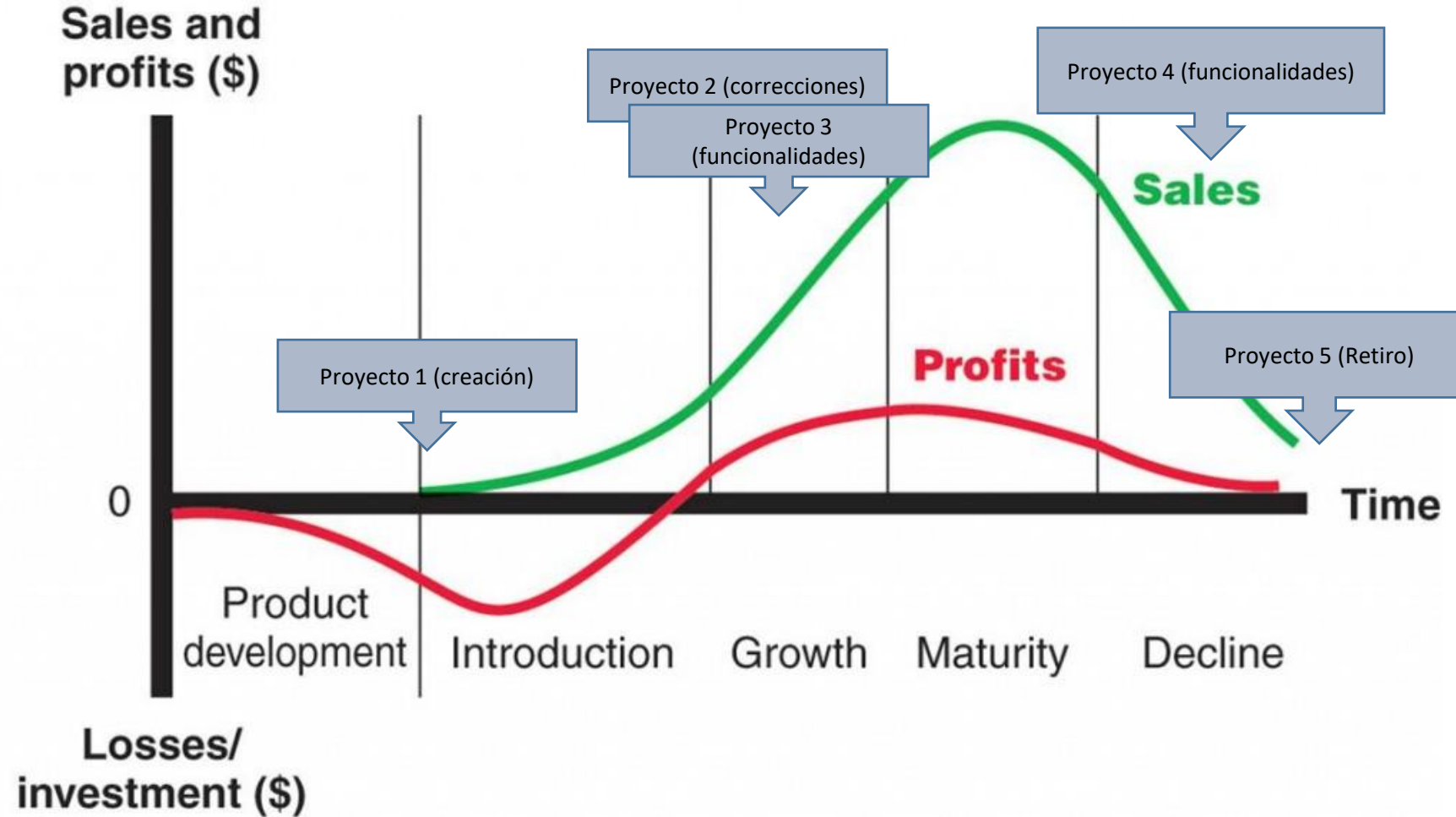


Los proyectos deben de generar valor, s

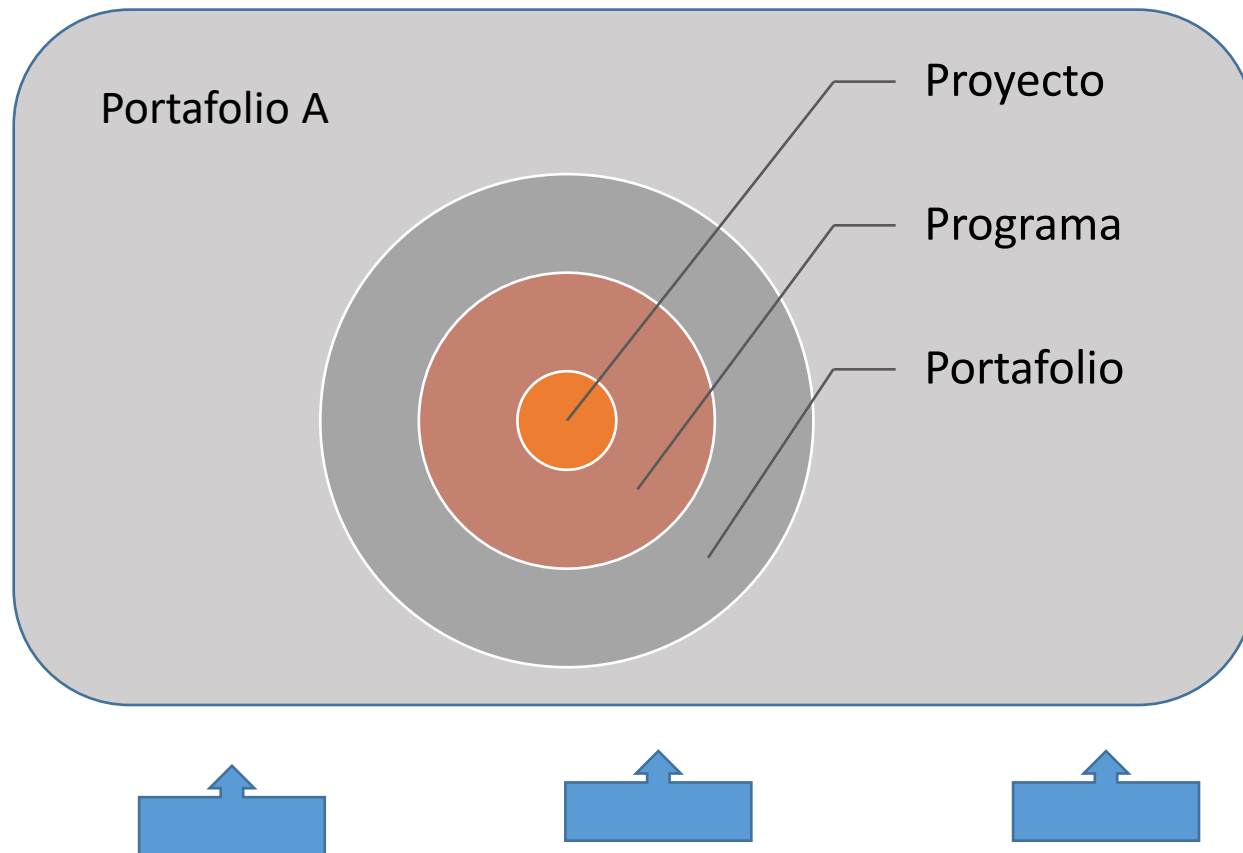
## Ejemplos

- Creación de un nuevo product
- Una contribucion social
- Una contribucion Ambiental
- Mejorar la eficiencia y productiviad
- etc

# Creación de valor



# Componentes en la creación de valor



*Es un conjunto de actividades para lograr un objetivo*

*Es un conjunto de proyectos .....*

*Es un conjunto de proyectos y programas .....*

**OPERACIONES**

# Componentes en la creación de valor



Un sistema de valor produce **entregables** para lograr **outcomes** (interno) pero este esta afecto a un entorno **externo**

# Confusiones entre Proyecto y operación

Operaciones y proyectos comparten muchas características como:

- Desarrolladas por personas
- Limitadas por recursos escasos
- Son planeadas, ejecutadas y controladas

Las operaciones se dedican a mantener una operación que ya está funcionando, mientras que



# Agenda

- Definición de un proyecto y la creación de valor.
- El rol y características del jefe de proyecto.
- Entorno del proyecto e influencias.
- Principios en la gestión de proyectos.

# Rol y características de jefe de proyecto



*El director del proyecto es la persona asignada por la organización ejecuta para liderar al equipo responsable de alcanzar los objetivos del proyecto* (Guía del PMBOK, ver. 6 pag 52)

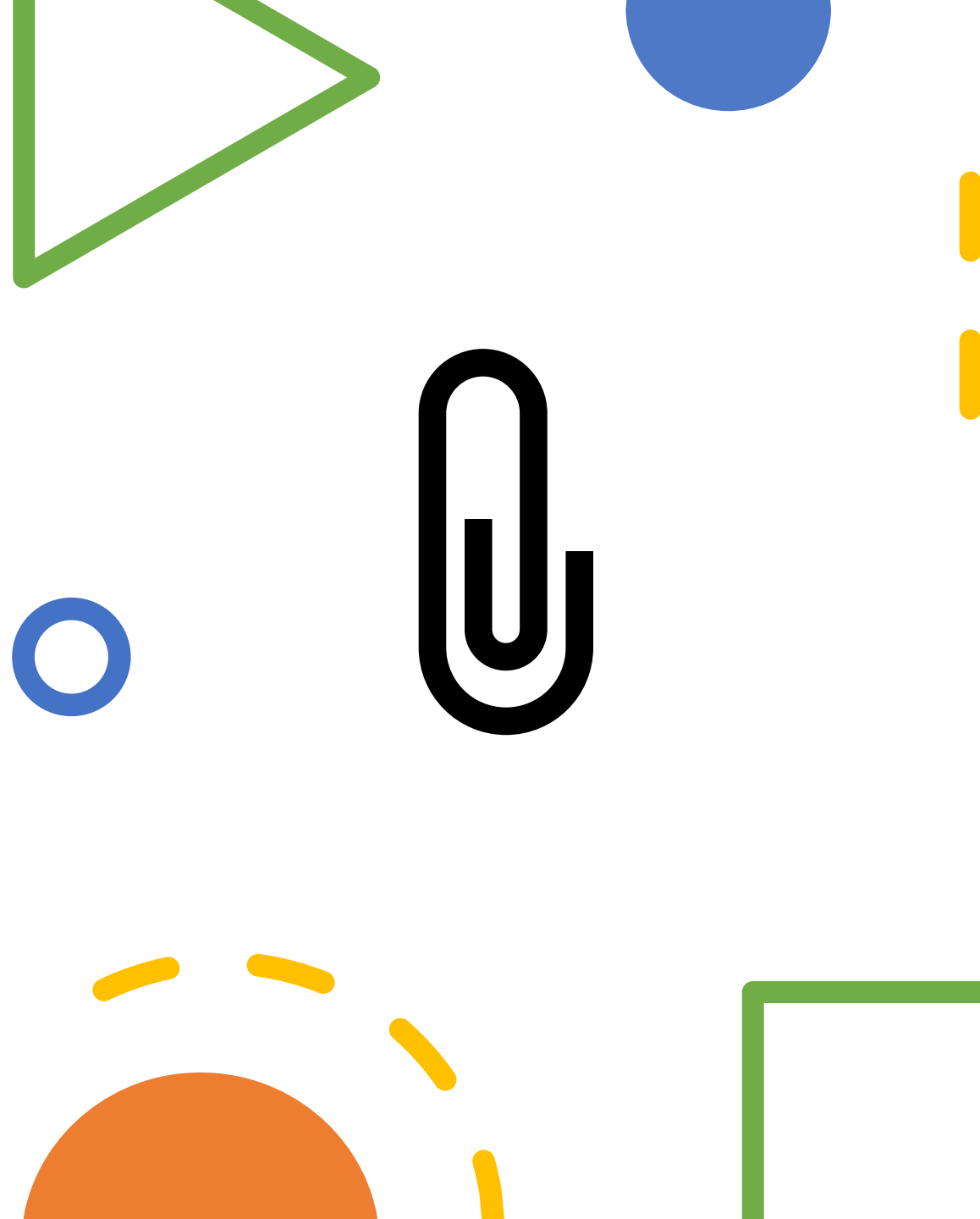
# Rol del Jefe de Proyecto

El rol del Jefe de Proyecto es alinear al equipo de proyecto y gestionarlo de tal manera que generen un entregable que impacte en los resultados de la organización.



## En BB: Lectura *EN BUSCA DE GERENTES DE PROYECTOS EFECTIVOS*

- **Responder :**
  - Imagine que usted es un profesional de recursos humanos de Pureswing que ha sido asignado para desarrollar un programa de reclutamiento de nuevos gerentes de proyectos. Elabore una descripción de trabajo para el cargo.
  - Que cualidades y características personas dan una mayor probabilidad de éxito como gerente de proyectos?
  - Que cualidades y características personales podrían dificultar ser un gerentes de proyectos exitoso?



Gracias



# Introducción a la Gestión de Proyectos



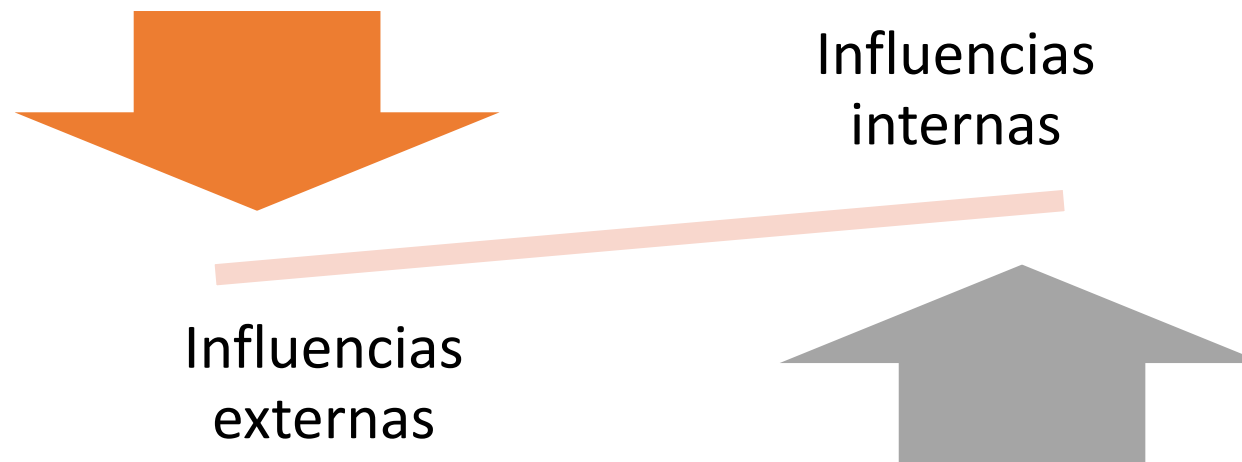
# Agenda

- Definición de un proyecto y la creación de valor.
- El rol y características del jefe de proyecto.
- Entorno del proyecto e influencias.
- Principios en la gestión de proyectos.

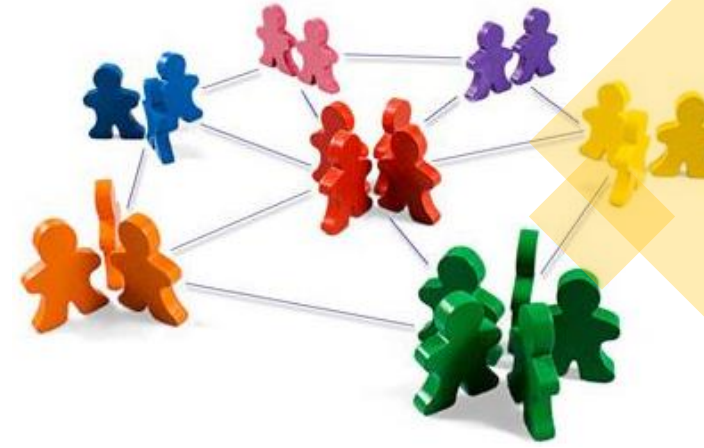
# Entorno del proyecto

*Los proyectos operan en un entorno y tienen influencias internas y externas.*

*Estas influencias influyen desde el planeamiento hasta la conclusión del proyecto y se presentan en diferentes niveles e intensidad durante la duración del proyecto.*



# Entorno del proyecto



- Bases de procesos
- Bases de conocimiento
- Seguridad Cultural organizacional
- Estructura organizacional
- Distribución geográfica
- Sistemas de información
- Recursos humanos
- Capacidad de los empleados

***Influencias Internas***

- Condiciones del mercado
- Bases de datos comerciales
- Regulación
- Influencias sociales y culturales
- Estándares de la industria
- Investigaciones académicas
- Entorno físico (clima por ejemplo)

***Influencias externa***

# Principios en la Gestión de Proyectos

1 Ser un profesional diligente, respetuoso y afectuoso.

2 Construir una cultura de responsabilidad y respeto.

3 Involucrar a los interesados para comprender sus intereses y necesidades.

4 Centrarse en el valor.

5 Reconocer y responder a las interacciones de los sistemas.

6 Motivar, influir, entrenar y aprender.

7 Adaptar el enfoque de la entrega al contexto.

8 Incorporar la calidad a procesos y resultados.

9 Abordar la complejidad utilizando conocimiento, experiencia y aprendizaje.


10 Responder ante oportunidades y amenazas.

11 Ser adaptable y resiliente.

12 Habilitar el cambio para lograr el estado futuro previsto.

# Lecciones aprendidas

# ¿Qué son las lecciones aprendidas de los proyectos?



---

- Conocimiento adquirido a través de la experiencia en los Proyectos en los que se ha participado con anterioridad.
- Refleja información sobre los éxitos o sobre los fracasos en los Proyectos.
- Este conocimiento sobre lo ocurrido en Proyectos anteriores debe ser reflejada adecuadamente para ser utilizado en Proyectos futuros.
- Las lecciones aprendidas ofrecen información de apoyo para una mejor toma de decisiones en situaciones complejas o de incertidumbre que nos encontremos durante la ejecución de los Proyectos.
- Las lecciones aprendidas reducen la incertidumbre y mejoran el tiempo de respuesta ante situaciones similares a las que se tiene que enfrentar el Equipo de Proyecto.



# Lecciones aprendidas de los proyectos

- Debemos documentar las lecciones aprendidas del Proyecto durante todo el Proyecto, en el mismo momento en que adquirimos ese conocimiento y no dejarlo para el final



# ¿Cómo documentar las lecciones aprendidas?



---

- Lo más importante, ser constructivos. En caso de identificar problemas, identificar el problema no al culpable.
- Debemos centrarnos tanto en los éxitos como en los fracasos. De ambos se aprende de igual forma y pueden ser aplicados a Proyectos futuros, en ambos casos, indicar cuales fueron las causas y ámbitos.
- Este documento debe ser comunicado a la oficina de gestión de Proyectos para incluirlos en los activos de la organización y archivarlo como parte de la base de datos de lecciones aprendidas.
- Si la organización no tiene una oficina de gestión de Proyectos (PMO), los medios formales de comunicación deben ser utilizados para asegurar que todos los Directores de Proyectos cuenten con esta información.

# ¿Cómo identificar las lecciones aprendidas?

---

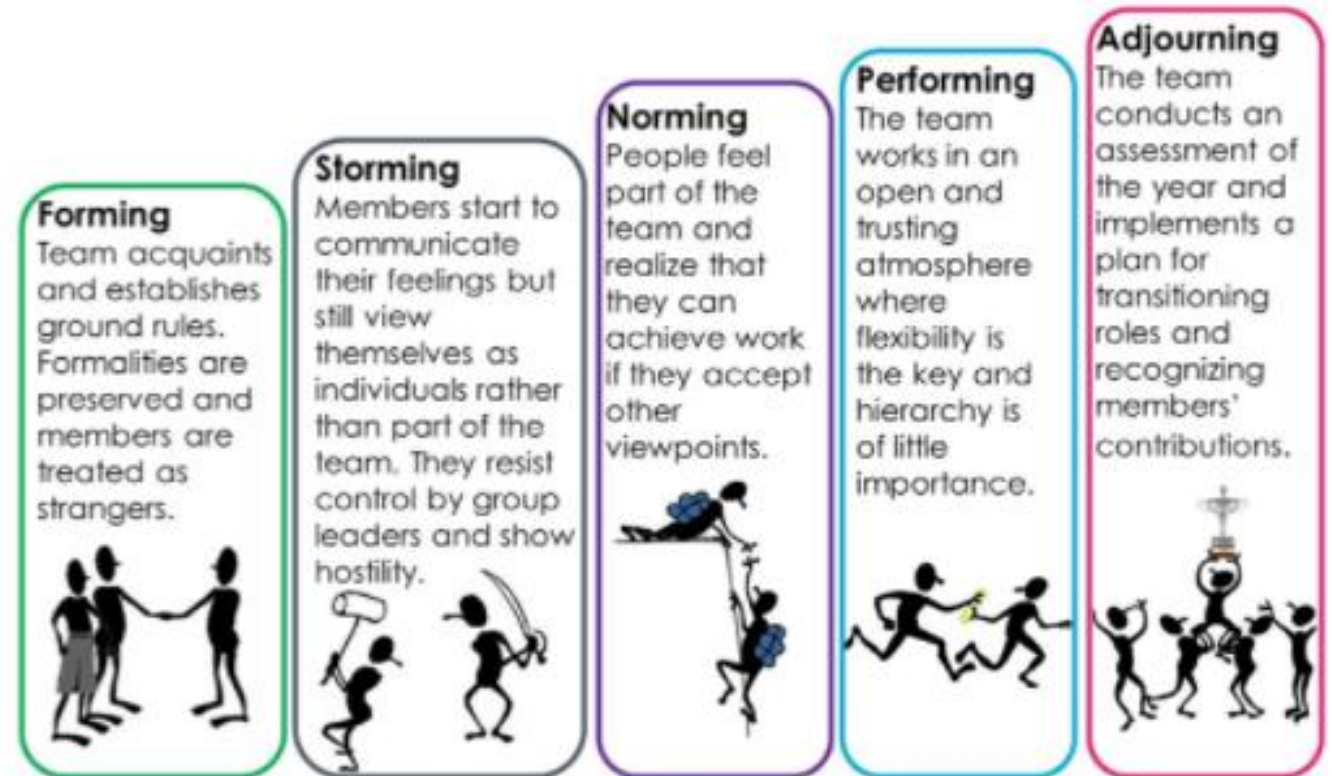
- ¿Qué funcionó bien en nuestro Proyecto y qué funciono mal en el Proyecto?
- ¿Cual fue la causa?
- ¿Cuál es la causa raíz que desencadeno dicho resultado positivo en el Proyecto?
- ¿Cuál es la causa raíz que desencadeno dicho resultado negativo en el Proyecto?
- ¿Qué objetivos no se alcanzaron en el Proyecto?, (fecha, costo, calidad, etc.)?, ¿cual fue la causa de estos fracasos en el Proyecto?
- ¿Qué imprevistos (eventos inesperados) ocurrieron en el Proyecto?, ¿cuales fueron sus consecuencias?
- ¿Qué cosas no fueron previstas en el Proyecto y cuales fueron sus consecuencias?.

# Desarrollo de equipos

---

- Los equipos de proyecto estan conformados por personas que poseen diversas habilidades, conocimientos y experiencias.
- Los equipos de proyecto que trabajan en colaboración pueden lograr un objetivo compartido de manera mas efectiva y eficiente que las personas que trabajan por su cuenta.
- Desarrollar el Equipo es el proceso de mejorar las competencias, la interacción de los miembros del equipo y el ambiente general del equipo para lograr un mejor desempeño del proyecto.

# Modelo Tuckman en el desarrollo de equipos



# Gracias



Gracias

