

# Ciclo de Complementación Curricular Licenciatura en Tecnología Digitales

# **GUIA DIDACTICA**

Asignatura: Taller: Gestión de Proyectos Digitales.

Año lectivo: 2023

Modalidad: Presencial / virtual

Cuatrimestre: 1er cuatrimestre

**Profesores:** 

Titular: Mg. Ing. Gustavo Maigua.

Ayudante de práctica: Ing. Gastón Gonzalez.

Días y horarios: miércoles de 18:30 horas a 21:30 horas.

**Período**: 15/3/23 - 21/06/23 (15 clases).

**Asistencia**: 75% de las clases teórico-prácticas de los miércoles.

Evaluación:

Se evaluará al alumno en el aula con los siguientes métodos:

# Taller de Gestión de Proyectos Digitales

- Conceptualmente y en forma continua, por su participación en clases teóricas y prácticas, ya se le propone previamente leer el tema a desarrollar. Se calificará entre 1 y 10.
- O Los alumnos deben realizar una presentación de un documento de gestión de un proyecto digital para un caso real de estudio. Se calificará entre 1 y 10.
- O Se realizará un examen integrador tipo múltiple choice con todos los contenidos de la materia. Se calificará entre 1 y 10.

## Condiciones de promoción:

Los alumnos que tengan un promedio superior a 7 (siete) podrán acceder a la promoción.

#### 1. FUNDAMENTOS

El Taller de Gestión de Proyectos Digitales es una materia obligatoria del primer cuatrimestre. Su propuesta teórico-práctica sobre herramientas de Gestión de Proyectos resulta necesaria para el logro de los objetivos de la carrera relacionados a la formación de profesionales tecnológicos que sean capaces de diseñar, liderar y gestionar proyectos de base tecnológica como vehículo para la materialización de nuevas oportunidades de negocios, introducción de mejoras y la creación de valor a nivel organizacional.

#### 2. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- 1) Transmitir la importancia de una correcta gestión de proyectos.
- 2) Transmitir conocimientos teóricos y prácticos sobre los Proyectos de base digital, sus características y su gestión, de manera tal que el alumno pueda:
  - Identificar y gestionar correctamente los diferentes elementos que intervienen en todo proyecto desde su planteamiento inicial y en todo su ciclo de vida.
  - Identificar y aplicar las herramientas teóricas y tecnológicas adecuadas para poder diseñar y gestionar un proyecto.
  - c. Incorporar conocimientos de planificación y control de la ejecución de un proyecto.
  - d. Identificar riesgos, anticiparse a los problemas y adquirir solvencia en el diseño de posibles soluciones.
  - e. Analizar de manera crítica el desempeño propio como líder y el de los demás

.....

## Taller de Gestión de Proyectos Digitales

.....

actores del proyecto, identificando mejoras a futuro.

- 3) Producir conocimiento en el alumno mediante la teoría y la práctica, mediante la movilización de conocimientos previos, la indagación, la reflexión y el enriquecimiento a partir de la experiencia colectiva.
- 4) Fundamentar las habilidades de Gestión como elemento necesario para incrementar las probabilidades de éxito de un proyecto.
- 5) Evidenciar la permanente relación transversal de la Gestión de proyectos con las demás asignaturas de la carrera.
- 6) Proveer herramientas que amplíen las habilidades para un diseño adecuado de un proyecto en particular.
- 7) Proveer herramientas que faciliten la identificación, entendimiento e interacción del alumno con sponsors, usuarios, clientes, socios estratégicos y otros actores clave del proyecto.
- 8) Proveer nociones sobre la dimensión financiera de los proyectos, sus características e importancia.
- 9) Aportar nociones sobre las metodologías de gestión de proyectos más frecuentemente utilizadas.
- 10) Brindar herramientas para modelar la gestión y presentarla a los interesados en forma profesional.
- 11) Aportar nociones sobre los aspectos de la gestión de proyectos desde el punto de vista del Project Management Institute PMI.
- **3. RECURSOS REQUERIDOS** (plataformas, servidores, softwares o sistemas específicos, licencias)
  - Campus Virtual
  - Sistema de Videoconferencias
  - Biblioteca Virtual

#### 4. CALIFICACIONES

Se evaluará al alumno en el aula con los siguientes métodos:

O Conceptualmente y en forma continua, por su participación en clases teóricas y prácticas, ya se le propone previamente leer el tema a desarrollar. Se

.....

Taller de Gestión de Proyectos Digitales

calificará entre 1 y 10.

- O Los alumnos deben realizar una presentación de un documento de gestión de un proyecto digital para un caso real de estudio. Se calificará entre 1 y 10.
- Se realizarán dos exámenes parciales con todos los contenidos de la materia.
  Se calificará entre 1 y 10.

#### Aclaraciones:

La regularidad se obtendrá aprobando un 100% de los trabajos prácticos. Sobre el método de calificación de evaluativos incidirá favorablemente el concepto individual de cada estudiante.

El trabajo se realizará durante el cursado, agregando contenidos a medida que se vaya avanzando en contenidos en la materia.

#### 5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| Unidad  | Contenido  | Fecha   | Tipo       |
|---|--|---------|------------|
| Unidad 1 –<br>Diseño de<br>proyectos<br>digitales | Presentación de la Materia.<br>Acta de Constitución de Proyecto.<br>Modelos Canvas. Segmento de mercado. | 15/3/23 | Presencial |
|   | Propuesta de Valor. Canales. Relación con el cliente. Alianzas estratégicas                              | 22/3/23 | Presencial |
|   | Principales herramientas para la gestión de proyectos digitales.   | 29/3/23 | Presencial |
| Unidad 2 –<br>Ejecución de<br>proyectos           | Diseño e implementación de negocios digitales. Aliados,<br>Actividades y Recursos claves.                | 05/4/23 | Presencial |
|   | Cronograma.<br>Examen Parcial I  | 12/4/23 | Presencial |
|   | Estructura de Costes y Flujos de Ingresos.   | 19/4/23 | Presencial |
|   | Puesta en producción. Gestión de procesos.   | 26/4/2  | Presencial |

# Taller de Gestión de Proyectos Digitales

.....

|   | Gestión de datos.  | 03/5/23 | Presencial |
|---|--|---------|------------|
| Unidad 3 –<br>Habilidades<br>requeridas<br>para gestionar<br>proyectos. | Liderazgo. Actores.<br>Visita empresa de tecnología            | 10/5/23 | Presencial |
|   | Comunicación. Intereses. Negociación.                          | 17/5/23 | Presencial |
| Unidad 4 –<br>Conceptos<br>teóricos de<br>Gestión de<br>Proyectos.      | PMI. PMbok. Fases de un Proyecto. Grupo de Procesos.           | 24/5/23 | Presencial |
|   | Áreas de Conocimientos. Gestión de Proyectos.                  | 31/5/23 | Presencial |
|   | Metodología cascada. Metodologías ágiles.<br>Examen Parcial II | 07/6/23 | Presencial |
|   | Metodologías ágiles.   | 14/6/23 | Presencial |
| Evaluación  | Presentación de Proyectos<br>Recuperatorio Examen Parcial II   | 21/6/23 | Presencial |