



Ciclo de complementación curricular
Licenciatura en Tecnologías Digitales

Taller

Gestión de Proyectos Digitales

2023

Presentación de la materia



DOCENTES

Titular: Mg. Ing. Gustavo Maigua.

Jefe de trabajos Prácticos: Ing. Gastón Gonzalez.



HORARIOS

1er Cuatrimestre

Miércoles de 18:30 horas a 21:30 horas.

15/03/23 - 21/06/23 (15 encuentros)

Modalidad. Presencial/Virtual.



DOCENTES

Titular: Mg. Ing. Gustavo Maigua.

Formación

- Máster en Dirección de Proyectos Informáticos (UAH, Madrid, España)
- Ingeniero en Sistemas de Información (UTN)
- Analista Universitario en Sistemas de Información (UTN)

Experiencia

- Project Leader Convey Compliance Systems USA (2004-2008)
- Director de Proyectos Informáticos UTN-FRT (2008-2013)
- Gerente General Área Clave Consultoría Estratégica SRL (2013-2018)
- Secretario de Tecnologías de la Información y la Comunicación UTN-Rectorado (2018-2021)
- CEO GRIFTIN Outsourcing IT (2021-Actual)



DOCENTES

Jefe de trabajos Prácticos: Ing. Gastón González.

Formación

- Candidato a Magíster en MBA (UTN).
- Ingeniero en Sistemas de Información (UTN)
- Diplomado en Gestión de Modelo y Procesos de Negocio (ITBA)

Experiencia

- Analista Funcional y PM en Swissmedical Group (2012-2018)
- Coordinador de Sistemas en Swissmedical Group (2018-2021)
- Analista Sr. Funcional y de Procesos en Banco Nación (2021-Actual).



FUNDAMENTOS

Esta propuesta teórico-práctica sobre herramientas de Gestión de Proyectos resulta necesaria para [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.

**OBJETIVOS** 1/3

- Transmitir la **importancia** de una correcta gestión de proyectos.
- Transmitir **conocimientos teóricos y prácticos** sobre los proyectos de base digital, sus características y gestión, de manera tal que el alumno pueda:
 - ✓ Identificar y gestionar correctamente los **diferentes elementos** que intervienen en todo el ciclo de vida del proyecto.
 - ✓ Identificar y aplicar las **herramientas teóricas y tecnológicas** adecuadas para el diseño y la gestión.
 - ✓ Incorporar conocimientos de **planificación y control** de la ejecución de un proyecto.
 - ✓ Identificar riesgos, anticiparse a los problemas y adquirir solvencia en el **diseño de posibles soluciones**.
 - ✓ **Analizar el desempeño** propio como líder y el de los demás actores del proyecto, identificando mejoras a futuro.

**OBJETIVOS** 2/3

- **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.
- **Evidenciar la relación transversal** permanente de la Gestión de proyectos con las demás asignaturas de la carrera.
- Proveer herramientas que faciliten las **relaciones con actores clave** del proyecto, como la identificación, entendimiento e interacción con sponsors, usuarios, clientes, socios estratégicos y otros.
- Proveer nociones sobre la **dimensión financiera** de los proyectos, sus características e importancia.



OBJETIVOS 3/3

- Aportar [nociones sobre las metodologías](#) de gestión de proyectos más frecuentemente utilizadas.
- Brindar herramientas para [modelar y presentar los resultados](#) de la gestión a los interesados en forma profesional.
- Aportar nociones sobre los aspectos de la gestión de proyectos desde el punto de vista del [Project Management Institute PMI](#).



CONTENIDOS

- **Unidad 1** – Diseño de proyectos digitales. Modelos Canvas. Segmento de mercado. Propuesta de Valor. Canales. Relación con el cliente. Alianzas estratégicas. Principales herramientas para la gestión de proyectos digitales.
- **Unidad 2** – Ejecución de proyectos. Diseño e implementación de negocios digitales. Aliados, Actividades y Recursos claves. Cronograma. Estructura de Costes y Flujos de Ingresos. Puesta en producción. Gestión de procesos. Gestión de datos.



CONTENIDOS

- **Unidad 3** – Habilidades requeridas para gestionar proyectos. Liderazgo. Actores. Comunicación. Intereses. Negociación.
- **Unidad 4** – Conceptos teóricos de Gestión de Proyectos. PMI. PMbok. Fases de un Proyecto. Grupo de Procesos. Áreas de Conocimientos. Gestión de Proyectos. Metodología cascada. Metodologías ágiles.



AULA VIRTUAL

La utilizaremos para lo siguiente:

- **Comunicación.** Información sobre el taller, avisos y foro de consultas.
- **Asistencia.** Será mediante registración propia.
- **En clases.** Estarán disponibles recursos y actividades a completar.



EVALUACION

- **Asistencia.** 75% del total de las clases.
- **Concepto.** Obtenido de forma continua por su participación en clase. Puntaje de 1-10.
- **Trabajos prácticos.** Cumplimiento de los ejercicios propuestos. Puntaje 1-10.
- **Exámenes.** 2 exámenes parciales con los contenidos de la materia. Cada uno con puntaje de 1-10.



PROMOCION

Promedio **superior a 7** de todos los puntos anteriores.



Ya te presentamos la materia... ahora vamos a presentarnos de manera colectiva, contestando con su teléfono, un par de preguntas!

¿Quiénes somos?

¿Dónde estamos?

¿Dónde queremos
estar?

A large, stylized tree graphic in a light blue color, positioned on the left side of the slide. It has a thick trunk and several branches with oval-shaped leaves.

¡Bienvenidos!



Universidad
de la Ciudad
de Buenos Aires