



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Gestión de Proyectos/Project Management
Código	E000012134
Título	Grado en Análisis de Negocios / Business Analytics por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Administración y Dirección de Empresas y Grado en Análisis de Negocios/Business Analytics [Quinto Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Optativa (Grado)
Departamento / Área	Departamento de Gestión Empresarial
Responsable	Robert James Antonides Campos
Horario	15:00-16:30 lunes y miércoles.
Horario de tutorías	Horario de tutorías por cita previa por concertada por correo electrónico.
Descriptor	<p>El objetivo de la asignatura es dotar al alumno de los conocimientos profesionales necesarios para realizar la planificación y gestión de proyectos de forma efectiva, de acuerdo con las prácticas más utilizadas en el entorno profesional. Alcanzar este objetivo implica conocer y utilizar los métodos de gestión de proyectos más eficientes que permitirán alcanzar con éxito los objetivos de un proyecto. Al finalizar la asignatura el alumno adquirirá los conocimientos suficientes para realizar la planificación y gestión de proyectos de manera efectiva: cómo mejorar el alineamiento entre proyectos y objetivos estratégicos; enfoques para el diseño exitoso de programas y proyectos flexibles y adaptables a un entorno incierto, impredecible y digitalizado; fases del proyecto y ciclo de vida del proyecto; claves en las diferencias entre la dirección de proyectos y la dirección de proyectos Big Data (especificidades de los proyectos; equipos de trabajo: misiones y perfiles; metodologías; ope</p>

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Robert James Antonides Campos
Departamento / Área	Departamento de Gestión Empresarial
Despacho	Alberto Aguilera 23 Sala de Profesores Colaboradores Asociados
Correo electrónico	rantonides@comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
Los objetivos de la asignatura son capacitar al alumno con una visión general de la materia y que el alumno tenga los conocimientos suficientes como para participar en cualquiera de las diferentes fases de un Proyecto, estando capacitado para comprender y aplicar



herramientas, y enfoques de la gestión de proyectos, haciendo uso eficaz de las herramientas digitales:

- Comprender el contexto de la dirección de proyectos.
- Comprender los criterios y procesos de lanzamiento de nuevos proyectos.
- Realizar un plan de proyecto, definiendo los objetivos, beneficios, requerimientos, entregables y alcance; planificando las tareas y recursos; estimando los costes; definiendo y planificando la gestión de riesgos; preparando el plan de comunicación; y definiendo procesos de control y seguimiento.
- Aplicar las técnicas, herramientas y criterios básicos para la ejecución y control de un Proyecto internacional.

Al concluir el curso, el alumno estará capacitado para:

- Comprender y tener una visión integral del proceso de desarrollo, planificación y seguimiento de un proyecto.
- Capacidad para realizar una planificación de proyecto definiendo, objetivos, beneficios, requerimientos, entregables, alcance, recursos, tiempos, y planes de contingencia.
- Comprender todos los stakeholders (Grupos de Interés) involucrados.
- Desarrollar un plan de comunicación.
- Realizar un plan para mitigar riesgos.
- Realizar un plan financiero y su seguimiento.
- Definir procesos de seguimiento y control de un proyecto.

Este curso ofrece un conocimiento y comprensión de los factores esenciales a la Gestión de Proyectos (Project Management) a través del conocimiento de las principales herramientas y técnicas que se utilizan, así como el amplio vocabulario y terminología que rodea esta materia.

El OBJETIVO: comprender y aplicar herramientas, y enfoques de la gestión de proyectos, haciendo uso eficaz de las herramientas digitales. El curso ofrece los conocimientos técnicos de los diferentes conceptos y herramientas esenciales para la planificación, gestión y ejecución de proyectos:

DIRECCIÓN DE PROYECTOS

Papel desempeñado por la dirección de proyectos, definición de proyecto, grupos de procesos (inicio, planificación, ejecución, control y cierre) y áreas de conocimiento.

CONTEXTO EN LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS.

Definición de Fases y ciclo de vida del proyecto, Stakeholders (grupos de interés), Factores Internos, Sistemas de organización, Factores externos y "Soft skills".

GESTIÓN DE LOS OBJETIVOS, BENEFICIOS, REQUERIMIENTOS, ENTREGABLES Y ALCANCE.

Definición de Objetivos y Beneficios del Proyecto. Definición de Requerimientos y Entregables del Proyecto. Definición del Alcance y su Estructura Desagregada de Trabajo (WBS),

GESTIÓN DE LA PLANIFICACIÓN

Definición de Plan de Proyecto. Proceso de Planificación de Proyectos y Acta de constitución del Proyectos. Definición de planificación, Pasos en el desarrollo del cronograma, Definición de actividades, Secuenciamiento de actividades, Estimación de la duración de las actividades, Diagrama de Red, Camino crítico y holgura, Cronograma, Definición de hitos, Avance de actividades, Control del cronograma.

GESTIÓN DE RECURSOS

Estructura Organizativa (OBS) matriz de asignación de responsabilidades (RASCI). Asignación de recursos y optimización de recursos en función de la planificación. En un entorno internacional es fundamental entender la diversidad de los recursos y el entorno jurídico laboral.



GESTIÓN DEL PRESUPUESTO:

Proceso de Gestión de costes, Business Case, Metodología de estimación de costes, Estructura de costes (Directos e Indirectos), Curva aprendizaje, Presupuesto anual.

GESTIÓN DE RIESGOS

Definición de Riesgo, Tipos, Definición de Gestión del Riesgo, Proceso de identificación y Gestión de Riesgos, Identificación de riesgos, "Valoración de la Criticidad" (Impacto, probabilidad), Plan de acción, Monitorización y Control.

COMUNICACIÓN

Función de la comunicación, Plan de Comunicación, Estrategia de comunicación e influencia, Herramientas de Comunicación, Reuniones eficientes, Comunicación del desempeño.

LOGÍSTICA Y COMPRAS

Planificación de la logística y compras dentro de un entorno internacional.

MONITORIZACIÓN Y CONTROL

Definición, Indicadores clave (KPI's), Cuadro de Control, Proceso de toma de decisiones, Ejemplo de monitorización y control, Análisis del Valor Ganado.

El profesional obtendrá los conocimientos de la gestión de proyectos tanto desde la metodología tradicional como el enfoque Ágil bajo la metodología SCRUM.

Prerrequisitos

Fundamentos de Gestión Empresarial y ADE

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG01	Capacidad de organización y planificación en la identificación de problemas en el contexto de datos masivos	
	RA1	Describe, relaciona e interpreta situaciones y planteamientos de nivel medio
	RA2	Selecciona los elementos más significativos y sus relaciones en las situaciones planteadas
	RA3	Es capaz de enfrentarse con el estudio analítico de casos y escenarios, así como de llevar a efecto síntesis de información y de datos, empleando los conceptos adecuados.
CG04	Capacidad para elaborar proyectos e informes de manera oral y escrita, difundiendo estas ideas a través de canales digitales	
	RA1	Es capaz de buscar y analizar información procedente de fuentes diversas, haciendo un uso eficaz de las herramientas digitales



	RA2	Discierne el valor y la utilidad de diferentes fuentes y tipos de información, contrastándolas, analizándolas críticamente e incorporando valoraciones propias.
	RA3	Incorpora la información a su propio discurso, citando adecuadamente las fuentes que utiliza
CG08	Capacidad crítica y autocrítica en la sociedad de la información	
	RA1	Identifica los supuestos y las limitaciones de métodos y teorías
	RA2	Identifica, establece y contrasta hipótesis, variables y resultados de manera lógica y crítica
	RA3	Es capaz de construir un discurso propio, en un contexto de intercambio de opiniones.
CG09	Compromiso ético en la sociedad de la información	
	RA1	Persigue la excelencia en las actuaciones profesionales
	RA2	Se preocupa por las consecuencias que su actividad y su conducta pueden tener para los demás
	RA3	Incorpora en su discurso y en sus propuestas de actuaciones, las consecuencias que las mismas pueden tener para los distintos stakeholders de una organización global
CG11	Capacidad para aprender y trabajar autónomamente en la sociedad de la información	
	RA1	Es capaz de recopilar, preparar y ampliar información con carácter previo a su participación en actividades que implican la construcción de un discurso propio argumentado o la propuesta de soluciones innovadoras a un problema
	RA2	Realiza sus trabajos y su actividad necesitando sólo unas indicaciones iniciales y un seguimiento básico, poniendo en práctica las habilidades necesarias para la investigación independiente
	RA3	Busca y encuentra recursos adecuados para sostener sus actuaciones y realizar sus trabajos
ESPECÍFICAS		
CEO01	Comprender y aplicar las herramientas, y los enfoques de la gestión de proyectos	
	RA1	Es capaz de elaborar, dirigir, coordinar y gestionar proyectos de naturaleza diversa, haciendo uso eficaz de las herramientas digitales
	RA2	Identifica las diferencias entre la Dirección de Proyectos y la Dirección de Proyectos de Big Data
	RA3	Entiende el concepto del ciclo de vida aplicado a la gestión de proyectos
	RA4	Posee una visión global de las tareas que comprenden la disciplina de la gestión de proyectos



Contenidos – Bloques Temáticos

1. Introducción a la Gestión de Proyectos y Descripción de la Asignatura
2. Marco General Para la Gestión de Proyectos
3. Modelo Base de Proyecto y Ciclo de Vida de los Proyectos
4. Objetivos, Beneficios, Requerimientos y Entregables de un Proyecto
5. Gestión de Alcance y la Estructura de Trabajo de un Proyecto
6. El Plan de Proyecto
7. El Presupuesto de Proyecto
8. Gestión de Riesgos y Gestión de Calidad
9. Equipos de Trabajo, Comunicación y Grupos de Interés
10. Logística y Compras
11. Procesos y Técnicas de Seguimiento del Proyecto
12. Gestión de Proyectos - Enfoque Ágil / Metodología SCRUM

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

El método de trabajo combina una concepción flexible de la Lección Magistral con sesiones prácticas dedicadas a la formulación y resolución de problemas. Con el objeto de promover el papel activo del alumno se proponen problemas para que sean resueltos de forma individual o en grupos reducidos. La evaluación de estos problemas se aprovecha para realizar un trabajo de orientación académica y seguimiento del aprendizaje de los alumnos.

Metodología Presencial:

Actividades:

1. Lección expositiva: Exposición de los principales conceptos y procedimientos mediante la explicación por parte del profesor, incluirá presentaciones dinámicas, pequeños ejemplos prácticos y la participación de los alumnos.
2. Debates grupales, pruebas y resolución de ejercicios: En estas sesiones se resolverán las dudas surgidas de las lecturas y actividades llevadas a cabo por los alumnos de los temas o contenidos propuestos por el profesor. Además, se resolverán los pequeños ejercicios propuestos por el profesor.
3. Prácticas. A lo largo del curso los alumnos irán realizando prácticas individuales de cada uno de los temas expuestos anteriormente en el aula de informática.

Después de cada clase teórica se propondrá uno o más problemas que tendrán que realizar los alumnos. Realizarán simultáneamente una práctica general durante todo el curso. Será realizada en grupos y en ellas los alumnos ejercitarán los conceptos y técnicas estudiadas utilizando para ello las herramientas software



recomendadas.

4. Tutorías. Se realizarán en grupo e individualmente para resolver las dudas que se les planteen a los alumnos después de haber trabajado los distintos temas. Y también para orientar al alumno en su proceso de aprendizaje.

Metodología No presencial:

Actividades

1. Estudio individual del material a discutir en clases posteriores: actividad realizada individualmente por el estudiante cuando analiza, busca e interioriza la información que aporta la materia y que será discutida con sus compañeros y el profesor en clases posteriores.
2. Resolución de problemas prácticos: el alumno debe utilizar e interiorizar los conocimientos aportados en la materia. La corrección con toda la clase se realizará por parte de alguno de los alumnos o el profesor según los casos,
3. Trabajo en grupo: se formarán grupos de trabajo que tendrán que realizar una tarea fuera del horario lectivo que requerirá compartir la información y los recursos entre los miembros con vistas a alcanzar un objetivo común. Se trabajará de forma incremental durante todo el curso y se realizarán entregas parciales al profesor.

Metodología Presencial: Actividades

1. Lección expositiva: Exposición de los principales conceptos y procedimientos mediante la explicación por parte del profesor, incluirá presentaciones dinámicas, pequeños ejemplos prácticos y la participación de los alumnos.

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

2. Debates grupales, pruebas y resolución de ejercicios: En estas sesiones se resolverán las dudas surgidas de las lecturas y actividades llevadas a cabo por los alumnos de los temas o contenidos propuestos por el profesor. Además, se resolverán los pequeños ejercicios propuestos por el profesor.

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

3. Prácticas. A lo largo del curso los alumnos irán realizando prácticas individuales de cada uno de los temas expuestos anteriormente en el aula de informática. Después de cada clase teórica se propondrá uno o más problemas que tendrán que realizar los alumnos. Realizarán simultáneamente una práctica general durante todo el curso. Será realizada en grupos y en ellas los alumnos ejercitarán los conceptos y técnicas estudiadas utilizando para ello las herramientas software recomendadas.

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

4. Tutorías. Se realizarán en grupo e individualmente para resolver las dudas que se les planteen a los alumnos después de haber trabajado los distintos temas. Y también para orientar al alumno en su proceso de aprendizaje.

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

Metodología No presencial: Actividades

1. Estudio individual del material a discutir en clases posteriores: actividad



realizada individualmente por el estudiante cuando analiza, busca e interioriza la información que aporta la materia y que será discutida con sus compañeros y el profesor en clases posteriores.

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

2. Resolución de problemas prácticos: el alumno debe utilizar e interiorizar los conocimientos aportados en la materia. La corrección con toda la clase se realizará por parte de alguno de los alumnos o el profesor según los casos,

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

3. Trabajo en grupo: se formarán grupos de trabajo que tendrán que realizar una tarea fuera del horario lectivo que requerirá compartir la información y los recursos entre los miembros con vistas a alcanzar un objetivo común. Se trabajará de forma incremental durante todo el curso y se realizarán entregas parciales al profesor.

CG01, CG04, CG08, CG09, CG11, CEO01

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES			
Lecciones de Carácter expositivo	Ejercicios y resolución de casos y de problemas	Exposición pública de temas o trabajos	
30.00	22.00	8.00	
HORAS NO PRESENCIALES			
Ejercicios y resolución de casos y de problemas	Sesiones tutoriales	Estudios individual y/o en grupo, y lectura organizada	Trabajos monográficos y de investigación, individuales o colectivos
25.00	5.00	30.00	30.00
CRÉDITOS ECTS: 6,0 (150,00 horas)			

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Examen final de teoría	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de conceptos. - Aplicación de los conceptos para la resolución de cuestiones teóricas y problemas. - Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la resolución de problemas. - Presentación y comunicación escrita. 	40
Trabajos prácticos de carácter individual	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de conceptos. - Aplicación de conceptos para la resolución de problemas. - Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la resolución de problemas. 	25



Trabajo en grupo sobre los contenidos de la asignatura	<ul style="list-style-type: none">- Comprensión de conceptos.- Aplicación de conocimientos a la planificación y gestión de proyectos sobre un caso práctico, a realizar de forma incremental, mediante entregas periódicas.- Presentación y escritura	20
Participación activa del alumno en clase	Participación general en clase	15

Calificaciones

La asistencia a clase es obligatoria. Según la norma general de la Escuela, la no asistencia sin justificar de un 15% de las horas lectivas elimina la posibilidad de aprobar la asignatura en ambas convocatorias: ordinaria y extraordinaria. Si esto sucediese se anotará No Presentado en el acta de la asignatura en ambas convocatorias.

La calificación en la convocatoria ordinaria de la asignatura se obtendrá como:

- Un 40% la calificación del examen final.
- Un 20% de la calificación será la del proyecto final realizado en grupo.
- Un 15% de la calificación será por la participación activa en clase
- Un 25% de la calificación será la de los trabajos y pruebas de evaluación individuales

La entrega del proyecto final es obligatoria y necesaria en esta convocatoria para computar y conservar la nota del examen final de teoría.

La calificación en la convocatoria extraordinaria:

En caso de haber aprobado el examen final de teoría o el proyecto final mencionados en la convocatoria ordinaria, la nota obtenida puede guardarse para la convocatoria extraordinaria.

- Un 40% la calificación del examen final.
- Un 20% de la calificación será la del proyecto final realizado en grupo.
- Un 15% de la calificación será por la participación activa en clase
- Un 25% de la calificación será la de los trabajos y pruebas de evaluación individuales

Para aprobar la asignatura los alumnos tienen que tener al menos 5 puntos sobre 10 en el examen final de la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

NOTA: Con respecto al uso de herramientas de **inteligencia artificial generativa**, su uso indebido será considerado como falta grave, según el Reglamento General de la Universidad, art. 168.2.e.



BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

LIBRO TEXTO:

Project Management Institute. "Project Management Body Of Knowledge", 5 th Edition

CASOS:

- Carlin Data Warehouse, by Prof. Robert Antonides
- LAN Installation and Cloud Computing, by Prof. Robert Antonides
- AEROCH Chilean Airport Management, by Prof. Robert Antonides
- Business Case AEROCH, by Prof. Robert Antonides
- Universidad Europea, Dental Chairs Installation Case, by Prof. Robert Antonides
- Transport Company Business Case, by Prof. Robert Antonides
- Elawan Energy Wind Farm in the UK, by Prof. Robert Antonides
- Spanish Business Development Fund, by Prof. Robert Antonides

ARTÍCULOS:

- Why Good Projects Fail Anyway, Nadim F. Matta and Ronald N. Ashkenas, Harvard Business Review.
- 10 Project Mistakes That Fail a Project, Zilicus PM
- Top 14 Big Data Projects, InterviewBit, January 18, 2022
- The Art of Project Leadership: Delivering the World's Largest Projects, David Knox, Mike Ellis, Rod Speering, Sergey Asvadurov, Tom Brinded, Trevor Brown, McKinsey & Co.
- Megaprojects, The Good, The Bad, and the Better, Nicklas Garemo Stefan Matzinger Robert Palter, McKinsey & Company.
- Improving Project Stakeholders' Commitment Using Earned Value Management, Alexandre Novaes Olivieri, 2006
- Basic Concepts of Earned Value Management, Humphrey's Associates, 2006
- Earned Value Management Systems, Richard W. Reichel, 2006
- Article – Successful Complex IT Projects, Ting Liu, Lyndsey Sterritt, and Jingjing Wang, Lancaster University Management School.
- The SCRUM Guide, The Definitive Guide to SCRUM: The Rules of the Game, Ken Schwaber and Jeff Sutherland.
- SCRUM Methodology, Sakshi Sachdeva, International Journal of Engineering and Computer Science, Volume 5, Issue 6, June 2016
- The Agile Manifesto, Atlassian
- Atlassian, The Agile Coach, by Atlassian (a series of short texts about the different components of the Agile SCRUM methodology)
- Agile Project Management Approach and its Use in Big Data Management Projects; by Patrícia Franková, Martina Drahošová, Peter Balco; © 2016 The Authors. Published by Elsevier B
- The SCRUM Guide, the Definitive Guide to SCRUM, the Rules of the Game; Ken Schwaber & Jeff Sutherland November 2020; This publication is offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- Gestión de Proyectos, SCRUM Manager; Juan Palacios; De la edición: Scrum Manager, ® Información de derechos y licencia de uso <http://www.safecreative.org/work/1504243922697>

VIDEOS:

- Video – Agile Fundamentals

<https://www.youtube.com/watch?v=BIHZFPCukcQ>



- Serie de 10 Videos de Atlassian sobre Agile y SCRUM

Video 1 – ¿Que es SCRUM? El Orientador Ágil.

<https://www.youtube.com/watch?v=b02ZkndLk1Y&t=3s>

Video 2 – How Scrum Works

[Funcionamiento del método scrum. El orientador ágil. Ep. 2 - YouTube](#)

Video 3 – the Agile Coach – Scrum Roles

[Explicación de las funciones de scrum. El orientador ágil. Ep. 3 - YouTube](#)

Video 4 – Scrum Artifacts

[Artefactos de scrum. El orientador ágil. Ep. 4 - YouTube](#)

Video 5 – Sprint Planning

[Conceptos básicos sobre la planificación de sprints bien aplicada. El orientador ágil. Ep. 5 - YouTube](#)

Video 6 - Product Backlog Grooming

[Cómo preparar el backlog correctamente. El orientador ágil. Ep. 6 - YouTube](#)

Video 7 – Sprint Planning Meeting

[Cómo celebrar una reunión correcta de planificación de sprints. El orientador ágil. Ep. 7 - YouTube](#)

Video 8 - How to Have Successful Daily Standups

[Cómo celebrar reuniones rápidas de scrum diarias correctamente. El orientador ágil. Ep. 8 - YouTube](#)

Video 9 – Sprint Review Meetings

[Reuniones de revisión de sprint. El orientador ágil. Ep. 9 - YouTube](#)

Video 10 – Retrospectives

[Retrospectivas ágiles bien aplicadas. El orientador ágil. Ep. 10 - YouTube](#)

- Video – How to Manage Risk in Scrum

[Traditional vs. Agile Risk Management - YouTube](#)

- Video – Budgeting in Scrum

[Elaboración de presupuestos en proyectos ágiles | Practicantes ágiles # 2 - YouTube](#)

- Video – Jira

<https://www.youtube.com/watch?v=GWxMTvRGlpc>

- Video – Jira demo from Atlassian

https://www.youtube.com/watch?v=PQa3NFB_LRg&t=10s



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2024 - 2025

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>