

GUÍA DOCENTE

A continuación se recoge la documentación, de forma estructurada, correspondiente a una asignatura impartida en los másteres oficiales de Bureau Veritas Centro Universitario.

Descripción de la Asignatura						
Nombre del Master	MÁSTER UNIVERSITARIO EN ELEARNING Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA					
Nombre de asignatura	Dirección y Gestión de Proyectos Aplicada a Productos Formativos y Factorías eLearning					
Tipo de Formación	Obligatoria	x	Prácticas externas		Trabajo Fin Master	
Periodo de impartición	Segundo Semestre					
Número de créditos	6 ECTS					
Idioma en el que se imparte	Castellano					
Presentación						
Durante el desarrollo de esta Asignatura los Alumnos adquirirán las competencias, es decir, Conocimientos, Habilidades y Actitudes, necesarias para organizar, gestionar y dirigir el desarrollo de proyectos formativos a través de diferentes tecnologías, aplicando las metodologías internacionales para la dirección de proyectos y siendo capaces de utilizar las herramientas necesarias para optimizar la gestión y mejorar la competitividad empresarial basándose en la sociedad del conocimiento. De esta forma los Alumnos serán capaces de: • Comprender y aplicar los principios básicos de la dirección y gestión de proyectos propuestos por PMI (Project Management Institute) e IPMA (International Project Management Association). • Definir un Plan de Proyecto como base de la planificación y desarrollar la ejecución y el control de proyectos a través de definir sus alcances y sus estructuras de desagregación (EDT) y gestionar los plazos y tiempos de realización de sus actividades, todo ello cumpliendo con los requisitos de calidad exigibles. • Analizar los costes y la evolución económico-financiera de los proyectos para ver su impacto e influencia dentro de la estrategia de la organización. • Implementar la filosofía modo proyecto dentro de una factoría eLearning para la producción de contenidos formativos soportados según diferentes formatos.						
Resultados de Aprendizaje						
Identificar los procedimientos del sistema de calidad en la producción de contenidos. Saber implantar procesos de producción estandarizada de contenidos e-Learning. Enumerar los Procesos para Gestionar el Alcance. Saber organizar el proceso de elaboración de contenidos. Detallar los Procesos del PMBoK para la Dirección de Proyectos. Analizar los Entregables, las Fases y las Estructuras de Desagregación de un Proyecto. Saber Programación el Tiempo y el hacer el Diagrama GANTT. Organizar los procesos de diseño gráfico y programación informática. Gestión de la Ejecución y Control de Proyectos. Saber aplicar las metodologías de dirección de proyectos. Ser capaz de evaluar el coste de los proyectos.						

Competencias Básicas y Generales

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Saber aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el área de estudio.

CB8. Ser capaz de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9. Saber comunicar conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CG10 Saber identificar las funciones de una oficina de dirección de proyectos en una factoría eLearning y la aplicación de los conceptos de dirección y gestión de proyectos al desarrollo de productos formativos.

Competencias Específicas

CE13 Saber diseñar procesos de producción de contenidos eLearning con los criterios de estandarización y la reutilización de los contenidos, tanto del desarrollo, diseño gráfico como programación informática.

CE14 Adquirir los conocimientos relacionados con la metodología y las herramientas de dirección de proyectos, para organizar una factoría eLearning que funcione por proyectos de desarrollo de contenidos.

Temario de la Asignatura

UC	Unidad de Competencia
37	Metodologías de Dirección y Planificación de Proyectos
38	Técnicas de Gestión del Alcance, los Plazos y la Calidad en la Ejecución de Proyectos
39	Herramientas para Controlar Costes, Riesgos y Stakeholders en los Proyectos
40	Evolución Económico Financiera de los Proyectos y su Influencia dentro de la Estrategia de la Organización
41	Dirección de Proyectos Aplicada a la Formación eLearning y Uso de las TICs
42	Dirección de Proyectos en Factorías eLearning

Metodología y Plan de Trabajo

Tipo actividad formativa	Contenido	Tiempo de trabajo	% Presencialidad
Estudio Teórico Individual	Los contenidos de cada una de las Unidades de Competencia, todos ellos están desarrollados con textos, vídeos, gráficos, ilustraciones, animaciones, etc. para facilitar su comprensión al alumno.	90	-
Trabajos Individuales	Trabajos individuales por Asignatura, son unos ejercicios que permiten al alumno, la adquisición de una serie de habilidades concretas relacionadas con la Unidad de Competencia.	18	-
Casos Prácticos	Un caso práctico por asignatura, que se pretende la resolución de una situación real de Empresa, para lo que es necesario utilizar todos los conocimientos adquiridos en la	15	-

	Asignatura, y se realizará de forma conjunta con más alumnos que estén cursando el Master.		
Tutorías individuales y grupales	Los alumnos podrán solicitar una tutoría con el profesor para consultar todas las dudas que puedan surgir durante el estudio de la asignatura. Así mismo, el tutor estará disponible en sus horas de tutoría para la realización de tutorías grupales.	12	8,3
Foro de Debate de la Asignatura	Cada Asignatura contará con un Foro de Debate, donde todos los alumnos interactuarán, para dar una respuesta a las cuestiones planteadas por el tutor.	9	-
Clases presenciales virtuales	El alumno podrá asistir tanto asíncrona como síncronamente a clases presenciales virtuales a las que podrá acceder a través de la TV educativa.	6	33,3
Número total de horas de trabajo del alumno		150	
Evaluación			
Descripción de prueba		Ponderación	
Test de Evaluación por UC		15%	
Trabajos Individuales		15%	
Casos Prácticos		25%	
Foro de Reflexión y Debate Colectivo		5%	
Examen de la asignatura		40%	
Recursos y Materiales Didácticos			
Bibliografía			
Guía del PMBOK (Project Management Body of Knowledge) PMI (Project Management Institute), 5ª Edición, 2013 NCB (Bases para la Competencia en Dirección de Proyectos) IPMA (Internacional Project Management Association), Versión 3.1, 2009 Economía del Conocimiento y la Innovación. Nuevas Aproximaciones a una Relación Compleja, Carolina Cañibano Sánchez; Editorial Pirámide, Madrid 2008 Psicología del Trabajo: Historia y Perspectivas de Futuro. Miguel Ordoñez; Ediciones Prentice Hall, Madrid 2008La Dirección y el Desarrollo de Personas: un Reto para el Siglo XXI, Salvador Torres; Ediciones Pirámide, Madrid 2006			