

GESTIÓN DE PROYECTOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

Curso:	Gestión de Proyectos	Semestre:	2019-II
Código:	GES228	Ciclo:	VII
N° de Créditos:	4	Profesor/es:	Gandolfi, Renato Linares, Gabriela López, Gary Vidal, Cecilia Villanueva, Robert
N° horas teóricas:	3	Jefes de Práctica:	Doza, Omar Espinoza, Ángel Espinoza, Javier Fernandez, Raysha Mengoni, Alexandra Mercado, Katherine
N° horas practicas:	2	Horarios:	0701 0702 0703 0704 0705 0706
Curso(s) Pre-requisito(s):	Haber aprobado 41 créditos	Carácter:	Obligatorio

II. FUNDAMENTACIÓN

La gestión de proyectos se puede definir como un emprendimiento individual o colectivo que es cuidadosamente planificado y ejecutado, ya que ello permitirá la resolución de un problema específico dentro de una organización.

Además, en concordancia con las tendencias actuales en el desarrollo y gestión de proyectos y productos, toda actividad que busca resolver un problema ligado a personas debe partir desde la comprensión profunda de sus cualidades y necesidades, motivo por el que la gestión de proyectos no adquiere sólo características ejecutivas, sino herramientas propias de otros ámbitos disciplinares. Finalmente, la competitividad actual de las organizaciones lleva a que la gestión de proyectos no solo deba ser eficaz y eficiente, sino también ágil en su capacidad para responder a los cambios del mercado y usuarios, pudiendo aprender de los aciertos y errores para optimizar su capacidad de respuesta.

En el sentido de lo antes descrito, el presente curso buscará acercarse al paradigma del desarrollo y gestión de proyectos desde metodologías ágiles, a partir de herramientas de innovación centradas en la necesidad de los usuarios.

III. SUMILLA

Es un curso capstone teórico-práctico que pertenece al eje de Estrategia e Innovación y adopta el enfoque de Responsabilidad Social Universitaria. Permite a los y las estudiantes aplicar los conceptos y las herramientas para gestionar proyectos a partir de un reto relevante para una organización y que aporte a la sociedad. Utilizando un enfoque centrado en el usuario y metodologías ágiles, los estudiantes conforman equipos para solucionar un problema, respetando la agencia y saberes del grupo humano con el que se vincula y tomando en cuenta la diversidad de los actores involucrados. Se aborda el proceso de gestión de un proyecto, desde el recojo de información para la comprensión profunda del problema hasta el desarrollo de una propuesta de solución al reto.

IV. DESARROLLO DEL PERFIL DE EGRESO

La Facultad de Gestión y Alta dirección, comprometida con una educación de calidad para sus estudiantes, promueve el enfoque por competencias en su plan de estudios, con el fin de brindarles una formación que les permita desenvolverse exitosamente en el campo laboral y generar valor en la sociedad. En ese sentido el perfil de egreso de la carrera de Gestión contempla el desarrollo de las siguientes competencias genéricas y específicas:

Competencias Genéricas: Iniciativa, Aprender a aprender, Resolución de problemas, Trabajo en equipo, Investigación para la toma de decisiones, Comunicación asertiva, Ética y ciudadanía.

Competencias Específicas: Gestión Estratégica, Gestión de Proyectos, Gestión financiera, Gestión de Personas, Gestión de Procesos y Marketing.

En el caso del curso **GESTIÓN DE PROYECTOS**, los resultados de aprendizaje aportan al logro de las **competencias genéricas** de **Iniciativa, Resolución de problemas, Trabajo en equipo, y Ética y ciudadanía**. Asimismo, aporta a las **competencias específicas** de **Gestión de Personas y Gestión de Proyectos**.

V. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO

Debido a su naturaleza compleja, las competencias se explicitan en resultados de aprendizaje, es decir aquellos saberes que deben alcanzar los estudiantes al término del curso.

Resultado de aprendizaje general:

Al finalizar el curso, el estudiante presenta de manera oral y escrita, y ante la organización el brief del proyecto que considera la gestión del mismo y el producto, cumpliendo con las expectativas de viabilidad e impacto social.

Resultados de aprendizaje específicos:

R1: Identifica un reto centrado en las personas a partir del análisis de una problemática relevante para la organización, haciendo uso de herramientas que les permitan elaborar hipótesis sobre las cuales planteen soluciones.

R2: Involucra a los actores relevantes del proyecto para comprender de manera empática e integral sus necesidades, expectativas y contexto, e identificar de manera colaborativa las hipótesis e *insights*.

R3: Genera diversas alternativas de solución en relación a la problemática aplicando técnicas de creatividad y discriminando las alternativas posibles.

R4: Propone un prototipo a validar por la organización y el cliente en relación a la problemática, a partir de las alternativas de solución seleccionadas para el proyecto.

R5: Pone a prueba el prototipo a través de evaluaciones con los actores pertinentes para obtener su validación.

R6: Elabora un *brief* del proyecto considerando el alcance, tiempo, costos, riesgos e interesados para gestionar la implementación del proyecto.

R7: Desarrollar el *product backlog* a través de la realización de las actividades planificadas del *sprint backlog*.

R8: Aplica herramientas específicas para cada fase del ciclo de vida del proyecto para realizar una gestión ágil del mismo.

R9: Ejerce el rol asignado (*scrum master, product owner, equipo de desarrollo*) considerando los valores de equipos autoorganizados.

VI. CONTENIDOS

Unidad 1: Introducción a la gestión de proyectos: Enfoque tradicional vs Enfoque àgil
<p>Contenidos: Durante las primeras semanas los estudiantes comprenderán la lógica detrás de los proyectos en las organizaciones, así como el camino sobre el cual se desarrollará el presente curso para que alcancen los logros de aprendizaje respectivos. Además, definirán el problema a abordar y la metodología a seguir.</p>
Unidad 2: Investigación de la problemática del proyecto.
<p>Contenidos: A partir de la tercera semana los estudiantes se concentran en el proceso de recojo de información que les permitirá comprender a profundidad el problema que están abordando a partir de interacciones con diferentes usuarios objetivo. A partir de ello se definirán conceptos e ideas que consideren viabilidad, deseabilidad y factibilidad.</p>
Unidad 3: Planificación (MVP)
<p>Contenidos: Durante la tercera unidad los estudiantes preparan su entregable parcial, que es el cierre del proceso de exploración y la elaboración de una propuesta inicial que surja como punto de partida del proceso de gestión del proyecto seleccionado.</p>
Unidad 4: Implementación y escalamiento
<p>Contenidos: A partir de la cuarta unidad los estudiantes ejecutarán y perfeccionan su proyecto, con miras a obtener una solución de mayor fidelidad y mejor capacidad de respuesta al problema inicialmente identificado.</p>
Unidad 5: Evaluación del proyecto
<p>Contenidos: Durante la última unidad los estudiantes preparan la presentación final del resultado del proceso de gestión del proyecto, así como evaluar su eficiencia final para responder al problema inicial.</p>

VII. METODOLOGÍA

El método didáctico utilizado es Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP), que permite que los estudiantes desarrollen progresivamente productos conducentes a una propuesta final que dé solución a un problema real. Este método moviliza un conjunto de capacidades, actitudes y conocimientos a través del trabajo en equipo, en el que la experiencia es el insumo fundamental del aprendizaje. Para ello, las técnicas y estrategias que se utilizan enfatizan el desarrollo de nuevas prácticas que movilizan la reflexión y luego, aterrizan en aprendizajes y decisiones clave para modelar la solución ante el problema.

Cabe señalar, que el AOP está circunscrito a un enfoque centrado en el cliente, que requiere que el proceso de diseño de la solución sea flexible y àgil, por ello, dicho proceso no es lineal sino uno que permite iteraciones y pivotes que reformulen la representación del problema y la solución.

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de Evaluación	Resultado de Aprendizaje	Peso	Descripción
Proyecto	R1- R6 - R8- R9	30%	Entregable 1
	R1- R2- R7- R8 - R9		Entregable 2
	R3 - R4 - R8 - R9		Entregable 3
	R4 - R5 - R8 - R9		Entregable 4
	R6 - R8 - R9		Entregable 5
Sustentación de Proyecto	R4 - R6	15%	Presentación final de curso que tiene como objetivo evaluar a los estudiantes de manera integral. Se evaluará el conocimiento e impacto de

			su propuesta y uso de herramientas vistas en el curso (individual).
Control de Lectura	R8	20%	3 controles de lectura, a definir por el equipo de profesores, que evaluarán aspectos teóricos y aplicativos de los temas vistos durante las clases (individual)
Participación		20%	Calidad de la participación en clase y dinámicas de clase y práctica.
Caso Final	R1 - R3 - R7 - R8	15%	Durante la semana de finales los estudiantes deberán desarrollar un caso usando las herramientas explicadas durante el curso. El (la) Docente planteará el tipo e instrucciones del caso.

IMPORTANTE: la asistencia a clases y prácticas es obligatoria, motivo por el que, si un estudiante acumula más del 30% de inasistencias, obtendrá cero (0) como nota en los rubros de Asistencia y Participación, y Proyecto. Asimismo, las calificaciones tendrán notación grupal e individual, pues se tendrá en cuenta la participación de cada alumno en la generación de entregables.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Brown, Tim (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: HarperBusiness

Doboli, S., Parthasarathi, N. y Paulos, P. B. *Entrepreneurship*. En: Runco, M. y Pritzker, S. *Encyclopedia of Creativity Vol. I (2da Ed.)* (pp. 461-467). Estados Unidos: Editorial Academic Press

Cabra, J.F. y Puccio, G.J. (2010). *Organizational Creativity. A Systems Approach*. En: Kaufman, J. C. y Sternberg, R. *The Cambridge Handbook of Creativity*. San Diego, Estados Unidos: Editorial Cambridge University Press.

Chamoun, Y (2002). *Administración Profesional de Proyectos LA GUIA. Una Guía Práctica para programar el éxito de sus proyectos*. Mexico DF, Mexico: McGraw-Hill

Friedrich, T.L., Mumford, M.D. y Stenmark, C.K. *Climate for Creativity*. En: Runco, M. y Pritzker, S. *Encyclopedia of Creativity Vol. I (2da Ed.)* (pp. 208-213). Estados Unidos: Editorial Academic Press

Hülsheger, U.; Anderson, N. y Salgado, J. (2009). Team-level predictors of innovation at work: a comprehensive meta-analysis spanning three decades of research. *Journal of Applied psychology*, 94(5), pp. 1128-1145.

Mayfield, M. (2011). *Innovation*. En: Runco, M. y Pritzker, S. *Encyclopedia of Creativity Vol. I (2da Ed.)* (pp. 658-669). Estados Unidos: Editorial Academic Press.

Ries, E. (2012). *El Método Lean Startup*. Deusto S.A. Ediciones. ScrumStudy (2016). *A Guide to the SCRUM BODY OF KNOWLEDGE*.

Shalley, C.E. (2009). Create roles. What Managers Can Do to Establish Expectations for Creative Performance. En: Zhou, J. y Shalley, C.E. *Handbook of Organizational Creativity* (pp. 147-164). Ne York, Estados Unidos: Taylor & Francis Group.

Skarzynski, P. y Gibson, R. (2012). *Innovación en el ADN de la Organización. El modelo que transforma la manera en que su empresa innova*. D.F., México: Cengage Learning.

Stanford (s/f). *Miniguía del proceso creativo*. Disponible en: <https://dschool.stanford.edu/>

West, M.A. (2009). *Climates and Cultures for Innovation and Creativity at Work*. En: Zhou, J. y Shalley, C.E. *Handbook of Organizational Creativity* (pp. 211-236). New York, Estados Unidos: Taylor & Francis Group.

Recursos audiovisuales de Design Thinking:

Design Thinking: <https://youtu.be/kwljo4la4qI>

Experiment Board: <https://www.youtube.com/watch?v=olNjYB5CfGM>

Experiment board aplicado (con subtítulos): <https://youtu.be/nSh2IssL5KI>

X. POLÍTICAS SOBRE EL PLAGIO

Para la corrección y evaluación de todos los trabajos del curso se va a tomar en cuenta el debido respeto a los derechos de autor, castigando severamente cualquier indicio de plagio con la nota CERO (00). Estas medidas serán independientes del proceso administrativo de sanción que la facultad estime conveniente de acuerdo a cada caso en particular. Para obtener más información, referirse al sitio en internet:

www.pucp.edu.pe/documento/pucp/plagio.pdf

XI. ACTUALIZACIÓN

Fecha de actualización agosto 2019.

FACULTAD DE
GESTIÓN Y
ALTA DIRECCIÓN

