



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# FICHA INFORMATIVA

## **ASIGNATURA: *Gestión de los interesados y habilidades directivas del Project Manager***

**Título:** *Máster Universitario en Gestión de Proyectos / Project Management*

**Materia:** *Gestión de los Interesados y habilidades Directivas del Project Manager*

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 28MMAN

## Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura .....	3
1.2. Introducción a la asignatura .....	3
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje .....	3
2. Contenidos .....	4
3. Metodología .....	5
4. Actividades formativas .....	5
5. Evaluación.....	7
5.1. Sistema de evaluación .....	7
5.2. Sistema de calificación.....	7

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MATERIA</b>	<b>Gestión de los interesados</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<i>Gestión de los interesados y habilidades directivas del Project Manager: la gestión del cambio</i> <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Introducción a la asignatura

La gestión de proyectos está íntimamente relacionada con la gestión de los interesados (stakeholders): equipo de proyecto, patrocinador, proveedores, clientes, etc. El éxito de los proyectos no sólo depende de la dirección de proyectos, sino también de las personas que participan, y de su capacidad para trabajar conjuntamente y para comunicarse entre sí y con los demás.

El Project Manager debe utilizar y desarrollar una serie de competencias directivas, de negocio y personales que le permitirán gestionar los recursos humanos para conseguir y mantener el nivel de desempeño adecuado durante el proyecto. A su vez, debe tener en cuenta el impacto que tienen sus acciones durante el proyecto y evaluar el impacto de las salidas del proyecto a más largo plazo, lo cual lleva a considerar las actuaciones y decisiones del Project Manager desde un compromiso doble: actuar y decidir dentro de un marco de comportamientos y conductas éticas, y asumir un rol directivo del proyecto.

## 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES

CG1 - Tomar decisiones considerando globalmente diferentes aspectos (técnicos, económico, ambientales, entre otros) relacionados con la gestión de proyectos.

CG2 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre la gestión de proyectos.

CG3 - Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección y desarrollo de personas con la finalidad de contribuir en la gestión de proyectos.

CG5 - Ser capaz de percibir y comprender las situaciones sociales de las personas de las que se rodea, mostrándose flexible y adaptable ante los nuevos retos y exigencias profesionales con el fin de lograr la eficiencia en la gestión del cambio y en el desarrollo de las habilidades interpersonales en la dirección de proyectos.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE10 - Ser capaz de constituir y dirigir equipos de trabajo y adquirir habilidades para lograr el compromiso y la motivación de los miembros del equipo para la consecución del éxito del proyecto.

CE11 - Comprender el impacto, la trascendencia y la responsabilidad de determinadas decisiones sobre el desarrollo de un proyecto más allá del propio proyecto, y ser capaz de gestionar el equipo para que se ejerza adecuadamente dicha responsabilidad.

CE14 - Ser capaz de destacar, transmitir e influir positivamente sobre la percepción de los valores de un proyecto desde la fase de diseño hasta la presentación de resultados con el fin de despertar interés y promover decisiones a favor del mismo. CE3 - Ser capaz de valorar y tomar una decisión respecto la aprobación de una inversión en un proyecto.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA-1.- Valorar la importancia de las habilidades directivas necesarias para un PM y las competencias personales, junto a diversas técnicas de gestión

RA-2 - Crear un plan para la dirección de personal

RA-3 - Identificar los conceptos relacionados con la ética profesional emitidos por el PMI para la dirección de proyectos

RA-4 – Implementar adecuadamente en tiempo y forma la gestión del cambio de los proyectos que dirija.

## 2. Contenidos

Unidad Competencial 1 / Tema 1: Competencias personales.

Unidad Competencial 2 / Tema 2: Planificación de los Recursos Humanos.

Unidad Competencial 3 / Tema 3: Gestión y dirección del equipo de proyecto.

Unidad Competencial 4 / Tema 4: Comunicaciones y gestión de grupos de interés (steakeholders).

Unidad Competencial 5 / Tema 5: Gestión del cambio.

## 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

## **1. Actividades de carácter teórico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- Clases expositivas
- Sesiones con expertos en el aula
- Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- Estudio y seguimiento de material interactivo

## **2. Actividades de carácter práctico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

## **3. Tutorías**

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

## **4. Trabajo autónomo**

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

## **5. Prueba objetiva final**

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	70%
Prueba final*	30 %

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».