



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PROGRAMA

Grau de Negoci Digital i Innovació en Turisme

Curs 2024/25

Codi - Assignatura	193222 - Gestió avançada de projectes digitals I				
Tipus	Obligatòria			Curs	3r
Matèria	Innovació i digitalització en projectes turístics			Crèdits	4,5 ECTS
Docent responsable de l'assignatura					
Presencial	45 hores	Dirigit	30 hores	Autònom	37,5 hores



BREU DESCRIPCIÓ

Avui dia, qualsevol organització, quan s'enfronta a un desafiament per millorar, o pretén assolir algun objectiu precís, ho fa a través de la implementació d'un projecte. Un projecte significa la identificació d'un conjunt de metes o objectius, la planificació d'un conjunt de recursos per assolir-los i l'avaluació posterior de l'esforç realitzat en un marc de temps precís. La gestió de projectes, si bé té el seu origen en disciplines més tècniques, també ha trobat el seu lloc en les empreses orientades al servei, també en les de el sector turístic.

El concepte de l'assignatura és mostrar a l'alumne tot el que implica el procés de gestionar un projecte turístic des d'un punt de vista pràctic, de manera que sigui capaç d'aplicar i desenvolupar en un marc precís i realista els coneixements adquirits al llarg del Grau. S'estudiaran diverses eines i tècniques que contribueixen a una correcta planificació d'un projecte, així com els processos clau que hi intervenen.

Les competències desenvolupades al llarg de el curs permetran a l'alumne desenvolupar habilitats altament requerides en un moment de canvi constant com l'actual. Gestionar un projecte implica pensar de forma crítica i original. També requereix habilitats de gestió de persones per coordinar a l'equip cap a un objectiu comú. Finalment, implicarà que l'alumne sigui flexible i adaptable als reptes que afronti en el camí, ja que cap projecte és idèntic a un altre.

Sobre una base teòrica introductòria s'instarà a l'alumne, en el si d'un equip, a dissenyar i implementar un projecte, en una pràctica experiencial i de rol que permetrà no només posar en pràctica totes les eines, tècniques i mètodes apresos en les sessions lectives sinó experimentar en primera persona el que significa enfrontar-se al repte de fer un projecte real, sortejant riscos i confrontant problemes i imprevistos que puguin anar sorgint, així com interactuar de manera simulada amb clients i possibles inversors. En un entorn 100% realista i professional, es realitzarà un seguiment tutoritzat de la feina per, finalment, presentar públicament el seu projecte davant d'inversors.

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB02- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

CB04- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

COMPETÈNCIES GENERALS

CG03- Coordinar equips de treball en entorns digitals.

CG05- Demostrar capacitat analítica i de síntesi

CG06- Tenir orientació al client.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE09- Dissenyar i desenvolupar plans d'acció per a la implantació de projectes turístics digitals.

RESULTATS D'APRENTATGE

1. Conèixer les bases de la creació i gestió de projectes digitals des d'una perspectiva real
2. Conèixer les principals metodologies d'innovació i aplicar-les al disseny desenvolupament de nous projectes turístics
3. Tenir una visió holística dels negocis digitals aplicant diferents tipus de coneixement en un mateix projecte
4. Conèixer i aplicar metodologies de gestió de projectes y de treball en equip

CONTINGUTS TEMÀTICS

1. Introducció a la direcció i la gestió de projectes
 - 1.1. Definició de "projecte"
 - 1.2. Gestió de projectes
 - 1.3. Objectius d'un projecte
 - 1.4. Processos clau en Gestió de Projectes
 - 1.5. Fases en Gestió de projectes
 - 1.6. Projectes en el sector turístic
 - 1.7. Metodologies de Gestió de Projectes (Cascada, Agile, Kanban, etc.)
2. Els personatges que intervenen en un Projecte
 - 2.1. L'equip de projecte
 - 2.2. El/la cap de projecte
 - 2.3. Els clients
 - 2.4. Els stakeholders
 - 2.5. Els patrocinadors



3. Investigació i conceptualització
 - 3.1. Recollida d'Informació i/o requeriments
 - 3.2. Anàlisi DAFO en projectes
 - 3.3. Altres eines d'anàlisi habituals
4. Disseny d'un projecte
 - 4.1. Estructura d'Objectius
 - 4.2. Tècniques de creativitat aplicables a projectes
 - 4.3. Business Model Canva i MK Mix en Gestió de Projectes
5. Disseny d'indicadors de mesura
 - 5.1. Concepte d'Indicador
 - 5.2. La variable o paràmetre de l'indicador
 - 5.3. Confecció d'un indicador
6. Planificació d'un projecte
 - 6.1. L'organigrama Tècnic o EDT
 - 6.2. Tècniques de millora de la eficiència
 - 6.3. Resolució de conflictes de planificació
 - 6.4. Estimació de durades
 - 6.5. Planificació amb eines informàtiques (Project Libre)
7. Implementació d'un projecte
 - 7.1. Interaccions dins l'equip
 - 7.2. Prototipat
 - 7.3. Adaptant-se als canvis
 - 7.4. Correcció de desviacions
 - 7.5. Seguiment amb eines informàtiques
 - 7.6. Implementar en un entorn àgil
8. Elaboració d'un projecte (tutoritzat)
 - 8.1. Disseny d'un MVP (Mínima versió Viable del Producte) del projecte
 - 8.2. Autoavaluació de l'MVP
9. Presentacions en públic dels projectes
 - 9.1. Construint un 'deck' de presentacions
 - 9.2. Transformant un 'deck' en una 'pitch presentation'

ACTIVITATS FORMATIVES

Les metodologies d'aprenentatge associades a aquesta assignatura contemplen un ampli ventall d'accions diferents a fi de donar resposta a l'assoliment de les competències assignades, i que impliquen el desenvolupament de diferents tipus de capacitats referides a l'aprenentatge de processos i aplicabilitat d'actituds dins de l'entorn de les organitzacions a partir de les activitats següents:

- Classes expositives
- Estudis de casos



- Debat dirigit
- Exercicis pràctics
- Aprenentatge basat en problemes

SISTEMA D'AVALUACIÓ

El sistema d'avaluació mesura el procés d'aprenentatge de l'estudiant tenint en compte les diferents competències i continguts de cada assignatura.

Els estudiants poden escollir entre l'avaluació contínua o l'avaluació única:

Avaluació Contínua: el procés d'ensenyament – aprenentatge és avaluat a través d'un seguiment continu de les activitats realitzades pels estudiants durant el semestre i una avaluació individual final. Els estudiants han d'assistir a les classes per tal de ser avaluats mitjançant l'avaluació contínua.

Avaluació Única: aquells estudiants que no poden assistir regularment a classe poden escollir ser avaluats a través de l'avaluació única. El procés d'ensenyament – aprenentatge és avaluat mitjançant l'avaluació de totes les activitats i una prova individual final.

Per acollir-se a aquesta modalitat cal sol·licitar-ho a través de l'apartat d'avaluació del Campus Virtual dins dels primers 15 dies des de l'inici de l'assignatura.

La planificació de les activitats d'avaluació serà pública pels estudiants des de la data d'inici de l'assignatura.

Activitats	Tipus	Continuada	Única	Setmana d'entrega
Participació activa	Individual	10%	0%	Al llarg de tot el semestre
Gestió del projecte final	Grupal	50%	60%	Des de la setmana 2 fins al final
Examen Final	Individual	40%	40%	Setmana d'examen
Total		100%	100%	

Per aprovar l'assignatura és requisit indispensable haver obtingut una nota final mínima de "5", sempre i quan l'estudiant hagi realitzat la/es prova/es individual/s establerta/es a l'assignatura. Aquesta/es prova/es o treball/s final/s han d'estar qualificades amb un mínim de "4" per a poder calcular la mitjana de totes les activitats d'avaluació realitzades durant el curs.



Revisió i Reavaluació de l'Assignatura

L'estudiant té dret a la revisió de totes les evidències d'avaluació que hagin estat dissenyades per a la valoració del seu aprenentatge.

Si l'estudiant no aconsegueix assolir els objectius d'aprenentatge de l'assignatura, per a optar a una reavaluació d'assignatura serà imprescindible haver obtingut una qualificació final de l'assignatura entre "4-4,9", i haver-se presentat a la/es prova/es o treball/s final/s individual/s del curs.

El procés de reavaluació només implicarà modificació de l'acta de qualificació final en el cas que la nova prova d'avaluació sigui aprovada i, en qualsevol cas, la qualificació màxima serà de "5". Aquesta qualificació farà mitjana amb la resta de qualificacions de les activitats d'avaluació que hagi realitzat l'estudiant durant el període lectiu corresponent, tenint en compte els percentatges establerts en cada assignatura, configurant la nota final de l'assignatura.

FONTS D'INFORMACIÓ

ANDERSON, D.J.; CARMICHAEL, A. (2016). *Essential Kanban condensed*. Seattle: Lean Kanban University Press.

BATALLER, A. (s.f.). *Gestió de projectes*. Barcelona: UOC.

GOLDRATT, ELIYAHU M.; SCHRAGENHEIM, ELI; PTAK, CAROL A. (s.d.). *Necesario pero no suficiente: una novela empresarial sobre la teoría de las limitaciones*. Ed. Díaz de Santos

GOODPASTURE, J.C. (2016). *Project Management The Agile Way, Second Edition*. J. Ross Publishing.

GROSSMAN, S. (2017). *Minimum Viable Product: Master Early Learning and Develop an MVP with Scrum*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

HAZEBROUCQ, JEAN MARIE. (1999). *Management des projets de tourisme et de loisirs*. Gaëtan Morin Éditeur, Paris.

NOKES; GREENWOOD. (2006), *La guía definitiva de la gestión de proyectos*. Pearson Educación, Madrid.

PEREÑA BRAND, J. (1996). *Dirección y Gestión de Proyectos*. Ed. Díaz de Santos.

RIES, E. (2011). *The Lean Start-up*. Crown Business.



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

PROGRAMA

Grau de Negoci Digital i Innovació en Turisme

Curs [2024/25]

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. (2020). *Scrum guide*. Creative Commons.
Disponible a: <https://scrumguides.org> .

SHORE, J.; WARDEN, S. (2008). *The Art of Agile Development*. O'Reilly.

VV.AA. (2017). *Guía de los fundamentos de la gestión de proyectos* – Quinta edición. Pensilvania: Project Management Institute. |