



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

Grado de Negocio Digital e Innovación en Turismo  
Curso [2024/25]

**PROGRAMA**

<b>Código - Asignatura</b>		<b>193222 – Gestión avanzada de proyectos digitales I</b>			
<b>Tipo</b>	Obligatoria		<b>Curso</b>	3º	
<b>Materia</b>	Innovación y digitalización en proyectos turísticos		<b>Créditos</b>	4,5 ECTS	
<b>Docente responsable de la asignatura</b>					
<b>Presencial</b>	45 horas	<b>Dirigido</b>	30 horas	<b>Autónomo</b>	37,5 horas



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

## BREVE DESCRIPCIÓN

Hoy en día, cualquier organización, cuando se enfrenta a un desafío para mejorar, o pretende alcanzar algún objetivo preciso, lo hace a través de la implementación de un proyecto. Un proyecto significa la identificación de un conjunto de metas u objetivos, la planificación de un conjunto de recursos para alcanzarlos y la evaluación posterior del esfuerzo realizado en un marco de tiempo preciso. La gestión de proyectos, si bien tiene su origen en disciplinas más técnicas, también ha encontrado su lugar en las empresas orientadas al servicio, también en las del sector turístico.

El concepto de la asignatura es mostrar al alumno todo lo que implica el proceso de gestionar un proyecto turístico desde un punto de vista práctico, de manera que sea capaz de aplicar y desarrollar en un marco preciso y realista los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado. Se estudiarán diversas herramientas y técnicas que contribuyen a una correcta planificación de un proyecto, así como los procesos clave que intervienen.

Las competencias desarrolladas a lo largo del curso permitirán al alumno desarrollar habilidades altamente requeridas en un momento de cambio constante como el actual. Gestionar un proyecto implica pensar de forma crítica y original. También requiere habilidades de gestión de personas para coordinar al equipo hacia un objetivo común. Finalmente, implicará que el alumno sea flexible y adaptable a los retos que afronte en el camino, ya que ningún proyecto es idéntico a otro.

Sobre una base teórica introductoria se instará al alumno, en el seno de un equipo, a diseñar e implementar un proyecto, en una práctica experiencial y de rol que permitirá no sólo poner en práctica todas las herramientas, técnicas y métodos aprendidos en las sesiones lectivas sino experimentar en primera persona lo que significa enfrentarse al reto de hacer un proyecto real, sorteando riesgos y confrontando problemas e imprevistos que puedan ir surgiendo, así como interactuar de manera simulada con clientes y posibles inversores. En un entorno 100% realista y profesional, se realizará un seguimiento tutorizado del trabajo para, finalmente, presentar públicamente su proyecto ante inversores.

## COMPETENCIAS BÁSICAS

---

CB02- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen



demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB04- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

## COMPETENCIAS GENERALES

---

CG03- Coordinar equipos de trabajo en entornos digitales

CG05- Demostrar capacidad analítica y de síntesis

CG06- Tener orientación al cliente

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

---

CE09- Diseñar y desarrollar planes de acción para la implantación de proyectos turísticos digitales

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

1. Conocer las bases de la creación y gestión de proyectos digitales desde una perspectiva real
2. Conocer las principales metodologías de innovación y aplicarlas al diseño y desarrollo de nuevos proyectos turísticos
3. Tener una visión holística de los negocios digitales aplicando distintos tipos de conocimiento en un mismo proyecto
4. Conocer y aplicar metodologías de gestión de proyectos y de trabajo en equipo

## CONTENIDOS TEMÁTICOS

---

1. Introducción a la dirección y la gestión de proyectos
  - a. Definición de "proyecto"
  - b. Gestión de proyectos
  - c. Objetivos de un proyecto
  - d. Procesos clave en Gestión de Proyectos
  - e. Fases en Gestión de proyectos
  - f. Proyectos en el sector turístico
  - g. Metodologías de Gestión de Proyectos (Cascada, Agile, Kanban, etc.)
2. Los personajes que intervienen en un Proyecto



Centre adscrit



- a. El equipo de proyecto
- b. El/la jefe/ a de proyecto
- c. Los clientes
- d. Els stakeholders
- e. Los patrocinadores
3. Investigación y conceptualización
  - a. Recogida de Información y/o requerimientos
  - b. Análisis DAFO en proyectos
  - c. Otras herramientas de análisis habituales
4. Diseño de un proyecto
  - a. Estructura de Objetivos
  - b. Técnicas de creatividad aplicables a proyectos
  - c. Business Model Canva y MK Mix en Gestión de Proyectos
5. Diseño de indicadores de medida
  - a. Concepto de Indicador
  - b. La variable o parámetro del indicador
  - c. Confección de un indicador
6. Planificación de un proyecto
  - a. El organigrama Técnico o EDT
  - b. Técnicas de mejora de la eficiencia
  - c. Resolución de conflictos de planificación
  - d. Estimación de duraciones
  - e. Planificación con herramientas informáticas (Project Libre)
7. Implementación de un proyecto
  - a. Interacciones dentro del equipo
  - b. Prototipado
  - c. Adaptándose a los cambios
  - d. Corrección de desviaciones
  - e. Seguimiento con herramientas informáticas
  - f. Implementar en un entorno ágil
8. Elaboración de un proyecto (tutorizado)
  - a. Diseño de un MVP (Mínima versión Viable del Producto ) del proyecto
  - b. Autoevaluación del MVP
9. Presentaciones en público de los proyectos
  - a. Construyendo un 'deck' de presentaciones
  - b. Convertir un mazo en una presentación de pitch

## METODOLOGÍAS DOCENTES

---

Las metodologías de aprendizaje previstas contemplan una diversidad de procesos entre los que cabe destacar aquellos cognitivos vinculados a la



comprensión de los principios del turismo y el sistema turístico global, la inclusión de competencias con un mayor componente de capacidades técnicas; así las actividades y dinámicas, tanto de tipo individual como grupal, asociadas para esta asignatura son las siguientes:

- Clases expositivas
- Estudios de casos
- Debates dirigidos
- Ejercicios prácticos
- Aprendizaje basado en problemas

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación mide el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta las competencias y los contenidos de cada asignatura.

Los estudiantes pueden escoger entre la evaluación continua o la evaluación única:

**Evaluación Continua:** el proceso de enseñanza - aprendizaje es evaluado a través de un seguimiento continuo de las actividades realizadas por los estudiantes durante el semestre y una evaluación individual final. Los estudiantes deben asistir a las clases para ser evaluados mediante la evaluación continua.

**Evaluación Única:** aquellos estudiantes que no pueden asistir regularmente a clase pueden escoger ser evaluados a través de la evaluación única. El proceso de enseñanza - aprendizaje es evaluado mediante la evaluación de todas las actividades y una prueba individual final.

Para acogerse en esta modalidad hace falta solicitarlo a través del apartado de evaluación del Campus Virtual dentro de los primeros 15 días desde el inicio de la asignatura

La planificación de las actividades de evaluación será pública para los estudiantes desde la fecha de inicio de la asignatura.

Actividades	Tipo	Continuada	Única	Semana de entrega
Participación activa	Individual	10%	0%	A lo largo de todo el semestre
Gestión de proyecto final	Grupal	50%	60%	Des de la semana 2 hasta el final



Examen Final	Individual	40%	40%	Semana de examen
<b>Total</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	

Para aprobar la asignatura es requisito indispensable haber obtenido una nota final mínima de “5”, siempre y cuando el estudiante haya realizado la prueba/s o trabajo/s individuales establecidos en la asignatura. Esta prueba/s o trabajo/s final deben estar calificadas con un mínimo de “4” para poder calcular la media de todas las actividades de evaluación realizadas durante el curso.

### **Revisión y Reevaluación de la Asignatura**

El estudiante tiene derecho a la revisión de todas las evidencias de evaluación que hayan sido diseñadas para la valoración de su aprendizaje.

Si el estudiante no consigue lograr los objetivos de aprendizaje de la asignatura, para optar a una reevaluación de asignatura será imprescindible haber obtenido una calificación final de la asignatura entre “4-4.9”, y haberse presentado a la prueba/s o trabajo/s finales individuales del curso.

El proceso de reevaluación sólo implicará modificación del acta de calificación final en caso de que la nueva prueba de evaluación sea aprobada y, en cualquier caso, la calificación máxima será de “5”. Esta calificación hará media con el resto de calificaciones de las actividades de evaluación que haya realizado el estudiante durante el período lectivo correspondiente, teniendo en cuenta los porcentajes establecidos en cada asignatura, configurando la nota final de la asignatura.

### **FUENTES DE INFORMACIÓN**

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.



Centre adscrit



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.

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. |