FORMACIÓN A DISTANCIA Y CON CAMPUS VIRTUAL

MÁSTER Y ESPECIALIZACIONES
DISEÑO, GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS

ESPECIALIZACIONES

- Diseño de Proyectos
- Gestión de Proyectos
- Dirección de Proyectos



FUNIBER
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

Máster:

Universidad de León (España)

Universidad de Piura (Perú)

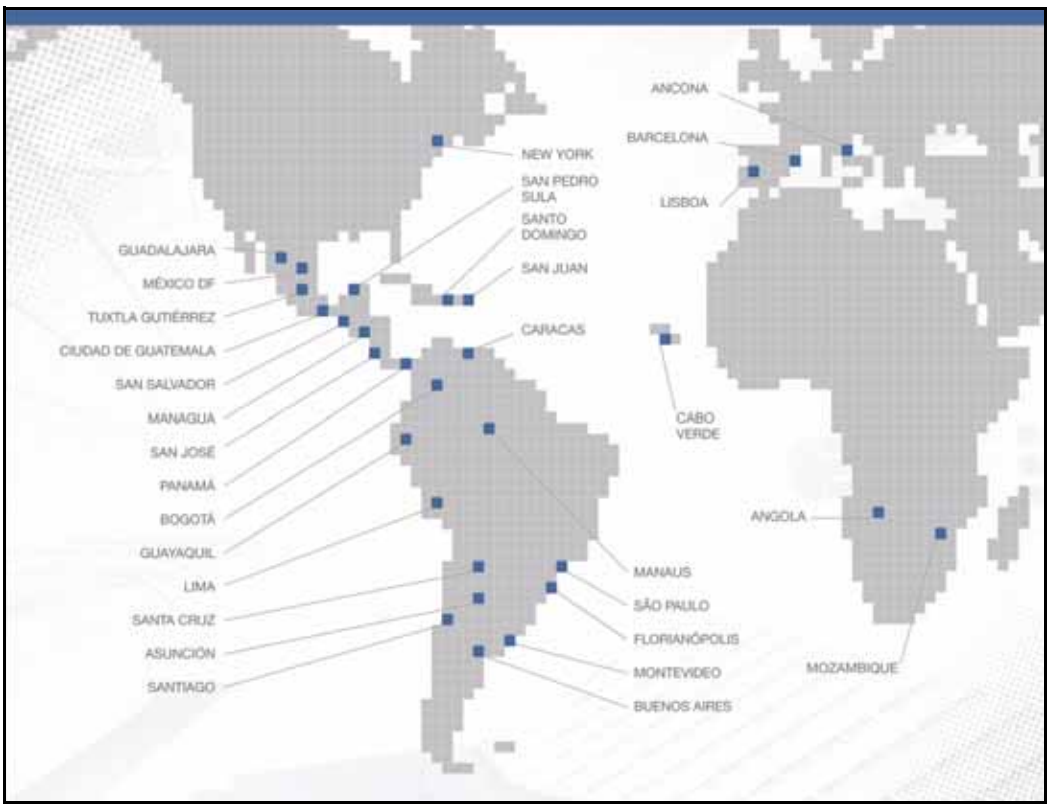
Centro Panamericano de Estudios Superiores (México)

Especializaciones:

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Industrial de Barcelona
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE CATALUÑA

FUNIBER
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

Sedes FUNIBER



ESPAÑA (OFICINA CENTRAL):
Paseo García Faria nº 29
08005 Barcelona
Teléfono: (34) 902 11 47 99
Fax: (34) 902 19 76 58
E-mail: funiber@funiber.org

PORTUGAL:
INSTITUTO PIAGET
Av. João Paulo II, Lote 544, 2º
1900-726 Lisboa - Portugal
Teléfono: (351) 218 316 533
Fax: (351) 218 316 504
E-mail: portugal@funiber.org

CABO VERDE:
UNIVERSIDADE JEAN PIAGET DE CABO VERDE
Campus Universitário Cidade da Praia
Caixa Postal 775 Palmarejo Grande - Cidade da Praia
Tel: 00 238 2609000
Fax: 00 238 2609020
E-mail: caboverde@funiber.org

ITALIA:
UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE
Dipartimento di Biochimica, Biologia e Genetica - Facoltà di Medicina
Via Brecce Bianche - Monte D'Ago. 60131 Ancona
Teléfono: (39) 071 2204160
Fax: (39) 071 2204123
E-mail: univpm@funiber.org

ANGOLA:
UNIVERSIDADE JEAN PIAGET DE ANGOLA
Campus Universitário de Viana
Bairro Capalanka - Viana, 10365 Brito Godins, Angola
Tel: 00 244 92301148
Fax: 00 244 2290872
E-mail: angola@funiber.org

MOZAMBIQUE:
UNIVERSIDADE JEAN PIAGET DE MOÇAMBIQUE
Campus Universitário da Beira
Inhamízua - Moçambique
Tel. 00 258 23346200
Fax. 00 258 23346201
E-mail: mozambique@funiber.org

© Fundación Universitaria Iberoamericana

FUNIBER
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

ARGENTINA:
Avda. Rivadavia 2206, 2º A
(C1034ACO) - Buenos Aires
Teléfono: (54-11) 4953 1083
Fax: (54-11) 4953 1044
E-mail: argentina@funiber.org

BOLIVIA:
Calle Bumberque Nro. 361
Santa Cruz, Bolivia
Teléfono: (591-3) 339 8527
Fax: (591-3) 339 8528
E-Mail: bolivia@funiber.org

BRASIL (ESCRITÓRIO FLORIANÓPOLIS):
Rua Vento Sul, nº. 126 - Campeche - Florianópolis -
SC - Brasil - CEP 88063-070
Telefone: (+55) 48 3239 0000
Fax: (+55) 48 3239 0002
E-mail: brasil@funiber.org

BRASIL (OFICINA MANAUS):
Av. Joaquim Nabuco, nº. 2503 - Centro -
Manaus - AM - Brasil - CEP 69013-000
Telefone/Fax: (+55) 92 3622 3029
E-Mail: amazonas@funiber.org

CHILE:
Arzobispo Larraín Gandarillas, 70. Ex. 260
Comuna Providencia. Santiago de Chile
Teléfono: (56-02) - 928 97 00
Fax: (56-02) 341 75 19
E-mail: chile@funiber.org

COLOMBIA:
Calle 39 A # 19-18
La Soledad - Bogotá
Teléfono: (57-1) 285 35 33
Fax: (57-1) 288 44 23
E-mail: colombia@funiber.org

COSTA RICA:
Curridabat del Indoor Club 25 oeste, 75 norte Casa 4 A,
Urbanización la Alameda
Teléfono: (50-6) 280 45 22
Fax: (50-6) 234 56 22
E-mail: costarica@funiber.org

ECUADOR:
Ciudadela Kennedy Norte.
Calle Jerónimo Avilés y Miguel H. Alcívar.
Manzana 405. Solar 13. 1er piso. Guayaquil
Telefax: (593) 4-2682721 / (593) 4-2682723
(593) 4-2683421
E-mail:ecuador@funiber.org

GUATEMALA:
10 Avenida 15 - 82, Zona 10
Guatemala, Ciudad
Telefax: (502) 2337 4949 / (502) 2366 5998
E-mail: guatemala@funiber.org

HONDURAS:
9 y 10 calle 22 y 23 avenida Número 95 Colonia Trejo
San Pedro Sula. Honduras
Teléfono: (00 504) 5535179
E-mail: honduras@funiber.org

MÉXICO (OFICINA MÉXICO D.F.):
Wisconsin, 38 Colonia Nápoles
Delegación Benito Juárez
C.P. 03810 México D.F.
Teléfono: (52-555) 523 90 54
Fax: (52-555) 523 94 42
E-mail: mexico@funiber.org

MÉXICO (OFICINA GUADALAJARA):
Av. Niños Héroes # 2285 interior 111
Col. Moderna C.P. 44190 Guadalajara - Jalisco.
Teléfono: 01 (33) 3679 4351
ext. 1111 y 1112
E-mail: guadalajara@funiber.org

MÉXICO (OFICINA CHIAPAS):
2a. Norte Ote. No.466
Col. Centro CP. 29000
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Tel. (961) 61 36904
Fax. (961) 61 31354
Celular. (045) 961 17 76925
E-mail: chiapas@funiber.org

NICARAGUA
Km. 5 Carretera a Masaya, del Colegio Teresiano 1C al
este, Casa No. 130 Planes de Altamira
Managua - Nicaragua
Tel: (505) 22702646
E-mail: nicaragua@funiber.org

PANAMÁ:
Consejo de Rectores de Panamá
Edificio 868, 2° Piso. Albrook
Ciudad de Panamá.
Teléfono: (507) 315 06 96
Fax: (507) 315 09 63
E-mail: panama@funiber.org

PARAGUAY:
Avda. Santa Teresa N° 2629 c/ Denis Roa
Barrio Ycuá Satí
Asunción, Paraguay C.P 1824
Telefax: (+595) (21) 604 011
Móvil: (0981) 968 928 y (0976) 957 022
E-mail: paraguay@funiber.org

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

PERÚ:
Calle Chimu Capac 163.
Urbanización Los Rosales
Surco - Apartado 33 055, Lima 33
Teléfono: (51-1) 448 02 00
Fax: (51-1) 273 38 08
E-mail: peru@funiber.org

REPÚBLICA DOMINICANA:
Calle Jacinto Ignacio Mañón Nº 41
Plaza Nuevo Sol - Local 20-B
Ensanche Paraiso. Santo Domingo
Teléfono: (809) 540 4720
Fax: (809) 616 0501
E-mail: republica.dominicana@funiber.org

USA:
Bryant Park.1440 Broadway 23rd floor.
NY, NY 10018
Teléfonos: (1) 646 383 7291 / (1) 866 877 9857 / (1) 646 383 4716
E-mail: usa@funiber.org

PUERTO RICO:
Calle José A. Cedeño, #521, Arecibo, PR 00612
Postal: P.O.Box 1304
Teléfono: (1-787) 878-2121
Fax: (1-787) 878-2124
E-mail: puertorico@funiber.org

URUGUAY:
Cnel. Brandzen 1956, oficina 901 - Edificio Cosmos
11200 Montevideo, Uruguay
Teléfono: (598-2) 409 49 62
Fax: (598-2) 409 49 62
E-mail: uruguay@funiber.org

VENEZUELA:
Av. Fco de Miranda, Centro Lido
Torre D, Piso 4, Local 41 HQ
Caracas - Chacao, 1060
Venezuela
PBX: 0212 762 25 24
E-mail: venezuela@funiber.org

© Fundación Universitaria Iberoamericana

© Fundación Universitaria Iberoamericana

ÍNDICE

MÁSTER EN DISEÑO, GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS y ESPECIALIZACIONES

1. Introducción 1
2. Importancia de una formación graduada en diseño, gestión y dirección de proyectos 2
2.1. Equilibrar la comprensión entre habilidades y herramientas 3
2.2. Comprender la existencia de la globalización 3
2.3. Asumir y aprovechar las nuevas tecnologías 4
3. Máster en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos 4
3.1. Conceptos centrales: diseño, gestión, dirección 4
3.2. Metodología 5
3.3. Objetivos, destinatarios y requisitos para aprobar 6
3.4. Dirección académica y profesorado 8
3.5. Programa de estudios 9
4. Especialización/Extensión 21
4.1. Especialización en Diseño de Proyectos 21
4.2. Especialización en Gestión de Proyectos 22
4.3. Especialización en Dirección de Proyectos 24
4.4. Titulación 25

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

5. Formación global 26
5.1. Elementos formativos para una educación en la sociedad de la información y de las comunicaciones 26
5.2. Modelo educativo integral 27
5.3. Capacidades y competencias a reforzar 28

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

MÁSTER EN DISEÑO, GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS

1. Introducción

© Fundación Universitaria Iberoamericana

El Máster en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos (MDGDP) integra conceptos vinculados al diseño, la gestión y la dirección de proyectos desde la formulación hasta el análisis *post-mortem* de un proyecto, cualquiera sea su origen y su finalidad.

Mediante la articulación pedagógica de fundamentos teóricos y casos prácticos, dentro de un espacio de aplicación de herramientas tecnológicas de programación y gestión de proyectos, una persona que culmine el MDGDP quedará cualificado para:

- Diseñar proyectos a partir de la determinación del conflicto que le da origen, determinando sus problemas y el sistema solución.
- Gestionar proyectos en todas sus etapas de iniciación, planificación, control, ejecución y cierre, y en todas las áreas de conocimiento y competencia reconocidas por los estándares internacionales, seleccionando y usando herramientas y métodos de gestión, programación y seguimiento de proyectos.
- Dirigir proyectos utilizando una visión integradora y sistémica del trabajo colaborativo y cooperativo de personas, equipos y comunidades de práctica.

El MDGDP está destinado a profesionales de diversas titulaciones que deseen adquirir el conocimiento, habilidades y capacidades para diseñar, gestionar y dirigir proyectos.

El MDGDP permitirá que sus graduados se puedan desenvolver en el campo de la ciencia proyectual y del trabajo profesional en el campo de proyectos. En el primer caso como investigadores y en el segundo caso como directores de programa, gerentes de oficina de proyectos, consultores en proyectos, gestores de proyectos de innovación tecnológica y del conocimiento, y cualquier otra función vinculada a cargos ejecutivos y de asesoría dentro del amplio campo de proyectos.

El MDGDP considera esencial la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (NTIC) como parte esencial de la formación de un especialista en proyectos y como parte de su futuro trabajo profesional. En este sentido las NTIC se usan en MDGDP para potenciar, enriquecer y aumentar el poder explicativo de los docentes y ampliar el aprendizaje de los educandos. Para esto, las NTIC integran el proceso formativo en un continuo aprender-haciendo y además se integran como parte del conocimiento a adquirir, siendo así en ambos sentidos un medio eficaz de docencia y aprendizaje, trasladando las tecnologías a métodos de enseñanza y de gestión educativa, pero también como una herramienta de gestión de los propios proyectos finales a desarrollar por parte de los estudiantes.

El MDGDP consigue además formar al estudiante en las bases del pensamiento de la gestión de proyectos preparándolo para procesos posteriores de certificación propuestos por organizaciones como IPMA, PMI o AEIPRO.

En el MDGDP un estudiante debe culminar con un Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado, que es la actividad final del programa de estudios, el cual a su vez contiene ejercicios evaluados acordes a los objetivos pedagógicos de cada contenido a estudiar. Así se combina teoría de proyectos con experiencias reales en actividades individuales y grupales mediante evaluaciones virtuales, ejercicios prácticos, proyectos y estudio de casos, usando un Entorno colaborativo de trabajo y Campus virtual que permiten conjugar el estudio individual con el trabajo no-presencial tanto colaborativo como cooperativo.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

2. Importancia de una formación graduada en diseño, gestión y dirección de proyectos

El campo de proyectos ha evolucionado hoy en día hacia un cuerpo de conocimiento amplio y diverso que requiere conjugar y unir diseño, gestión y dirección desde tres ópticas:

- Conocimiento teórico de proyectos, herramientas y métodos en uso y estándares internacionales.
- Habilidades para superar los problemas propios y singulares de todo proyecto.
- Capacidades para enfrentar escenarios que involucran equipos distantes, conocimiento disperso y construcción de soluciones parceladas.

FUNIBER aprovechando toda su experiencia y conocimiento en formación de personas, provee un programa formativo que se integra en un cuerpo temático riguroso, completo y coherente. Esta formación añade 3 elementos de valor añadido que son fundamentales en un programa de formación para profesionales:

- equilibrar la comprensión entre habilidades y herramientas;
- comprender la existencia de la globalización; y,
- asumir y aprovechar las nuevas tecnologías.

2.1. Equilibrar la comprensión entre habilidades y herramientas

Los enfoques docentes usados en proyectos se han caracterizado y se caracterizan aún, por la explicación y aplicación de metodologías y herramientas tecnológicas y culturales como ayudas para hacer, desarrollar, y seguir un camino trazado. Todo este instrumental es adecuado en casos en que un proyecto se desenvuelve en variantes y versiones de cosas conocidas. Igualmente estos instrumentos sirven para no desviarse del objetivo y permiten una solución de forma eficiente. Pero si bien son buenas ayudas en la consecución del objetivo inmediato, no siempre facilitan la buena selección del objetivo que ha de proporcionar el éxito.

Estas herramientas y metodologías usadas en el día-a-día del proyecto son obstáculos para el pensar y el resolver con creatividad para dar con la solución e intuir el camino para alcanzarla. Con frecuencia son los procedimientos los que determinan los objetivos. Las discusiones de detalles ciegan el destino ideal y posible dificultando la elección de mejores opciones. En suma, con frecuencia no se buscan soluciones a problemas, sino que se plantean problemas para unas soluciones. Esta situación ha llevado a que la formación de profesionales en el área de proyecto haya dejado de lado el para qué de un proyecto, excluyendo de todo proceso pedagógico el trabajo de creación y formulación del mismo.

Por ello el programa MDGDP funde adquisición de habilidades dentro del estudio aplicado de herramientas de diseño, gestión y dirección, usando metodologías de formación de proyectistas reconocidas y premiadas. Este aprender-haciendo es hoy en día la esencia de la formación en proyectos, pues se considera imposible hacer docencia de proyectos sin vivir un proyecto el cual conjuga teoría (herramientas) y práctica (habilidades).

2.2. Comprender la existencia de la globalización

La globalización demanda profesionales en proyectos con una formación de nivel igual o superior a los estándares establecidos por instituciones y organismos internacionales del área de proyectos, que les permita la resolución inmediata de los problemas, conociendo las herramientas tecnológicas dispuestas para este fin y manejando todos los "lenguajes" necesarios, para poder interactuar y coordinar las diferentes áreas que intervienen en la gestión de un proyecto. A ello debe sumarse la compleja relación que todo profesional de proyectos debe asimilar: la rapidez de los cambios, la diversidad de las tecnologías, formación teórica y práctica, abstracta y concreta, todo orientado a facilitar al máximo el desarrollo del proyecto y de sus áreas de incumbencia, respondiendo a la compleja ecuación: menores riesgos y costos, y mayor calidad. A ello deben sumarse las habilidades de los profesionales para estar aprendiendo e informándose continuamente.

Por ello el programa MDGDP se orienta al trabajo en equipos de proyectos en modalidad virtual con prácticas que promueven el trabajo compartido. Esto permite al estudiante sensibilizarse sobre la globalización al comprender la importancia de las comunicaciones mediadas por NTIC y que hoy en día es la *base del trabajo de proyectos uniendo experiencias de trabajo de grupos de personas situadas en sitios distantes y cuya comunicación demanda intensos y complejos procesos de interacción humana no-presencial.*

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

2.3. Asumir y aprovechar las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías son un eje en la integración de los esfuerzos de los componentes dispersos de un proyecto, del seguimiento de su ejecución, del registro histórico de su operación, etc. Por esto, un ejecutivo de proyecto debe reconocer el rol de las nuevas tecnologías como herramientas propias de la gestión de proyectos. En este sentido, se hace indispensable la incorporación de tecnología informática, ya no solo para articular en el aprendizaje, sino además, para entrenar a los profesionales en el uso y aprovechamiento de estas herramientas para su futuro labor profesional.

Por ello el programa MDGDP usa las NTIC como parte del proceso formativo donde, mediante acciones formativas realizadas en el Entorno colaborativo de trabajo y Campus virtual, el estudiante aprende prácticas proyectuales de trabajo en equipo, almacenamiento persistente de comunicación, documentación emergente de trabajo colaborativo, entre otras, *que constituyen la base de los proyectos, entendidos como procesos de generación de conocimiento compartido.*

3. Máster en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos

3.1. Conceptos centrales: diseño, gestión, dirección

El avance de la ciencia e ingeniería de proyectos ha supuesto cambios importantes en las diversas facetas de la ejecución de un proyecto.

Tales cambios han producido una mayor rigurosidad en aspectos de gestión con un instrumental metodológico más completo y exacto. Igualmente todos los aspectos de dirección han cobrado más realce gracias a la importancia de la participación de los recursos humanos en el desarrollo de un proyecto. Ante los continuos fracasos de proyectos, surge la imperante necesidad de consolidar y elevar la calidad de la etapa de diseño de los mismos, entendiendo dicha etapa como el proceso creativo y cognitivo de concebir y formular los fundamentos de un proyecto, lo que demanda una gestión del conocimiento y una dirección adecuadas.

El MDGDP une estos 3 elementos con el fin de formar de manera integral un especialista en proyectos, con la capacidad, la habilidad y los conocimientos de diseñar un proyecto, gestionar su proyección desde la iniciación a la reflexión post-mortem, y dirigir todos los esfuerzos humanos individuales y colectivos hacia los fines del proyecto y los intereses de los afectados.

En este sentido, el programa del MDGDP requiere y consigue conjugar todos los elementos actuales de la ciencia e ingeniería de proyectos que incluyen: la comprensión de los procesos creativos que generan una idea a ser proyectada, las normas y estándares internacionales de gestión de proyectos, y las habilidades gerenciales y ejecutivas que permiten dirigir el esfuerzo de llevar adelante un proyecto.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.2. Metodología

La metodología de estudio diseñada para el MDGDP, ha dado respuesta al desafío de poder desarrollar un proyecto real, por medio del empleo de herramientas virtuales.

La misma se basa en una didáctica de aprendizaje, "aprender a hacer proyectos, haciéndolos", que responde a un cronograma de resolución de ejercicios, y es soportada, además, por medio de un espacio virtual de estudio y comunicación.

Como ya se adelantó el MDGDP cubre tres áreas de conocimiento o estudio, ellas son Diseño, Gestión y Dirección de proyectos, y las mismas se estudiarán bajo dos metodologías complementarias y combinadas, las cuales responden a su vez a un ritmo único de avance en el estudio.

El módulo correspondiente a Diseño de Proyectos, se desarrolla en un entorno virtual denominado "Entorno colaborativo de trabajo" (BSCW), de gran agilidad y dinámica en el cual participan los alumnos de manera activa a lo largo del diseño del proyecto.

Aquí el alumno trabajará en equipo en el desarrollo de un proyecto "real" contando con todas las herramientas virtuales necesarias para poder hacerlo, encontrará el soporte académico necesario, y una estructura de ejercicios ordenados didácticamente que deberá resolver y entregar de acuerdo a un orden preestablecido.

El tutor corregirá cada uno de los ejercicios y devolverá los mismos al equipo para que continúe con su avance, generando así una dinámica y ritmo de trabajo, similar al desarrollo real de cualquier proyecto.

Podemos hablar, entonces, de un valor añadido de la metodología, que hace al entrenamiento propio del alumno en la práctica del tema.

Todos los ejercicios cuentan con material de apoyo teórico, denominado "teoría asociada" y con foros de consultas y de resolución de dudas.

Es importante destacar que la metodología adoptada para el módulo de diseño le exige al alumno una participación activa en el "entorno colaborativo de trabajo" (BSCW), para asegurar el correcto desarrollo del proyecto en el tiempo requerido.

Se debe considerar, además, la importancia del cumplimiento de este módulo en el tiempo correspondiente, ya que la resolución de todos los ejercicios conformará la base de trabajo para el proyecto final del Máster.

Los módulos correspondientes a "Gestión de proyecto" y a "Dirección de proyecto", adoptan una metodología tradicional de estudio a distancia, mediante un campus virtual (WebCT) y la entrega del material de estudio en formato papel. El alumno dispone de un tiempo sugerido de estudio, destinado a cada tema correspondiente a cada módulo, también informado en el cronograma general del Máster.

El haber combinado ambas metodologías ha permitido que todo alumno que culmine el MDGDP, no solo haya alcanzado un nivel académico superior, sino que además haya desarrollado desde la práctica un proyecto real, el cual podrá aplicar en un contexto "real".

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.3. Objetivos, destinatarios y requisitos para aprobar

3.3.1. Objetivo general

Formar profesionales que posean un pensamiento ejecutivo y gerencial apto para el diseño, la gestión y la dirección de proyectos.

3.3.2. Objetivos particulares

- Proporcionar y utilizar una metodología adecuada al diseño de un proyecto, que responda a una secuencia predeterminada de avance, y que permita su aplicación inmediata a casos concretos y articulados y que a su vez permita dominar y comprender los factores de motivación, intencionalidad, finalidad y teleología de un proyecto.
- Determinar y analizar las actividades y responsabilidades del Director de Proyectos en cada uno de sus ámbitos de competencia, y así proponer herramientas para cumplir cada una de las fases del ciclo de vida de un proyecto y abarcar cada una de las áreas de conocimiento de un proyecto (integración, alcance, tiempo, costos, calidad, recursos, comunicaciones, riesgos y abastecimiento, entre otras).
- Conocer estándares internacionales relacionados con el campo de proyectos aplicados en las fases de un proyecto y que faciliten la posterior certificación de los estudiantes ante entidades como International Project Mangement Association (IPMA), Asociación Española de Ingeniería de Proyectos (AEIPRO) o el Project Management Institute (PMI).
- Comprender y dirigir los procesos de creación, generación, formulación y difusión de conocimiento individual y colectivo en términos de tareas colaborativas y cooperativas que faciliten y potencien la emergencia de soluciones viables, concretas y sostenibles a problemas del mundo real, y cuya consecución se manifieste en la figura de un proyecto.

3.3.3. Destinatarios

La metodología de formación propuesta sumada a la claridad, amplitud y didáctica del diseño de los contenidos, permite dirigir el MDGDP a profesionales con formación universitaria de todas las áreas de conocimiento, que tengan la inquietud de involucrarse en el mundo de los proyectos de una manera responsable y con una alta disciplina de estudio, que deseen desempeñarse en el campo de la docencia e investigación de proyectos y/o en el campo profesional ejerciendo cargos ejecutivos y de asesoría en proyectos.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.3.4. Requisitos para aprobar

Aprobar todos los ejercicios exigidos y aprobar el Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado. Se incluyen actividades evaluadas y no evaluadas de manera discrecional a lo largo de las asignaturas.

3.3.4.1. Ejercicios

Cada bloque requiere resolver varios ejercicios cumpliendo tareas debidas y siguiendo una metodología específica.

3.3.4.2. Actividades

Las actividades evaluadas incluyen:

- Resolución de exámenes virtuales.
- Desarrollo de casos.
- Desarrollo de un proyecto siguiendo metodología de proyectos.
- Redacción de monografías sobre temas de investigación.

3.3.4.3. Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado

Desarrollo del Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado, con seguimiento y correcciones por parte de los Consultores Académicos y, excepcionalmente, profesores invitados de manera puntual.

Éste se encuentra relacionado con los ejercicios de los bloques, por ello se considera el Proyecto Final de Máster una mejora integral INDIVIDUAL de la resolución de los ejercicios.

3.3.4.4. Grado a obtener

La aprobación exitosa (actividades y tesis) del programa MDGDP permitirá obtener el grado de:[1]

MÁSTER EN DISEÑO, GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS

1. Al finalizar el Programa con éxito, el alumno recibirá un Diploma expedido por la Universidad donde se haya matriculado.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.4. Dirección académica y profesorado

- Dr. Lázaro V. Cremades Oliver. Profesor del Departamento de Proyectos de Ingeniería de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC).
- Dr. Santos Gracia Villar. Profesor del Departamento de Proyectos de Ingeniería de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC).
- Dra. Margarita González Benítez. Profesora del Departamento de Proyectos de Ingeniería de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC).
- Dr. Roberto M. Álvarez. Doctor en Ingeniería de Proyectos (UPC). Master en Gerenciamiento de Proyecto y de Diseño. Profesor de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina. Arquitecto (UBA).
- Dra. Águeda García Carrillo. Investigadora de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC).
- Dr. José Rodríguez. Doctor en Ingeniería Civil. Responsable del Área de Gestión Ambiental de la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER), Perú.
- Dr. Francisco Javier Hidalgo Trujillo. Doctor en Ingeniería de Proyectos. Director de la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER), México.
- Dra. Olga Capó Iturrieta. Responsable del Área de Proyectos del Instituto de Investigaciones Agropecuarias (INIA), Chile.
- Dr. José Manuel Figueroa González. Director del Área de Organización Empresarial, Desarrollo Directivo, RR.HH. de la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER).
- Dr. David Barrera Gómez. Doctor Ingeniero y MBA. Profesor de las áreas de organización de empresas y tecnologías TIC de la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER).
- Dra. (c) Maria Sol Quiroga. Arquitecta UNLP. Investigadora de la UBA. Profesora de la Universidad Virtual de Quilmes. Profesora e Investigadora de la Universidad Nacional de Lanús.
- Dr. (c) Gregorio Urriola. Profesor de la Universidad Tecnológica de Panamá. Director de la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER), Panamá.
- Dr. (c) Alberto Gaspar Vera. Arquitecto UBA. Master en Planificación Urbana. Profesor e Investigador de la Universidad Nacional de Lanús. Argentina.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5. Programa de estudios

El programa del Máster en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos posee una estructura curricular basada en 4 partes formativas:

1ª DISEÑO DE PROYECTOS (27 CRÉDITOS)

Permite introducir metodologías de trabajo para la formulación de proyectos, con el diseño en equipo de un anteproyecto, aplicando el principio de "aprender haciendo".

Cabe destacar que mientras el estudiante desarrolla el Módulo de Diseño (teoría y ejercicios), también está estudiando las asignaturas correspondientes a Gestión y Dirección, que facilitan e incrementan el interés del alumno en el desarrollo de los ejercicios prácticos de diseño.

2ª GESTIÓN DE PROYECTOS (25 CRÉDITOS)

Desarrolla todas las áreas componentes de la Gestión de un Proyecto y el alcance de las mismas. Se pretende dar así una visión profunda y totalizadora de todos los temas posibles a administrar en el momento de gestar un proyecto, sin importar del tipo que éste sea ni su finalidad, y poner en conocimiento del alumno todas las herramientas que actualmente existen en el mercado para llevar a cabo esta actividad. Esta parte entrega el conocimiento para el cumplimiento de los estándares formativos establecidos por el IPMA, la AEIPRO y el PMI.

3ª DIRECCIÓN DE PROYECTOS (28 CRÉDITOS)

Desarrolla temas relacionados exclusivamente con la actividad del Director de proyecto, destacando sus responsabilidades e incumbencias en cada área en la que participa, abarcando las grandes etapas y tareas de un proyecto, algunas propias de la gestión (inicio, planificación y diseño, ejecución y control, y cierre y post-mortem) y otras de índole estratégica, para cubrir temas de programas o portafolios de proyectos.

4ª PROYECTO FINAL DE MASTER O TESIS DE GRADO (10 CRÉDITOS)

Por la naturaleza de la metodología, el Proyecto Final de Máster es la extensión natural del proyecto realizado por el alumno a lo largo del Módulo de Diseño. El Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado, cuya carga lectiva es de 10 créditos, tiene como objetivo presentar un trabajo completo que muestre el desarrollo total de un proyecto, contemplando la posibilidad de su ejecución concreta, de acuerdo a los lineamientos y detalles de la propuesta presentada.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.1. Asignaturas y créditos

#	ASIGNATURAS	CRÉDITOS
SOCIALIZACIÓN		0
DISEÑO DE PROYECTOS		
D1	Introducción a Proyectos	2
D2	Diseño de Sistemas Proyectuales	3
D3	Análisis de los Servicios a Prestar	3
D4	Análisis Funcional en el Proyecto	3
D5	La Ergonomía en el Proyecto	3
D6	Seguridad y Fiabilidad en el Proyecto	3
D7	El Medio Ambiente en el Proyecto	3
D8	Las Especificaciones en el Proyecto	3
D9	Elaboración del Anteproyecto	4
GESTIÓN DE PROYECTOS		
G10	Introducción a la Gestión de Proyectos	1
G11	Planificación y Gestión de Proyectos	4
G12	Herramientas Informáticas de Gestión de Proyectos	3
G13	Seguimiento y Control del Proyecto	3
G14	Evaluación de Proyectos	3
G15	Gestión de la Confianza: Riesgo y Calidad	3
G16	Gestión Estratégica de los Recursos Humanos	3
G17	Prevención de Riesgos Laborales: OHSAS 18001	3
G18	Comunicación del Proyecto	2
DIRECCIÓN DE PROYECTOS		
R19	Entornos Virtuales de Trabajo Colaborativo	2
R20	Gestión sin Distancias	2
R21	Técnicas de Presentación en Público	2
R22	Administración y Dirección de Empresas	4
R23	Dirección y Planificación Estratégica	4
R24	Técnicas de Resolución de Conflictos y Negociación	3
R25	Técnicas de Dirección de Equipos de Trabajo	3
R26	Gestión del Conocimiento y Aprendizaje Organizacional	3
R27	e-Business y su Integración con los Sistemas Corporativos de Gestión	5
	TOTAL CRÉDITOS DE MATERIAS	**80**
	PROYECTO FINAL DE MÁSTER O TESIS DE GRADO	**10**
	TOTAL MÁSTER EN DISEÑO, GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS	**90**

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.2. Duración y sistema de créditos

La duración estimada del programa Máster en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos es de 900 horas (90 créditos).

Respecto a la distribución del tiempo se establece que:

- A pesar de ser un Programa a distancia y no estar sujeto a clases presenciales, se sigue una metodología de aprendizaje colaborativo y cooperativo, por lo que se establece una fecha concreta de inicio a partir de la formalización de la matrícula, siempre que haya plazas disponibles.
- Por motivos académicos y de aprendizaje, se dispone de una duración mínima del Programa de veintiún meses, contabilizados desde la fecha de entrega del primer tomo hasta la fecha de recepción de la última actividad evaluada.
- El tiempo máximo del que se dispone para realizar el Programa es de veinticuatro meses. En este período de tiempo, el alumno tiene que haber superado con éxito todas las actividades evaluadas y aprobado el Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado.

La estructura de créditos del programa de Máster en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos se recoge en la siguiente tabla. La duración es meramente orientativa, pues la metodología seguida integra el conocimiento y habilidades a adquirir en cada parte, mediante ejercicios integradores de adquisición de conocimiento e interiorización de prácticas proyectuales. Por tal motivo, la duración está calculada en función del tiempo real de dedicación que requiere cada una de las partes, pero no se corresponde con la duración real en meses de cada una de ellas ya que varias de las actividades se realizan en forma paralela y simultánea.

PARTES	CRÉDITOS[a]	DURACIÓN[b]	HORAS
1ª Diseño de Proyectos	27	7	270
2ª Gestión de Proyectos	25	8	250
3ª Dirección de Proyectos	28	6	280
4ª Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado	10	3	100
TOTAL	**90**	**24**	**900**

a. 1 crédito = 10 horas.
b. En meses.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.3. Diseño de proyectos

#	ASIGNATURAS	CRÉDITOS
DISEÑO DE PROYECTOS		
D1	Introducción a Proyectos	2
D2	Diseño de Sistemas Proyectuales	3
D3	Análisis de los Servicios a Prestar	3
D4	Análisis Funcional en el Proyecto	3
D5	La Ergonomía en el Proyecto	3
D6	Seguridad y Fiabilidad en el Proyecto	3
D7	El Medio Ambiente en el Proyecto	3
D8	Las Especificaciones en el Proyecto	3
D9	Elaboración del Anteproyecto	4

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.3.1. Características

Esta parte está compuesta por nueve temas principales articulados de manera correlativa y respondiendo a una pedagogía que requiere de la realización de ejercicios prácticos. Se requiere, además, de una dinámica ágil por parte del alumno, respondiendo a la metodología propia de este bloque.

Los conocimientos adquiridos en estas asignaturas serán evaluados realizando en equipo una serie de ejercicios, a través de los cuales desarrolla el diseño de un proyecto, acompañado y asesorado por los Tutores. Todos los ejercicios dan lugar a documentos específicos, cuya unión da lugar a un documento final único, que resume y expone el diseño del proyecto.

3.5.3.2. Objetivo

El diseño de proyectos busca conseguir soluciones a situaciones conflictivas generadas, y esto requiere que los profesionales encargados conozcan métodos y estrategias para alcanzar sus objetivos.

La finalidad es aprender a utilizar una metodología adecuada al diseño de un proyecto, que responda a una secuencia predeterminada de avance, y aplicable inmediatamente a casos concretos y articulados.

3.5.3.3. Descripción de asignaturas

Son asignaturas que brindan los conocimientos que se requieren para el diseño de proyectos, y actúan como soporte teórico del “aprender haciendo”.

✓ Introducción a Proyectos

Objetivo: Introducir al campo teórico del diseño proyectual.

Contenidos: Introducción general y teórica. Las fases del proyecto. Sistemas en proyectos. El trabajo colaborativo y la gestión del conocimiento para el éxito del proyecto.

✓ Diseño de Sistemas Proyectuales

Objetivo: Comprender de manera detallada el sistema dentro del cual se da la necesidad o conflicto que dará vida al proyecto.

Contenidos: Escenario del proyecto. Problema técnico. Personas y cosas involucradas en la resolución del problema.

✓ Análisis de los Servicios a Prestar

Objetivo: Determinar las condiciones de suministro y suministración entre las necesidades de los clientes y lo que la ciencia y la ingeniería aportarían como solución.

Contenidos: Análisis del suministro y de la suministración. El servicio deseado y las condiciones de prestación.

✓ Análisis Funcional en el Proyecto

Objetivo: Determinar las funciones técnicas y de servicios a satisfacer.

Contenidos: Árbol de funciones de servicio. Propuesta del sistema proyecto. Análisis del valor y calidad en la fase de diseño.

✓ La Ergonomía en el Proyecto

Objetivo: Comprender el rol de las personas en sus actividades y usos, en la solución de un proyecto y su relación con otras personas y las máquinas.

Contenidos: El estado del bienestar de los usuarios del sistema y sus limitaciones. Ergonomía y seguridad del sistema.

✓ Seguridad y Fiabilidad en el Proyecto

Objetivo: Comprender aspectos de seguridad y viabilidad de una solución de proyecto en sus estados de vida, su ciclo de vida, a nivel de sistema y de sus componentes, incluyendo las personas, las máquinas y sus relaciones.

Contenidos: Seguridad, riesgo y fiabilidad. Seguridad industrial, organizacional y normativa. Normas y estándares de seguridad. Tipos de riesgo, clasificación y generación de procedimientos. Fiabilidad y confianza.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

✓ **El Medio Ambiente en el Proyecto**

Objetivo: Comprender el entorno de una solución de proyecto en sus estados de vida, su ciclo de vida, a nivel de sistema y de sus componentes.

Contenidos: Sostenibilidad en el proyecto. Impacto Ambiental. Análisis de Ciclo de Vida.

✓ **Las Especificaciones en el Proyecto**

Objetivo: Aprender a detallar, especificar y explicar el funcionamiento, detalle y constitución de la potencial solución aportada por un proyecto.

Contenidos: Fiabilidad en la suministración. Árbol de fallos. Especificaciones para la ejecución del proyecto.

✓ **Elaboración del Anteproyecto**

Objetivo: Comprender la importancia de la gestión como paso ulterior al diseño y ser capaz de generar una propuesta de gestión viable y sostenible.

Contenidos: Herramientas de especificación. Documentación. Elaboración de la propuesta de proyecto.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.4. Gestión de proyectos

#	ASIGNATURAS	CRÉDITOS
GESTIÓN DE PROYECTOS		
G10	Introducción a la Gestión de Proyectos	1
G11	Planificación y Gestión de Proyectos	4
G12	Herramientas Informáticas de Gestión de Proyectos	3
G13	Seguimiento y Control del Proyecto	3
G14	Evaluación de Proyectos	3
G15	Gestión de la Confianza: Calidad y Riesgo	3
G16	Gestión Estratégica de los Recursos Humanos	3
G17	Prevención de Riesgos Laborales: OHSAS 18001	3
G18	Comunicación del Proyecto	2

3.5.4.1. Características

Esta parte se ocupa de explicar todas las áreas componentes de la Gestión de un Proyecto, y los alcances de las mismas. Se pretende dar una visión profunda y totalizadora de los temas posibles a

administrar, al momento de gestar un proyecto, sin importar del tipo que éste sea ni su finalidad, y poner en conocimiento del alumno todas las herramientas que actualmente existen en el mercado para llevar adelante esta actividad. Este módulo entrega el conocimiento para el cumplimiento de los estándares formativos establecidos por el IPMA, la AEIPRO y el PMI.

Los conocimientos adquiridos en todas las asignaturas, serán evaluados realizando una serie de actividades. La idea es que una vez realizadas estas actividades por el alumno, y solucionadas sus dudas por parte de los consultores académicos, inicien el trabajo de ir aplicando los conocimientos de las asignaturas al desarrollo del proyecto.

3.5.4.2. Objetivos

Explicar de manera didáctica y amplia la metodología de gestión de proyectos, abarcando todas las áreas de competencia en el tema y su interrelación: integración, alcance, tiempo, costos, calidad, recursos, comunicaciones, riesgos y abastecimiento, entre otras.

Aprender a utilizar una metodología adecuada a la gestión de un proyecto y aplicable inmediatamente a casos concretos.

3.5.4.3. Descripción de asignaturas

Esta parte cubre la totalidad de las áreas comprometidas con la gestión de proyectos, cualquiera que sea el origen de éstos. Proponiendo una visión general al inicio, y particular en las unidades siguientes, las cuales incluyen, una o más áreas de Gestión.

También está estructurada en base a ejercicios que el alumno debe realizar de manera correlativa y respondiendo a una idea inicial única. Estos ejercicios se completan con la corrección del consultor académico. La aprobación de cada ejercicio no condiciona la realización del ejercicio siguiente.

✓ Introducción a la Gestión de Proyectos

Objetivo: Conocer los fundamentos de la gestión de proyectos.

Contenido: Gestión y Gerencia de proyectos. Introducción general y teórica. Conceptos generales de la gestión de proyectos y de tipologías de proyectos. Fases del proyecto y ciclo de vida del proyecto.

✓ Planificación y Gestión de Proyectos

Objetivo: Conocer los fundamentos de la planificación y sus herramientas y metodologías.

Contenidos: Integración y alcance del proyecto. Desarrollo del Plan del proyecto y control de sus posibles cambios, definición, administración y planificación del alcance del proyecto. Planificación y Programación del proyecto. Elegir y aplicar las técnicas adecuadas para producir un plan de acción. Técnicas específicas de programación, y correcta administración de los tiempos.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

✓ Herramientas Informáticas de Gestión de proyectos

Objetivo: Conocer herramientas informáticas de apoyo a la gestión del proyecto.

Contenidos: Herramientas tecnológicas (estudio general del avance de la técnicas de información y comunicación aplicables a la gestión de proyectos). Software de gestión (conocimientos específicos de los programas informáticos de uso masivo para la gestión de proyectos).

✓ Seguimiento y Control del Proyecto

Objetivo: Conocer los fundamentos del control de proyectos y sus herramientas y metodologías.

Contenidos: Comunicaciones y circuitos de reportes. Diseño y desarrollo de todos los elementos constitutivos de la cadena de información. Diseño estratégico del circuito informativo. Re-planificación y control de avance. Evaluación y análisis del avance previsto del proyecto. Modelos de anticipación. Control de recursos técnicos y humanos para asegurar el cumplimiento en tiempo, calidad y costos.

✓ Evaluación de Proyectos

Objetivo: Comprender y conocer los procesos y herramientas de la evaluación de proyectos y la valorización de empresas.

Contenido: Formulación y Evaluación de Proyectos. Etapas y estructura de Financiamiento de un proyecto. Evaluación de la capacidad de Crecimiento de un negocio. Análisis y Manejo de Riesgo. Valoración de empresas.

✓ Gestión de la Confianza: Calidad y Riesgo

Objetivo: Conocer los fundamentos de la calidad en los proyectos y sus herramientas y metodologías.

Contenidos: Planificación de la Calidad. Aseguramiento y Control de Calidad. Control de los procesos, y del alcance de objetivos en tiempo y forma. Respuesta correcta a las necesidades planteadas inicialmente. Planes de calidad.

✓ Gestión Estratégica de los Recursos Humanos

Objetivo: Ofrecer una visión global del rol del director de Recursos Humanos en el siglo XXI, revisando las áreas de actividad de la gestión, y la integración a la estrategia empresarial. Orientar el conocimiento aprendido hacia la realización de tesis final de Máster.

Contenido: Se hace una panorámica sobre los efectos de la globalización en los RRHH, Panorámica de funciones del director de RRHH, Las nuevas tecnologías en la Gestión de RRHH y los Sistemas de control de Gestión de RRHH.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

✓ Prevención de Riesgos Laborales: OHSAS 18001

Objetivo: Dar a conocer algunos conceptos fundamentales sobre la prevención de riesgos laborales y las consecuencias finales de los accidentes y enfermedades profesionales sobre las personas y economía de empresa. Asimismo, se define lo que se entiende por sistema de gestión y se sientan las bases para la implantación de un sistema de gestión de prevención de riesgos laborales basado en la norma OHSAS 18001.

Contenidos: Conceptos generales. Daños derivados del trabajo. Evaluación del riesgo. Inspección de seguridad técnica. Investigación de accidentes.Análisis estadístico. Gestión de la prevención de riesgos laborales. La norma OHSAS 18001:2007.

✓ Comunicación del Proyecto

Objetivo: Conocer los fundamentos de la comunicación en los proyectos y sus herramientas y metodologías.

Contenidos: Análisis e identificación del concepto e identidad del proyecto. Aplicar modelos de análisis cualitativo sobre la misión-visión predeterminada para el proyecto. Estrategia comunicativa y desarrollo de planes de comunicación a los diferentes niveles de receptores del proyecto. Herramientas estratégicas de comunicación y desarrollo del manual de normas y procedimientos de la comunicación. Estudio del mercado receptor.

3.5.4.4. Relaciones entre asignaturas de Gestión y estándar internacional PMI

	Áreas del PMI	01	02	03	04	05	06	07	08	09
#	Asignatura	G. de la Integración	G. del Alcance	G. de Tiempos	G. de Costos	G. de la Calidad	G. de los RRHH	G. de las Comunicaciones	G. del Riesgo	G. de las Adquisiciones
1	Introducción a la Gestión de Proyectos	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Planificación y Programación del Proyecto	■	■							
3	Herramientas Informáticas de Gestión de Proyectos		■					■		
4	Seguimiento y Control de Proyectos			■	■			■		
5	Evaluación de Proyectos				■					■
6	Gestión de la Confianza: Riesgo y Calidad					■			■	
7	Gestión Estratégica de los Recursos Humanos						■			
8	Prevención de Riesgos Laborales: OHSAS 18001						■			
9	Gestión de la Comunicaciones en el Proyecto[a]							■		

a. Gestión de las Comunicaciones en el Proyecto incluye Gestión de la Información y Comunicación del Proyecto. Cabe destacar que estas asignaturas igualmente contienen los fundamentos y estándares exigidos por el IPMA.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.5. Dirección de Proyectos

#	ASIGNATURAS	CRÉDITOS
DIRECCIÓN DE PROYECTOS		
R19	Entornos Virtuales de Trabajo Colaborativo	2
R20	Gestión sin Distancias	2
R21	Técnicas de Presentación en Público	2
R22	Administración y Dirección de Empresas	4
R23	Dirección y Planificación Estratégica	4
R24	Técnicas de Resolución de Conflictos y Negociación	3
R25	Técnicas de Dirección de Equipos de Trabajo	3
R26	Gestión del Conocimiento y Aprendizaje Organizacional	3
R27	e-Business y su Integración con los Sistemas Corporativos de Gestión	5

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.5.1. Características

El bloque está compuesto de temas relacionados exclusivamente a la actividad del Director de proyecto, destacando sus responsabilidades e incumbencias en cada área en la que participa.

La estructura del presente bloque abarca temas de plena competencia del Director de un Proyecto en las grandes etapas y tareas de un proyecto, algunas propias de la gestión (inicio, planificación y diseño, ejecución y control, y cierre y post mortem) como otras de índole estratégicas para cubrir temas de programas o portafolios de proyectos.

3.5.5.2. Objetivo

Determinar y analizar las actividades y responsabilidades del Director de proyectos en cada uno de los ámbitos de incumbencia del mismo, respondiendo a una metodología estructurada en las etapas de gestión de proyectos, y proponer las herramientas correctas para el control y seguimiento, por parte del Director, sin dejar de lado el pensamiento estratégico.

Aprender a utilizar una metodología adecuada a la dirección de un proyecto, que responda a una secuencia predeterminada de avance, y aplicable inmediatamente a casos concretos y articulados.

3.5.5.3. Descripción de asignaturas

Este módulo tiene la particularidad de abarcar los temas relacionados con las actividades del Director del Proyecto, desde las etapas de la gestión de un proyecto, es decir, estudiando las incumbencias, responsabilidades y alcances del Director en cada etapa de la totalidad de la gestión, hasta las herramientas que el Director debe conocer para ejercer su actividad desde una perspectiva estratégica.

El alumno debe realizar ejercicios de manera correlativa y respondiendo a una idea inicial única. Estos ejercicios se elevan para su corrección al consultor académico. La aprobación de cada ejercicio no condiciona la realización del ejercicio siguiente, es decir el alumno puede encontrarse en la situación de estar corrigiendo dos o más ejercicios a la vez.

✓ Entornos Virtuales de Trabajo Colaborativo

Objetivo: Comprender y conocer el concepto y tecnologías asociados al trabajo colaborativo desde la gestión de equipos organizacionales hasta la gestión de equipos a distancia mediatizados por entornos virtuales.

Contenidos: Fundamentos del comportamiento individual. Gestión de grupos y de equipos. Fundamentos de comunicación organizacional. Procesos de gestión por entornos virtuales. Entornos virtuales de trabajo colaborativo.

✓ Gestión sin Distancias

Objetivo: Conocer el complejo procesos y sus herramientas, metodologías y tipología de la gestión off-shore de un proyecto.

Contenidos: Construcción cooperativa y colaborativa del conocimiento. Modelos cooperativos de participación, soportados con tecnologías de información. Teleingeniería distributiva y gestión *off-shore*: Dirección y administración a distancia, utilizando los último recursos tecnológicos pensados para este fin. Estudio y evaluación de nuevos escenarios de trabajo a distancia.

✓ Técnicas de Presentación en Público

Objetivo: Conocer el instrumental de promoción del proyecto y de su producto para conseguir inversores y proponer herramientas básicas primarias para el desarrollo de una estrategia comunicacional, y saber definir los elementos característicos del proyecto, que conformarán la imagen del mismo.

Contenidos: Comunicación de la propuesta y documentos de un proyecto y técnicas de comunicación oral y gráfica para los proyectistas.

✓ Administración y Dirección de Empresas

Objetivo: Introducir al alumno en los conceptos y técnicas de administración y dirección de empresas.

Contenido: Introducción a las teorías organizacionales. Estructura organizacionales. Clases de empresas. Las funciones empresariales. Nuevas formas organizacionales en la nueva economía. Tipos de empresas (Empresas de Servicio. Empresas de Tecnología. PyMEs. Empresas Familiares. Casos de Estudio). Pasos en la creación de una empresa.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

✓ Dirección y Planificación Estratégica

Objetivo: Conocer las herramientas de dirección estratégica y dominar el proceso de planificación estratégica. Ampliar conocimientos y técnicas de dirección estratégica empresarial.

Contenido: Dirección Estratégica (sistemas y sus evolución, elementos básicos, procesos y enfoques de pensamiento). Recursos y capacidades estratégicos. Internacionalización, alianzas y acuerdos de colaboración. La estrategia empresarial en la nueva economía. Misión, visión y valores. Cadena de Valor, FODA y selección de estrategias. Cuadro de Mando Integral.

✓ Técnicas de Resolución de Conflictos y Negociación

Objetivo: Aportar conocimientos teóricos y prácticos relativos a los conflictos, estrategias de resolución, y habilidades básicas para su resolución.

Contenidos: Introducción al análisis de los conflictos, Estrategias y métodos para resolverlos y Competencias y habilidades necesarias en la resolución de conflictos en la empresa.

✓ Técnicas de Dirección de Equipos de Trabajos

Objetivo: Conocer los elementos teóricos y prácticos sobre los grupos y equipos de trabajo, Sus características, Técnicas y herramientas para su gestión eficaz.

Contenido: Concepto de Grupo y Equipo, sus características diferenciales; Aplicaciones prácticas para motivar, Equipos de trabajo, La competencia vinculada al trabajo en equipo, Los miembros y roles en un equipo de trabajo.

✓ Gestión del conocimiento y Aprendizaje Organizacional

Objetivo: Identificar y analizar cada una de las tipologías del conocimiento que se generan en las empresas para su gestión, diagnóstico, distribución y disponibilidad de la información; como factores clave de éxito. Comprender Y conocer los conceptos, modelos y sistemas de aprendizaje organizacional.

Contenido: La gestión del conocimiento (conocimiento y gestión, objetivos de la gestión del conocimiento, propiedades y tipologías, herramientas e implantación). Nuevos paradigmas en docencia e investigación (e-learning). Aprendizaje organizacional y modelos madurez.

✓ e-Business y su Integración con los Sistemas Corporativos de Gestión

Objetivo: Ofrecer una visión general de los sistemas de gestión de la empresa moderna SCM, ERP y CRM. Conocer el valor que tienen para un negocio las TIC's. Comprender el rol de las TIC en la dirección de proyectos. Conocer los conceptos necesarios para comprender la tecnología que da soporte al comercio y los negocios electrónicos dentro de la empresa y la gestión de negocios.

Contenidos: Gestión de la cadena de suministros, Planificación de los Recursos empresariales, gestión de las relaciones con clientes relacionados con el comercio electrónico. Retos de gestión en una Economía en Red. Creación de Ventajas de empresas con TIC's. Infraestructuras de trabajo con Internet.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

3.5.6. Proyecto Final de Máster o Tesis de Grado

3.5.6.1. Características

La última parte del Máster está destinada a la realización del Proyecto Final de Máster. Este trabajo es una mejora del proyecto realizado en equipo a lo largo de los 3 módulos anteriores conforme se resolvían los diversos ejercicios de diseño enriquecidos con las actividades de dirección y de gestión.

3.5.6.2. Objetivo

Presentar un documento completo que muestre el desarrollo total del Proyecto Final de Máster propuesto, contemplando la posibilidad de su ejecución concreta, de acuerdo a los lineamientos y detalles exigidos en la normativa respectiva. El Proyecto Final de Máster debe ser una aportación al campo de proyectos con una fuerte componente aplicada y respetando la doctrina y teoría del campo de proyectos.

4. Especialización/Extensión

Si el alumno prefiere, también puede cursar de forma independiente las diferentes partes mencionadas anteriormente.

4.1. Especialización en Diseño de Proyectos

4.1.1. Estructura

La Especialización se compone:

- 1ª Parte: Asignaturas (27 créditos).
- 2ª Parte: Trabajo Final (10 créditos)[1].

4.1.2. Duración

La duración estimada de la especialización en Diseño de Proyectos, depende del perfil académico del alumno y de los requisitos de la Universidad correspondiente:

PERFIL ACADÉMICO DEL ALUMNO	TÍTULO OTORGADO DISEÑO DE PROYECTOS	DURACIÓN EN HORAS	CRÉDITOS EN HORAS
Personas sin titulación académica previa	Extensión Universitaria o Diplomado	270	27
Licenciados	Especialización, Postítulo o Experto	370	37

1. Únicamente para los alumnos de la Especialización.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

Respecto a la distribución del tiempo se establece que:

- Al ser un Programa a distancia y no estar sujeto a clases presenciales, no se establece una fecha concreta de inicio, por lo que el alumno puede formalizar la matrícula en cualquier momento, siempre que haya plazas disponibles.
- Por motivos académicos y de aprendizaje se dispone de una duración mínima del Programa de tres meses, contabilizados desde la fecha de entrega de los dos primeros volúmenes hasta la fecha de recepción del último ejercicio de evaluación.
- El tiempo máximo del que se dispone para realizar el Programa es de un año. En este período de tiempo, el alumno debe haber entregado todas las evaluaciones correspondientes a la asignatura y, en el caso de la Especialización, el Trabajo Final.
- La estructura de créditos del Programa de Dirección de Empresas para el título de Diplomado o Extensión Universitaria se recoge en la siguiente tabla:

	CRÉDITOS	DURACIÓN EN MESES	HORAS
Asignaturas	27	9	270

En el caso de la Especialización, Postítulo o Experto la estructura de créditos queda como sigue:

	CRÉDITOS	DURACIÓN EN MESES	HORAS
1ª Parte: Asignaturas	27	9	270
2ª Parte: Trabajo Final	10	3	100
TOTAL	**37**	**12**	**370**

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

4.2. Especialización en Gestión de Proyectos

4.2.1. Estructura

La Especialización se compone:

- 1ª Parte: Asignaturas (25 créditos).
- 2ª Parte: Trabajo Final (10 créditos)[1]

1. Únicamente para los alumnos de la Especialización.

4.2.2. Duración

La duración estimada de la especialización en Gestión de Proyectos, depende del perfil académico del alumno y de los requisitos de la Universidad correspondiente:

PERFIL ACADÉMICO DEL ALUMNO	TÍTULO OTORGADO GESTIÓN DE PROYECTOS	DURACIÓN EN HORAS	CRÉDITOS[a]
Personas sin titulación académica previa	Extensión Universitaria o Diplomado	250	25
Licenciados	Especialización, Postítulo o Experto	350	35

a. 1 crédito=10 horas.

Respecto a la distribución del tiempo se establece que:

- Al ser un Programa a distancia y no estar sujeto a clases presenciales, no se establece una fecha concreta de inicio, por lo que el alumno puede formalizar la matrícula en cualquier momento, siempre que haya plazas disponibles.
- Por motivos académicos y de aprendizaje se dispone de una duración mínima del Programa de tres meses, contabilizados desde la fecha de entrega de los dos primeros volúmenes hasta la fecha de recepción del último ejercicio de evaluación.
- El tiempo máximo del que se dispone para realizar el Programa es de un año. En este período de tiempo, el alumno debe haber entregado todas las evaluaciones correspondientes a la asignatura y, en el caso de la Especialización, el Trabajo Final.
- La estructura de créditos del Programa de Dirección de Empresas para el título de Diplomado o Extensión Universitaria se recoge en la siguiente tabla:

	CRÉDITOS	DURACIÓN EN MESES	HORAS
Asignaturas	25	9	250

En el caso de la Especialización, Postítulo o Experto la estructura de créditos queda como sigue:

	CRÉDITOS	DURACIÓN EN MESES	HORAS
1ª Parte: Asignaturas	25	9	250
2ª Parte: Trabajo Final	10	3	100
TOTAL	**35**	**12**	**350**

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

4.3. Especialización en Dirección de Proyectos

4.3.1. Estructura

La Especialización se compone:

- 1ª Parte: Asignaturas (28 créditos).
- 2ª Parte: Trabajo Final (10 créditos)[1]

4.3.2. Duración

La duración estimada de la especialización en Dirección de Proyectos, depende del perfil académico del alumno y de los requisitos de la Universidad correspondiente:

PERFIL ACADÉMICO DEL ALUMNO	TÍTULO OTORGADO DIRECCIÓN DE PROYECTOS	DURACIÓN EN HORAS	CRÉDITOS[a]
Personas sin titulación académica previa	Extensión Universitaria o Diplomado	280	28
Licenciados	Especialización, Postítulo o Experto	380	38

a. 1 crédito=10 horas.

Respecto a la distribución del tiempo se establece que:

- Al ser un Programa a distancia y no estar sujeto a clases presenciales, no se establece una fecha concreta de inicio, por lo que el alumno puede formalizar la matrícula en cualquier momento, siempre que haya plazas disponibles.
- Por motivos académicos y de aprendizaje se dispone de una duración mínima del Programa de tres meses, contabilizados desde la fecha de entrega de los dos primeros volúmenes hasta la fecha de recepción del último ejercicio de evaluación.
- El tiempo máximo del que se dispone para realizar el Programa es de un año. En este período de tiempo, el alumno debe haber entregado todas las evaluaciones correspondientes a la asignatura y, en el caso de la Especialización, el Trabajo Final.
- La estructura de créditos del Programa de Dirección de Empresas para el título de Diplomado o Extensión Universitaria se recoge en la siguiente tabla:

	CRÉDITOS	DURACIÓN EN MESES	HORAS
Asignaturas	28	9	280

1. Únicamente para los alumnos de la Especialización.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

En el caso de la Especialización, Postítulo o Experto la estructura de créditos queda como sigue:

	CRÉDITOS	DURACIÓN EN MESES	HORAS
1ª Parte: Asignaturas	28	9	280
2ª Parte: Trabajo Final	10	3	100
TOTAL	**38**	**12**	**380**

4.4. Titulación

Tal y como se ha visto, el Programa del área de Proyectos cuenta con distintas titulaciones en cada uno de los países donde se imparte, de tal forma que cada una de ellas posee unas características y requisitos académicos particulares:

- Los Títulos serán expedidos por la Universidad donde se haya matriculado el alumno con el Patrocinio de la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER).
- En el Título se especificará la naturaleza del Programa (Diplomado, Especialización, Experto, Postítulo o Extensión Universitaria) en función de la nomenclatura vigente en cada país.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

5. Formación global

5.1. Elementos formativos para una educación en la sociedad de la información y de las comunicaciones

El poder superar los retos, anteriormente mencionados, requiere de elementos que respondan a la vez a metodologías aplicables. Dos de los elementos contemplados y respetados a lo largo de la totalidad del presente programa formativo son:

- aprender haciendo, y
- uso de las NTIC.

En el MDGDP estos elementos se encuentran estrechamente vinculados.

- Primero, la "filosofía" de trabajo y estudio basada en el aprender-haciendo, busca incorporar conceptos nuevos y aplicarlos de manera inmediata en un contexto real, o bien, resolviendo problemas correctamente planteados.
- Segundo, el uso de las NTIC se expresa en dos dimensiones, una como parte intrínseca del proceso formativo y otra como herramienta profesional de ayuda al momento de programar y gestionar un proyecto.

Como se puede advertir, se contempla ejercitar permanentemente y de forma articulada entre sí, desde el inicio y hasta la finalización del Máster, la resolución de problemáticas reales utilizando ejercicios y actividades que unen los sólidos fundamentos teóricos del campo de proyectos con experiencias. Esta forma de proceder, permitirá que el alumno interiorice y asimile el uso de las NTIC por cuanto trabajará en actividades cuya resolución implica el conocimiento y aplicación de prácticas de proyectos en sus aspectos de diseño, gestión y dirección, todas basadas en el uso de NTIC.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

5.1.1. El aprender haciendo

Un proyecto solamente se aprende haciendo uno de ellos. Es por eso que todo curso de proyectos debe promover el desarrollo de un proyecto como punto culminante de los estudios. Esto permite que los estudiantes aprendan y apliquen "en terreno" los conocimientos y puedan observar la aplicación de su conocimiento en la presentación real de un proyecto factible de realizar.

5.1.2. El uso de las NTIC y nuevas tecnologías

Los actuales mercados en donde se desarrollan los proyectos, nos presentan escenarios de trabajo en donde la interconexión entre los diferentes agentes u oficinas necesarias para el desarrollo del mismo, no deben encontrar como obstáculo las distancias geográficas y temporales. En este sentido las NTIC y las nuevas tecnologías se usan para explotar su potencial de construir redes de interrelación entre personas para generar conocimiento, necesarias para dar respuesta a estas exigencias.

5.2. Modelo educativo integral

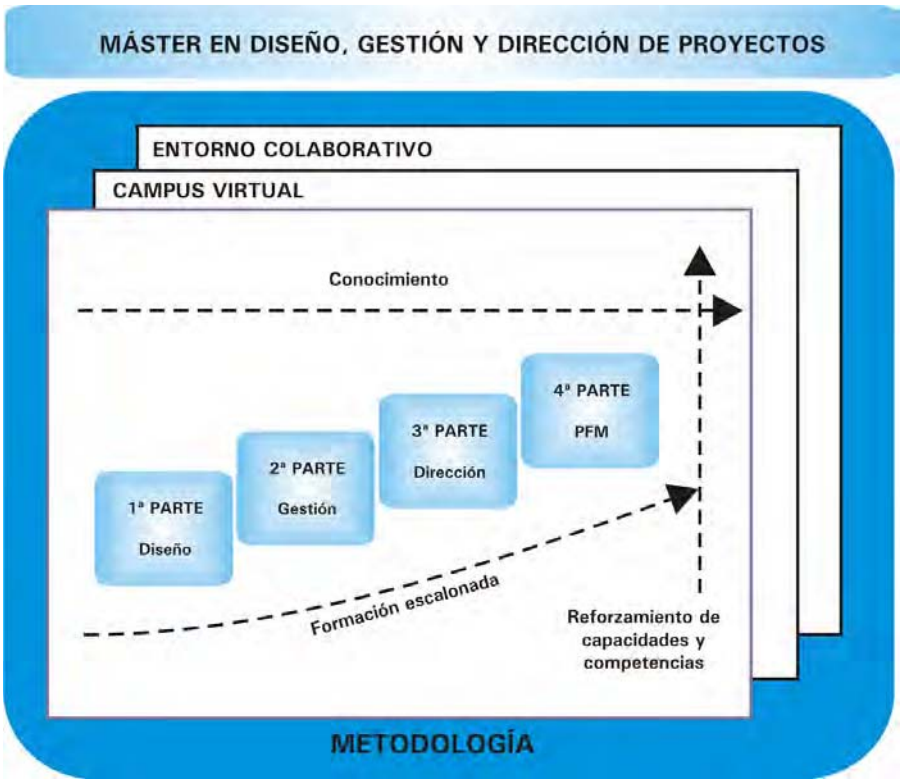
El modelo usado en los programas de estudio permite que las personas formadas en los programas académicos tengan una experiencia de aprendizaje caracterizada de manera breve y resumida por los siguientes elementos:

- Material de estudio impreso: que se recibe en el domicilio en tomos de gran calidad y cuyo contenido está preparado por especialistas en educación no presencial, lo cual permite garantizar que puede estudiar sin depender 100% de la tecnología.
- Entorno Colaborativo Virtual de Trabajo donde se desarrollan casos prácticos aplicando una metodología docente colaborativa y cooperativa, y donde se comparten experiencias con estudiantes de otros países. Además dispone de un fondo documental donde se encuentran decenas de ejemplos actualizados al día según surgen en cada país, universidad o empresa, guías de apoyo y apuntes que facilitan el aprendizaje.
- Campus Virtual donde se comparten experiencias con estudiantes de los otros países, además de tener acceso al fondo documental electrónico de FUNIBER, donde se encuentran cientos de tesis realizadas en las universidades de la red y documentos digitales de gran valor generados y actualizados al día conforme surgen en cada país, universidad o empresa, lo cual se complemente con espacios de discusión especializados por temas mediante foros y chats, lo cual en su conjunto es un complemento ideal a los contenidos obligatorios de estudio.
- Charlas y seminarios presenciales dictados por nuestros profesionales visitantes con el fin de que el estudiante conozca a profesores y se refuercen las redes de contacto y aprendizaje.
- Apoyo continuo con un Consultor Académico específico y personal para su ayuda y seguimiento, además de la red de tutores global (nuestro llamado Mapa del Conocimiento Global) los cuales se hayan especializado en diferentes temáticas, haciendo así el estudio más fructífero y enriqueciendo el aprendizaje con experiencias y expertos internacionales.
- Exámenes adaptados a necesidades y requisitos formativos, pudiendo ser virtuales, presenciales, a distancia o incluso telefónico, lo cual garantiza que el conocimiento es asimilado e interiorizado según los objetivos pedagógicos de cada materia y garantizando cumplir las exigencias de cada país y universidad de la red.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

5.3. Capacidades y competencias a reforzar

El Campus Virtual (WebCT) y el Entorno Colaborativo (BSCW) se conjugan en una metodología que permite reforzar capacidades y competencias tales como:



- Autoaprendizaje: por la modalidad de estudio semipresencial guiado por una agenda de avance marcada por el Consultor Académico.
- Autoconfianza en si mismo: mediante la preparación de documentos.
- Creatividad e innovación: generando iniciativas en grupo dentro del Entorno Colaborativo de Trabajo.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la práctica: desarrollando actividades mediante ejercicios prácticos.
- Capacidad de resolver problemas: trabajando de manera individual y grupal resolviendo test teóricos y ejercicios prácticos.
- Toma de decisiones: resolviendo situaciones creadas por los profesores.
- Capacidad de búsqueda y gestión de la información: indagando para generar iniciativas.
- Integridad, coherencia y discreción: mediante discusiones en foros.
- Orientación al logro: conseguir iniciativas reales al espacio local y/o regional.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

- Tolerancia a las opiniones de los demás: participando en procesos de discusión y toma de decisiones en foros.
- Capacidad de organización y planificación: al trabajar en grupo y organizando tareas con sus pares.
- Comunicación oral y escrita: preparando documentos y la presentación final.
- Capacidad de adaptación a nuevos entornos: aprendizaje en campus virtual y posibilidad de colaborar a resolver problemas en otros sitios geográficos.
- Habilidad para las relaciones interpersonales: mediante la discusión e intercambio de ideas y opiniones en los foros.
- Dominio de la influencia y persuasión: motivando acciones en los otros mediante conversaciones en foros.
- Trabajo en equipo y cooperación: mediante los deberes y actividades en los sistemas BSCW y WebCT.

5.3.1. Conocimiento persistente

5.3.1.1. Material online

La totalidad de los contenidos desarrollados, estarán en el campus virtual (Figura 1) con acceso libre por parte del alumno sin importar en que punto de avance del curso se encuentre, a la vez, el alumno contará con los mismos en formato papel y cuidadosamente encarpetados, para su rápida, cómoda y fácil lectura.



Figura 1. Imagen del Campus Virtual: Disponibilidad de contenidos
(Imagen correspondiente al Campus Virtual de otro curso de FUNIBER)

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

5.3.1.2. Material impreso

El alumno contará con documentación en papel en material de alta calidad, editados pedagógicamente y en tomos (Figura 2), todo lo cual facilite el trabajo del estudiante. Este material permitirá que:

- Al principio de cada asignatura impresa se incluye un índice paginado. Para facilitar el estudio, al final de cada tema se recopilan los puntos más importantes en el apartado de Puntos a Destacar.
- Una vez realizada la lectura y comprensión de cada tema, se recomienda efectuar un pequeño resumen sobre los puntos que se consideren más importantes en las hojas habilitadas para tal fin. Estas hojas están situadas al final de cada tema y se identifican por el nombre de Resumen.
- Luego del resumen, el estudiante podrá realizar un test de autoevaluación, componente formativo considerado esencial para que así se refuercen y recuerden los temas esenciales estudiados.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

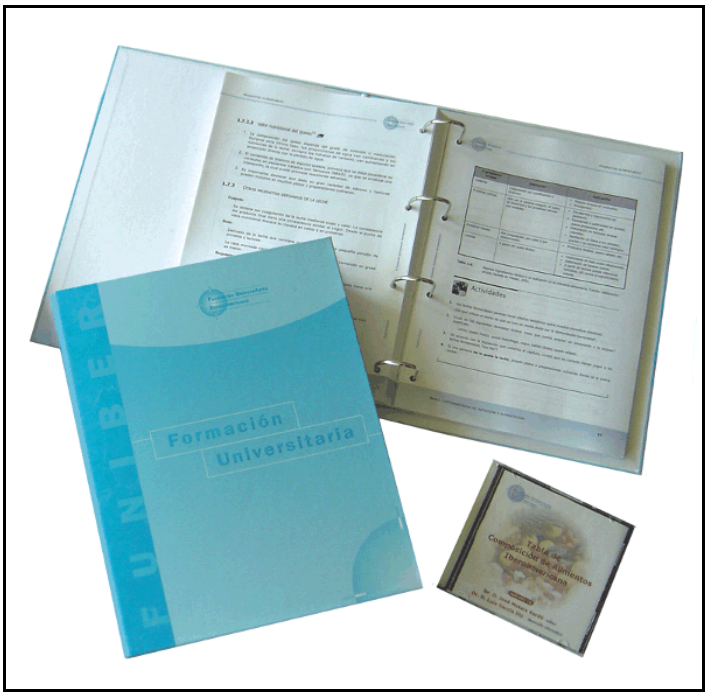


Figura 2. Documentación impresa.

5.3.1.3. Biblioteca online

Como complemento al material impreso, el Campus Virtual contará con una Biblioteca online de material actualizado y comentado. Esta biblioteca se compone de varios elementos:

- Documentos complementarios (Figura 3).
- *Frequently Asked Questions* (FAQs o preguntas frecuentes) que surgen de la interacción consultores y alumnos.
- Avisos y notas de prensa comentados y seleccionados que los consultores introducen en los foros de manera periódica.

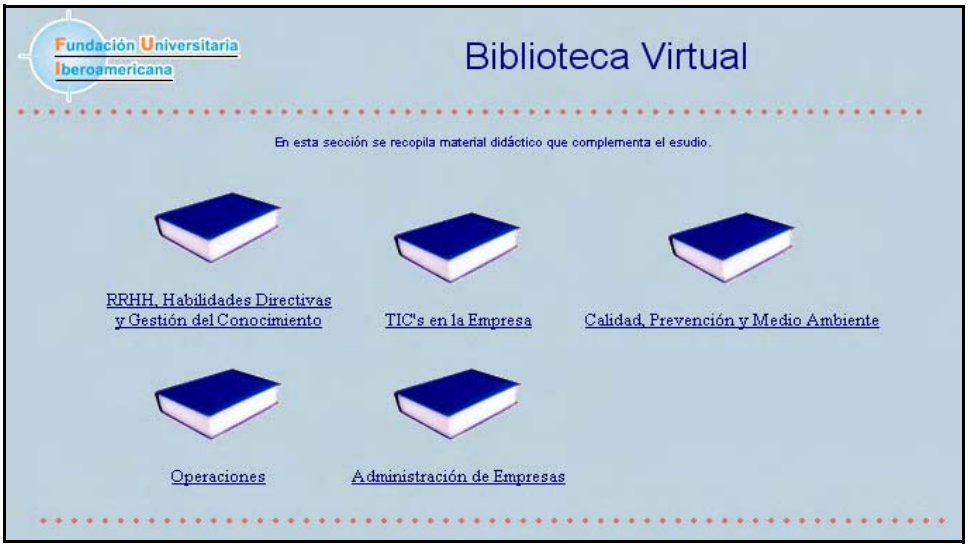


Figura 3. Imagen del Campus Virtual: Biblioteca online.
(Imagen correspondiente al Campus Virtual de otro curso de FUNIBER)

5.3.2. Consultoría académica

5.3.2.1. Funciones del consultor académico

El alumno contará con el apoyo de un tutor, llamado *Grader* o *Consultor Académico*, en el Campus Virtual. Entre las funciones de este consultor, estará la supervisión y seguimiento del alumno, así como ser el punto de contacto en las tutorías para la resolución de dudas y consultas, sin dejar de ser además, un asesor en todas las dudas sobre los contenidos estudiados y la ejecución del proyecto y deberes a cumplir.

El alumno interactuará con su *Consultor Académico* mediante:

- contacto presencial en reuniones concertadas en horarios preestablecidos;

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

- contacto no-presencial mediante contacto telefónico, vía fax y/o correo postal;
- virtual, correo interno del campus virtual (asincrónicos, Figura 4), mediante los foros (asincrónicos, Figura 5), o chats (sincrónicos).

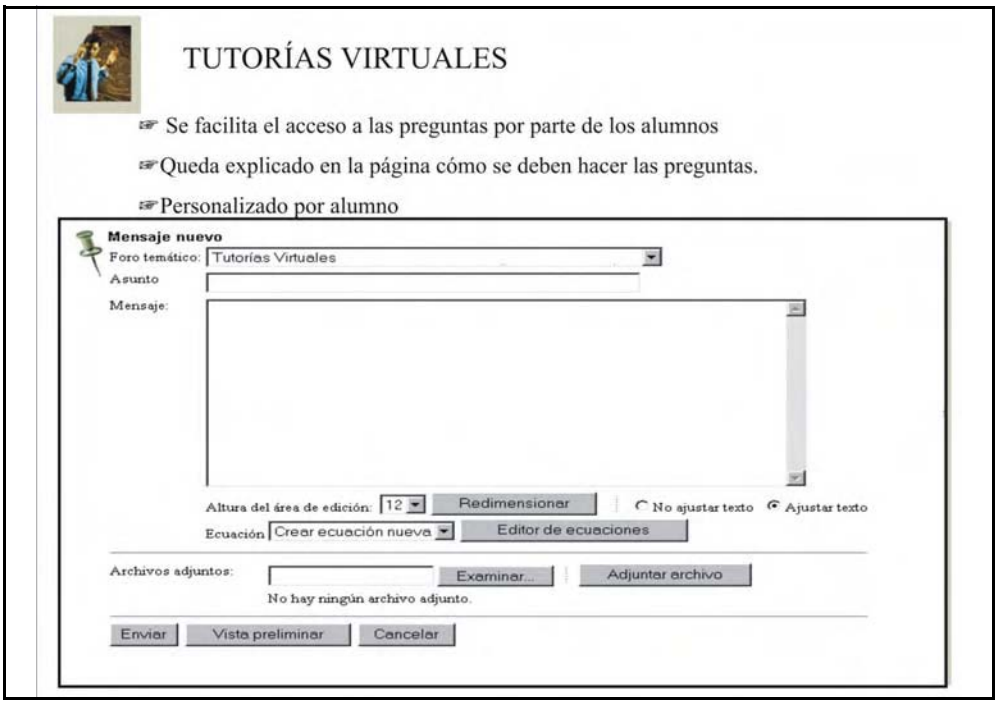


Figura 4. Imagen del Campus Virtual: Tutorías virtuales.

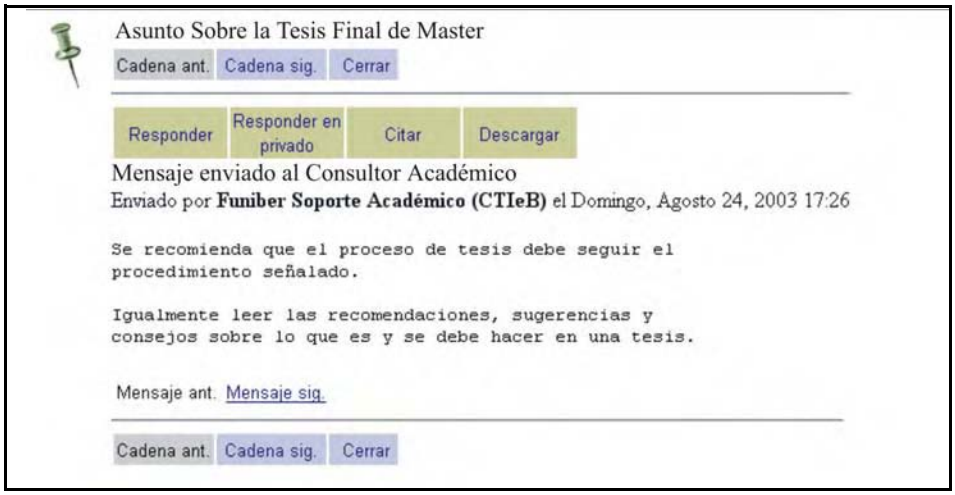


Figura 5. Imagen del Campus Virtual: Comunicación con el Consultor Académico.

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

5.3.2.2. Mapa de conocimiento

En el caso virtual, el alumno puede interactuar con otros Consultores Académicos, aprovechando el mapa de conocimiento existente entre consultores, lo cual permite que una consulta no limite su respuesta a un consultor, sino a otros lo cual aprovecha la sinergia de varias respuestas y el aprovechar el amplio y extenso conocimiento de otros consultores.

Cabe destacar que el Mapa de Conocimiento es un instrumento de gestión del conocimiento que permite conocer por parte del alumno, los campos de especialidad de cada Consultor Académico existente. Esto que podría verse como una debilidad, gracias al Campus Virtual, es una gran fortaleza del proceso formativo pues el estudiante puede formular preguntas concretas a su propio consultor o a alguno específico (no debemos olvidar que los consultores son profesionales de proyectos, y en algunos casos, poseen experiencia y especialización en campos concretos que interesa conocer).

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

© FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA