

PROGRAMA DE GERENCIA DE PROYECTOS						
I.- DATOS GENERALES						
Nombre de la Carrera o Programa: COMUNICACIÓN SOCIAL						
Nombre de la Asignatura: Gerencia de Proyectos						
Departamento y/o cátedra: Comunicaciones Publicitarias						
Régimen: <i>Semestral</i>				Número de Unidades Crédito: 5		
Ubicación en el plan de estudios: Sexto semestre						
Tipo de asignatura: Obligatoria	x	Electiva	Nº horas semanales: Teóricas:	2	Prácticas/Seminarios	2
Prelaciones/Requisitos:			Asignaturas a las que aporta: Todas aquellas que requieran la realización de un producto final como fruto de una labor de equipo.			
Fecha de aprobación del Programa por el Consejo de Facultad: 28/9/2015						

II.- JUSTIFICACIÓN	
<p>El perfil del egresado de la carrera de Comunicación Social establece como una de sus principales competencias la capacidad para planificar y administrar el seguimiento de múltiples iniciativas relacionadas con sus múltiples áreas de especialización. El conocimiento de los métodos cuantitativos de aceptación internacional para respaldar la toma de decisiones, así como la versatilidad en el manejo de técnicas modernas para el diseño, desarrollo y evaluación de proyectos, constituyen la posibilidad cierta de asumir con seguridad no solo responsabilidades de alto nivel en el mercado de trabajo, sino también la capacidad para independizarse y crear fuentes de trabajo.</p> <p>Desde este punto de vista, la unidad curricular <i>Gerencia de Proyectos</i> proporciona las herramientas básicas para la resolución de problemas genéricos de índole gerencial relacionados con el área comunicacional, para lo cual concentra su contenido en el desarrollo de experticias en el manejo de los principales modelos cuantitativos propios de la teoría de la decisión y de las técnicas básicas para la planificación del tiempo y del presupuesto de los proyectos. A través de la formulación y construcción de iniciativas ajustadas a situaciones reales del campo laboral, el programa ayuda a desarrollar las competencias necesarias para lograr la transformación efectiva de una idea en un producto final de calidad, a través del uso racional de los recursos disponibles.</p>	
III.- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	
Esta unidad curricular contribuye al desarrollo de las competencias generales, profesionales básicas y específicas siguientes:	
Competencia general: Aprender a aprender con calidad	
Abstrae, analiza y sintetiza información	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica elementos comunes en diferentes situaciones o contextos 2. Descompone, identifica, clasifica y jerarquiza elementos comunes

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Resume información de forma clara y ordenada 4. Integra los elementos de forma coherente 5. Valora críticamente la información
Aplica los conocimientos en la práctica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona la información que resulta relevante para resolver una situación 2. Elabora una síntesis para sí mismo o para comunicarla a otras personas 3. Establece y evalúa la eficacia y la eficiencia de los cursos de acción a seguir de acuerdo con la información disponible 4. Implementa el proceso a seguir para alcanzar los objetivos mediante acciones, recursos y tiempo disponible 5. Evalúa los resultados obtenidos
Identifica, plantea y resuelve problemas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce diferencias entre una situación actual y la deseada 2. Analiza el problema y obtiene la información requerida para solucionarlo 3. Formula opciones de solución que responden a su conocimiento, reflexión y experiencia previa 4. Selecciona la opción de solución que resulta más pertinente, programa las acciones y las ejecuta 5. Evalúa el resultado de las acciones ejecutadas
Competencia general: Aprender a trabajar con el otro	
Participa y trabaja en equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica roles y funciones de todos los miembros del equipo 2. Realiza las tareas establecidas por el equipo 3. Cumple diversos roles dentro del equipo 4. Utiliza formas de comunicación que favorecen las relaciones de interdependencia. 5. Coordina las acciones del equipo hacia el logro de la meta común
Se comunica, interactúa y colabora con el otro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa en sus propias palabras lo que otras personas le comunican 2. Valora las ideas y opiniones de otras personas 3. Defiende sus derechos y opiniones en sus comunicaciones sin agredir al otro 4. Propicia la comunicación para conciliar



	<p>posturas opuestas</p> <p>5. Ayuda al otro a comunicarse efectivamente</p>
Actúa creativamente ante diversas situaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica, personal o colectivamente, situaciones que requieren soluciones creativas 2. Propone opciones novedosas de solución 3. Analiza críticamente las opciones propuestas 4. Aplica la solución de mayor beneficio-costo 5. Evalúa, individual o colectivamente, la solución aplicada en términos de novedad, valor y eficacia
Competencia profesional básica: Interpreta la realidad social	
Investiga la realidad cultural y social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica problemáticas pertinentes desde el punto de vista comunicacional 2. Obtiene información de fuentes confiables mediante métodos de investigación y procesos documentales propios de la comunicación social 3. Evalúa la calidad de la información a la luz de los principios teóricos, éticos y legales de la profesión
Interpreta problemáticas sociales con sentido crítico, reflexivo y ético	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contextualiza problemáticas desde una perspectiva histórica y cultural 2. Analiza problemáticas de la realidad social de manera crítica, reflexiva y autónoma, haciendo uso de conceptos y procedimientos de las ciencias sociales 3. Articula el conocimiento de la realidad con valores y principios éticos
Competencia profesional básica: Gestiona proyectos comunicacionales	
Formula proyectos comunicacionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Define los objetivos de un proyecto 2. Determina los recursos disponibles y los necesarios para ejecutar el proyecto 3. Analiza las características de la audiencia objetivo 4. Diseña estrategias comunicacionales 5. Determina los medios apropiados según los mensajes y las audiencias 6. Define criterios para evaluar el proyecto a lo largo de su desarrollo 7. Evalúa el proyecto en sí mismo
Implementa proyectos comunicacionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determina criterios para la administración de recursos financieros



	<p>2. Conformar equipos de trabajo con los recursos humanos apropiados</p> <p>3. Elaborar o supervisar la elaboración de productos comunicacionales</p> <p>4. Aplicar criterios para monitorear el cumplimiento de objetivos</p>
<p>Evalúa los resultados de un proyecto comunicacional</p>	<p>1. Verifica el cumplimiento de los criterios de evaluación establecidos en el proyecto</p> <p>2. Compara los resultados obtenidos con los deseados</p> <p>3. Determina el nivel de satisfacción de las necesidades que le dieron origen</p>

IV.- CONTENIDOS	
<p>Unidad I. Teoría de la Decisión</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es Teoría de la decisión? <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Contexto histórico 1.2. Consideraciones teóricas sobre las decisiones 1.3. Límites de la racionalidad 1.4. Subjetividad de las decisiones 2. Definición de problema <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Problemas personales y problemas organizacionales 2.2. Formas de resolver un problema 2.3. Etapas en la resolución de un problema 3. Modelo de decisión <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Resultados y estados de la naturaleza 3.2. Matrices de decisión 4. Principales modelos deterministas de decisión <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Modelo de Wald 4.2. Modelo optimista 4.3. Modelo de Savage 4.4. Modelo de Hurwicz 4.5. Modelo de Laplace 5. Modelos probabilísticos de decisión <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Árboles de decisión 5.2. Utilidad Esperada (expected utility) 5.3. Valor neto esperado (net expected value) 6. Análisis de sensibilidad de una decisión con relación a una variable <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Método para evaluar la sensibilidad en árboles de decisión 6.2. Método gráfico para determinar la sensibilidad de una decisión con respecto a la probabilidad 7. Modelos de decisión particulares: técnicas de decisión <ol style="list-style-type: none"> 7.1. Análisis de Pareto (decidiendo los cambios más importantes para simplificar una situación) 7.2. Análisis de Red (decidiendo entre buenas opciones) 7.3. Análisis Comparativo de Pares (evaluando la



	<p>importancia relativa de diferentes opciones)</p> <p>7.4. Análisis Costo- beneficio (evaluando si una decisión vale la pena)</p>
<p>Unidad II. El proyecto</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es un proyecto? <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Contexto histórico 1.2. Carácter interdisciplinario de la teoría de proyectos 1.3. Definición de responsabilidades en un proyecto: rol del gerente de proyectos 1.4. Ciclo de vida de los proyectos 2. Variables fundamentales de un proyecto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Gerencia del tiempo 2.2. Gerencia del costo 2.3. Gerencia de los recursos humanos 2.4. Gerencia de las comunicaciones 2.5. Gerencia del riesgo 2.6. Gerencia de la logística 2.7. Gerencia de la calidad 3. Tipos de proyectos <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Proyectos académicos 3.2. Proyectos de investigación 3.3. Proyectos comunicacionales 3.4. Proyectos profesionales 4. Ética en los proyectos <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Conflictos de interés en los proyectos
<p>Unidad III. Planificación del tiempo en un proyecto con tareas de duración fija</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos básicos <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Tareas o actividades 1.2. Duración de una tarea 1.3. Predecesores inmediatos 2. Representación en red de un proyecto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Red ADM (Arrow Diagram Method). Reglas de construcción. Uso de las tareas ficticias 2.2. Red PDM (Precedence Diagram Method). Reglas de construcción 2.3. Uso de software para la realización de redes 3. Metodología CPM (Critical Path Method) <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Supuestos básicos 3.2. Tiempos de inicio y finalización temprana de una tarea 3.3. Reglas del barrido hacia la derecha 3.4. Tiempos de inicio y finalización tardía de una tarea 3.5. Reglas del barrido hacia la izquierda 3.6. Holgura de una tarea (slack) 3.7. Definición e interpretación de la ruta crítica 3.8. Estudio de casos 4. Representación gráfica de un proyecto <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Tabla de control de las tareas 4.2. Elaboración del diagram Gantt 4.3. Auditoría del proyecto sobre la base del diagram Gantt (actividades concluidas, sin iniciar, en realización obligatoria y en realización posible para una determinada fecha)
<p>Unidad IV. Planificación del tiempo en</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión de conceptos básicos de probabilidad <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Uso de la tabla de áreas bajo la curva normal



<p>un proyecto con tareas de duración variable</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.2. Cálculo de probabilidades con distribución normal 2. 2.-Metodología PERT (Program Evaluation and Review Technique) <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Supuestos básicos 2.2. Tiempos pesimista, más probable y optimista de una tarea 2.3. Cálculo del tiempo estimado de una tarea 2.4. Cálculo de la varianza y la desviación standard de una tarea 3. Tiempo estimado de realización de todo el proyecto <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Cálculo del tiempo estimado usando red ADM 3.2. Cálculo del tiempo estimado usando red PDM 3.3. Uso de software para la determinación del tiempo estimado 4. Varianza y desviación standard de un proyecto con tiempos variables <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Caso de una ruta crítica 4.2. Caso de varias rutas críticas 4.3. Uso de software para la determinación de la varianza 5. Determinación de la probabilidad de conclusión de un proyecto con tiempos variables <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Probabilidad de concluirlo antes de una cierta fecha 5.2. Probabilidad de concluirlo después de una cierta fecha 5.3. Probabilidad de concluirlo entre dos fechas 6. Estudio de casos
<p>Unidad V. Planificación del gasto en un proyecto</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinación del costo de una tarea <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Gastos asociados a una actividad: gastos de nómina, alquiler de equipos, transporte, alojamiento, alimentación, imprevistos 1.2. Gasto presupuestado y gasto real 2. Representación gráfica del gasto presupuestado <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Tabla de distribución de gastos para tiempos de inicio temprano 2.2. Tabla de distribución de gastos para tiempos de inicio tardío 2.3. Realización de la gráfica de distribución de gastos factibles del proyecto 3. Auditoría del gasto <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Determinación del sobregasto real del proyecto para una cierta fecha 3.2. Ajustes financieros
<p>Unidad VI. Crashing en un proyecto</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es el crashing? <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Tiempos de emergencia y costos de emergencia de una tarea 1.2. Cálculo del costo de emergencia por unidad de tiempo 2. Reducción del tiempo de conclusión de un proyecto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Criterio de la reducción más económica 2.2. Aplicación progresiva de reducciones unitarias 2.3. Situaciones con varias rutas críticas 3. Reducción máxima <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Determinación del tiempo límite del crashing 3.2. Realización de la tabla resumen



	3.3. Uso de software en la aplicación del crashing 3.4. Interpretación y estudio de casos
Unidad VII. El informe de avances de un proyecto	1. ¿Cómo se realiza el informe de un proyecto? 1.1. Partes del informe 1.2. Información de respaldo 1.3. Uso del lenguaje técnico 2. Presentaciones audiovisuales 2.1. Criterios de una presentación adecuada 2.2. Material de apoyo 2.3. Situaciones particulares

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
DOCENTES	ESTUDIANTES
1. Método socrático 2. Exposiciones magistrales 3. Estudios de casos 4. Discusión dirigida	1. Realización de un proyecto dirigido 2. Distribución de responsabilidades por equipos 3. Revisión de fuentes electrónicas 4. Participación y debate 5. Búsqueda de información canalizada por el docente
VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	
1. Ejercicios de aplicación de los conceptos básicos. 2. Análisis de ejemplos en el aula. 3. Debates. 4. Pruebas escritas.	

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
<p>TEXTOS</p> <p>Bibliografía básica general: Bronson, R. (2003). <i>Investigación de operaciones</i>. Editorial McGraw Hill Davis, K. y McKeown, P. (2005). <i>Modelos cuantitativos</i>. México: Grupo Editorial Iberoamérica. Gould, F. y Eppen, G. (2000). <i>Investigación de operaciones en la ciencia administrativa</i>. México: Prentice Hall Hispanoamericana. Lehrer, J. (2009). <i>How we decide</i>. Boston. Mariner Books. Montaño, A. (1992). <i>Iniciación al Método del Camino Crítico</i>. México: Editorial Trillas. Palacios, Luis Enrique. (1998). <i>Principios esenciales para realizar proyectos, un enfoque latino</i>. Caracas: Ediciones UCAB. Stone, R. y Zander, B. (2002). <i>The art of possibility</i>. New York. Penguin Books. Taha, H. A. (2006). <i>Investigación de Operaciones</i>. México: Prentice Hall.</p>



GUÍAS Y MATERIAL DE APOYO

Definidas por el profesor al inicio de cada período académico.

Material de apoyo preparado por el docente.

Páginas web y videos didácticos producidos por los profesores de la unidad curricular.

RECOMENDADAS

Anderson, D.; Sweeney, D.; Williams, T. (2009). *An introduction to Management Science*. (10ma ed.). Boston, Massachusetts: Southwestern College Publications.

