

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico
- 5. Clave:** 40135
- 6. HC:** 00 **HT:** 06 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 00 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



#### Equipo de diseño de PUA

Joaquín Ezequiel Castillo Cárdenas.  
Lizbeth González Romero  
Beatriz Adriana Torres Román

#### Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 11 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

La unidad de aprendizaje Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico deberá desarrollar habilidades en los estudiantes para establecer una metodología para llevar a cabo un proyecto integral de diseño que cumpla con los objetivos y tiempos establecidos por las necesidades de la empresa e instituciones.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Diseño.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Gestionar un proyecto de diseño gráfico, por medio del seguimiento de un plan de proyecto que incluya los componentes básicos, los métodos, los recursos y las herramientas adecuadas, para cumplir con las necesidades de diseño gráfico del sector, con los requisitos del cliente y con la misión de la organización, con orden, liderazgo y una conciencia clara de las necesidades de la región.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Gestión de un proyecto de diseño gráfico que solucione las necesidades de comunicación visual de un caso en particular, que considere los componentes básicos de un proyecto, que integre: portada, introducción, desarrollo (aplicación de la metodología de gestión de proyectos a través del proceso administrativo) conclusión, referencias y prototipo resultante del proyecto de diseño gráfico.

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### Contenido:

1. Ciclo de vida de un proyecto
2. Grupo de Procesos de Planificación
3. Grupo de Procesos de Organización
4. Grupo de Procesos de Dirección
5. Grupo de Procesos de Control
6. Gestión de la integración
7. Gestión del alcance
8. Gestión del tiempo
9. Gestión del coste
10. Gestión de la calidad del proyecto
11. Gestión de recursos humanos del proyecto
12. Gestión de las comunicaciones del proyecto
13. Gestión del riesgo
14. Gestión de las adquisiciones
15. Gestión de los interesados

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
1	Análisis de necesidades	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el análisis de necesidades</li> <li>2. Se integran en equipos</li> <li>3. Analizar el entorno para seleccionar un área de oportunidad</li> <li>4. Realizar un brief</li> <li>5. Realizar un FODA</li> <li>6. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación</li> <li>7. Atiende las observaciones del docente</li> </ol>	Bibliografía Computadora Internet Proyector	16 horas
2	Grupo de Procesos de Planificación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de planificación.</li> <li>2. Define objetivos</li> <li>3. Define alcances</li> <li>4. Define tiempos</li> <li>5. Define costos</li> <li>6. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación</li> <li>7. Atiende las observaciones del docente</li> </ol>	Bibliografía Computadora Internet Proyector	20 horas
3	Grupo de Procesos de Organización	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de organización.</li> <li>2. Define gestion de integracion de equipos para cubrir las diferentes</li> </ol>	Bibliografía Computadora Internet Proyector	20 horas

		<p>funciones</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Define las estrategias de comunicación.</li> <li>4. Gestión de los interesados</li> <li>5. Realizar gestión de las adquisiciones: inmobiliario, materia prima, servicios, etc.</li> <li>8. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación</li> <li>9. Atiende las observaciones del docente</li> </ol>		
4	Grupo de Procesos de Dirección	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de dirección.</li> <li>6. Implementa las estrategias de gestión de integración de equipos y comunicación</li> <li>7. Desarrolla el proyecto según objetivos, costos y tiempos</li> <li>8. Desarrolla el prototipo en caso de solicitarlo el docente.</li> <li>10. Presenta la información y prototipo al docente para revisión y retroalimentación</li> <li>11. Atiende las observaciones del docente</li> </ol>	<p>Bibliografía  Computadora  Internet  Proyector</p>	26 horas
5	Grupo de Procesos de Control	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar el proceso de calidad.</li> <li>2. Realiza una evaluación de la gestión y resultados del proyecto.</li> <li>3. Evalúa la calidad del prototipo</li> </ol>	<p>Bibliografía  Computadora  Internet  Proyector</p>	16 horas

		<ol style="list-style-type: none"><li>4. Evalúa los riesgos del proceso</li><li>5. Presenta propuestas de solución a los riesgos y áreas de oportunidad del proceso.</li><li>12. Presentar la información al docente para revisión y retroalimentación</li><li>13. Atiende las observaciones del docente</li></ol>		
--	--	--	--	--

## VII. MÉTODO DE TRABAJO

**Encuadre:** El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

### **Estrategia de enseñanza (docente):**

- Proporciona indicaciones al estudiante para la aplicación de la metodología de gestión de proyectos
- Supervisa y retroalimenta prácticas de taller
- Evalúa avances del proyecto de diseño gráfico
- Propicia la participación activa del estudiante

### **Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Analiza casos de estudio de proyectos de diseño
- Identifica necesidades de diseño gráfico
- Realiza prácticas de taller para elaborar un proyecto de diseño gráfico
- Entrega avances del proyecto de diseño gráfico
- Aplica la metodología de gestión de proyectos
- Atiende puntualmente indicación del docente
- Elabora prototipos
- Se integra y trabaja en equipos

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

### Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.
- Por ser una unidad de aprendizaje eminentemente práctica no se evalúa en extraordinario, según lo especifica Estatuto Escolar vigente.

### Criterios de evaluación

- Prácticas .....80%
- Gestión de un proyecto de diseño gráfico y prototipo..... 20%
- Total**.....100%

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Aguirre, L. A. (2016). *Proyectos: formulación y evaluación*. (1a ed.). Alfaomega.
- Ameijide García, L. (2016). *Gestión de proyectos según el PMI*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/45590>
- Davidson, J. (2019). *Everyday Project Management*. (1a ed.). Oakland: Berrett Koehler Publishers.
- Esquembre, J., & Morales, J. (2016). *Gerente Profesional de Proyectos*. (1a ed.). Cengage Learning.
- Izar Landeta, J. M., & Montalvo Gómez, R. (2016). *Gestión y evaluación de proyectos*. (1a ed.). Cengage Learning.
- Ollé, C., & Cerezuela, B. (2018). *Gestión de proyectos paso a paso*. (1a ed.). Barcelona: Editorial UOC.
- Reyes, J. N. E. (2015). Análisis de la gestión de proyectos a nivel mundial. *Palermo Business Review*, (12), 61. [https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/pbr12/BusinessReview12\\_02.pdf](https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/pbr12/BusinessReview12_02.pdf)
- Saenz Arteaga, A. R., Ostos Mariño, J., Bremser, K., & Lizarzaburu Bolanos, E. (2019). Estudio exploratorio en gestión de proyectos. *Memoria Investigaciones En Ingeniería*, 17, 91–111.
- Wallace, W. (2014). *Gestión de proyectos*. (4a ed.). Edinburhg Business School. [https://ebs.online.hw.ac.uk/documents/course\\_tasters/spanish/pdf/pr-bk-taster.pdf](https://ebs.online.hw.ac.uk/documents/course_tasters/spanish/pdf/pr-bk-taster.pdf). [clásica].

### Complementarias

- Acosta García, A. (2018). Cómo Se Forma Un Emprendedor: El Aprendizaje Basado en La Gestión De Proyectos. *Debates IESA*, 23(3), 13–15. <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=138856398&lang=es&site=ehost-live>
- Dobson, M. S. (2015). *Successful Project Management: Howto Complete Projectson Time, on Budget, and on Target*. (4a ed.). AMA. <http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1520886&lang=es&site=ehost-live>
- Lledó, P. (2013). *Técnico en Gestión de Proyectos: Claves para aprobar el examen CAPM®*. [clásica]. <https://www.ucipfg.com/Repositorio/MAP/2013/LIBROS/MAP01.pdf>
- Machuca-Villegas, L., & Piedad Gasca-Hurtado, G. (2018). Gamificación para mejora de procesos software: Un Mapeo sistemático en áreas de gestión de proyectos. *CISTI (IberianConferenceonInformationSystems& Technologies / ConferênciaIbérica de Sistemas e Tecnologias de Informação)* Proceedings, 1–6.:
- Pinto, J., & Kharbanda, O. (2016). Cómo fracasar en la gestión de proyectos (sin proponérselo realmente). *IEEM Revista de Negocios*, 19(6), 84–89.

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Gestión de Proyectos de Diseño Gráfico debe contar con título de Licenciado en Administración de Empresas, o Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en gestión de proyectos; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico, creativo, estar actualizado, con la capacidad de fomentar el trabajo en equipo y de motivar la participación de los estudiantes.