

# Herramientas para el diseño y gestión de proyectos

Las empresas forman parte de un mercado cada vez más competitivo, por lo tanto el desarrollo efectivo de sus proyectos se ha tornado un elemento crítico en el quehacer de los profesionales responsables de formular y gestionar los propósitos.

Hoy en día, la falta de conocimiento sobre instrumentos para la planeación de proyectos puede impactar negativamente en los resultados esperados por la empresa. Es por ello, que se ha creado este curso en el cual se analizan en forma práctica las principales fallas de formulación. Exponiendo ejemplos para reconocer el efecto negativo de un mal planteamiento y entregando herramientas que ayuden a corregir el diseño.

Al finalizar el curso los participantes serán capaces de aplicar herramientas de diseño y gestión de proyectos que pueden ayudar a mejorar la productividad en las empresas, la calidad de sus procesos y de sus productos o servicios.

(\*) El cierre de matrículas será 48 horas hábiles antes del inicio de la actividad.

(\*\*) Las clases Zoom NO serán grabadas por lo que el alumno deberá asistir para no quedar ausente.

## OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Aplicar herramientas de diseño y gestión que permitan realizar una formulación metodológica y efectiva de los proyectos en una empresa.

## DIRIGIDO A

Encargados de secciones y colaboradores que participan en la gestión y administración de proyectos al interior de la organización.

## REQUISITOS DE INGRESO

El curso está orientado a personas con o sin experiencia en proyectos y que por su labor deben desenvolverse adecuadamente en este tipo de materias. Además, el alumno tendrá que contar con un equipo con conexión a Internet, parlantes y micrófono incorporados.

## METODOLOGÍA

El curso se realizará mediante el desarrollo de unidades temáticas que comprenden sesiones teórico-prácticas. La metodología emplea ejercicios estructurados y diseñados para facilitar la participación de los alumnos, internalizando los contenidos, aplicando herramientas y ejercitando competencias, a través del uso de 2 plataformas digitales, Moodle y Zoom.

En cada sesión a través de Zoom, la primera parte será destinada a la presentación conceptual y análisis teórico de los conceptos. Aquí los relatores desarrollarán los contenidos con medios audiovisuales (presentaciones en PowerPoint), basado en una metodología participativa.

En cada sesión se destinará la segunda parte a la práctica de los conceptos vistos en la clase.

Esta sesión a lo largo de todo el curso incluye:

- Ejercicios individuales para desarrollar adaptaciones de proyectos.
- Ejercicios grupales para analizar los errores en los diseños de proyectos.
- Ejercicios durante cada clase para aplicar los conceptos teóricos en un proyecto final.
- Ejercicios de comunicación y presentación en donde deberán desarrollar las cuatro herramientas comunicacionales que se explican en el programa.

## EVALUACIÓN

Los asistentes aprobarán el curso con nota mínima 4,0 en escala de 1,0 a 7,0.

Tendrán las siguientes evaluaciones y ponderaciones:

- Desarrollo en grupo de un proyecto final escrito con los conceptos teórico-prácticos vistos en el curso, el que será valorado con pauta de evaluación y tendrá una ponderación del 40% de la nota final.
- Desarrollo en grupo de una presentación oral en que cada alumno deberá utilizar los cuatro conceptos de presentaciones de proyectos vistos en el curso y que será valorada con una pauta de evaluación. La ponderación corresponde al 40% de la nota final.
- Se considerará en la evaluación el promedio simple de las 6 mejores notas obtenidas de controles individuales y ejercicios rendidos en clases sobre los conceptos vistos en el curso, siendo valorado cada ejercicio con pauta de evaluación. El promedio de estos controles y ejercicios tendrá una ponderación del 20% de la nota final.

\*El criterio a evaluar en estas actividades es la correcta aplicación de los contenidos y competencias adquiridas por el participante del curso.

## JEFE DE PROGRAMA

- Jorge Herrera Méndez. Ingeniero Comercial, Licenciado en Ciencias de la Administración, Universidad de Santiago de Chile. Director-Gerente del Programa de Capacitación en Computación y del Programa de Capacitación y Desarrollo Integral PROCADÉ, Dirección General de Educación Continua, Pontificia Universidad Católica de Chile.

## EQUIPO DOCENTE (\*)

- Álvaro Martínez Ramírez. Ingeniero Civil Industrial, Pontificia Universidad Católica de Chile. Profesor del Programa de Capacitación y Desarrollo Integral - Procade, Pontificia Universidad Católica de Chile.

- Carlos Riffo García. Contador auditor, Universidad de la Frontera. Estudios de doctorado en Administración, Universidad Atlantic International. Diplomado Normas Internacionales, Universidad Central de Chile. Magister Investigación y docencia universitaria, Universidad Central de Chile. MBA en dirección y alta gerencia, Universidad del Mar. Licenciatura en Educación, Universidad de Playa Ancha de las Ciencias de la Educación. Profesor del Programa Procade, Unidad de Capacitación y Desarrollo UC.

(\*) El curso será dictado por uno de los profesores descritos en "Equipo Docente" que será designado por la unidad.

## RESULTADO DE APRENDIZAJE - CONTENIDOS

1. Definir las características, etapas y elementos centrales en el diseño y gestión de un proyecto.

1.1. Introducción al diseño y gestión de proyectos.

1.1.1. Definición y características de un proyecto.

1.1.2. Una mirada ampliada de los proyectos y sus principales fallas.

1.1.3. Propuesta de valor para mejorar la gestión y administración de proyectos.

2. Identificar las necesidades y objetivos de un proyecto.

2.1. Diseño de proyectos: necesidad sistémica - objetivos.

2.1.1. Cómo iniciar conceptualmente un proyecto.

2.1.2. Por qué detectar necesidades y entre ellas, cuáles son relevantes.

2.1.3. Definición de objetivos concretos bajo un nuevo prisma.

3. Analizar cualitativamente los proyectos durante su formulación.

3.1. Diseño de proyectos: filtros cualitativos.

3.1.1. Análisis FODAP (FODA especial para proyectos), una herramienta innovadora para proyectos.

3.1.2. Triángulo de NOGE (coherencia entre necesidad, objetivos generales y específicos) la clave para diseñar proyectos.

3.1.3. Modelo sistémico de proyectos, el impacto generado.

4. Conocer una nueva aplicación de carta gantt para administración.

4.1. Administración de un proyecto.

4.1.1. Gestión de proyectos: definición de plazos y actividades.

4.2.1. Uso de carta gantt básica.

4.3.1. Presentación de carta gantt avanzada para control de avance de proyectos.

5. Reconocer definiciones simples respecto de la evaluación económica de proyectos.

5.1. Gestión de proyectos: evaluación económica.

5.1.1. Presentación básica de la evaluación económica y su importancia.

5.1.2. Método de flujos simples.

5.1.3. Método del Valor Presente Neto.

- 6. Analizar las contingencias en un proyecto.
  - 6.1. Análisis de riesgos del proyecto: contingencia.
    - 6.1.1. Definición de contingencia.
    - 6.1.2. Creación de planes de contingencia.
    - 6.1.3. Uso de herramientas para la contingencia.
- 7. Emplear elementos básicos de comunicación para la presentación de proyectos.
  - 7.1. Introducción: teoría comunicacional.
    - 7.1.1. Análisis de un modelo de comunicación.
    - 7.1.2. Elementos del proceso: emisor-mensaje-receptor.
    - 7.1.3. Estructuración de ideas.
    - 7.1.4. La dinámica de la exposición: 4 pilares básicos.
- 8. Aplicar estilos y objetivos en los mensajes que conforman las presentaciones de proyectos.
  - 8.1. Estilos y objetivos.
    - 8.1.1. Definición de objetivo comunicacional.
    - 8.1.2. Elección de estilo.
- 9. Manejar el concepto de audiencias en la presentación de proyectos.
  - 9.1. Curva nivel de atención.
    - 9.1.1. Comunicación efectiva ante audiencias.
    - 9.1.2. Los tiempos en una presentación.
- 10. Usar elementos clave para la presentación de proyectos.
  - 10.1. Variables psicológicas y emocionales: empatía y ansiedad.
    - 10.1.1. Contacto inicial en la presentación.
    - 10.1.2. Entendiendo la empatía del emisor.
    - 10.1.3. Controlando la ansiedad en el receptor.

## INFORMACIÓN GENERAL

**Duración: 30 horas cronológicas.**

**Código Sence: 12-38-0138-83**

### MODALIDAD

Online - clases en vivo\*

### PROCESO DE ADMISIÓN

Las personas interesadas deberán completar la ficha de inscripción ubicada al lado derecho de esta página web.

- Las inscripciones son hasta completar las vacantes.
- Si el pago lo efectúa su empresa, el encargado de capacitación de su empresa debe ingresar el requerimiento en "inscripción Empresa", subiendo ficha de inscripción con firma y timbre además de ODC, OTIC, OC CM
- El inscribirse no asegura el cupo, una vez inscrito en el programa, se debe cancelar el valor para estar matriculado.

\* El Programa se reserva el derecho de suspender la realización del curso si no cuenta con el mínimo de alumnos requeridos. En tal caso se devuelve a los alumnos matriculados la totalidad del dinero en un plazo aproximado de 15 días hábiles. A las personas matriculadas que se retiren de la actividad antes de la fecha de inicio, se les devolverá el total pagado menos el 10% del total del arancel.

### REQUISITOS DE APROBACIÓN

El alumno aprobará al obtener como promedio de nota igual o superior a 4.0 y asistencia mínima de 75%.