

Programa. Gestión de proyectos en el deporte



- ≡ **Objetivos**
- ≡ **Competencias**
- ≡ **Bibliografía**
- ≡ **Criterios de participación y aprobación**

TEMARIO

- ≡ **Módulo 1: Gestión de proyectos**
- ≡ **Módulo 2: Optimizar la gestión**
- ≡ **Módulo 3: La gestión de proyectos en el deporte**
- ≡ **Módulo 4. El líder de un proyecto**

Objetivos

Los objetivos que planteamos para este programa apuntan a profundizar sus conocimientos en relación a la generación, ejecución y liderazgo para la gestión de proyectos en el ámbito del deporte. Pero, además, que desarrolle habilidades y competencias que le permitan planificar y proponer proyectos para llevar adelante su gestión, con base en herramientas y métodos utilizados en la disciplina del *Project Management*.

Se comenzará por un panorama general, teórico, sobre los conceptos de la disciplina y las herramientas que presenta, para luego profundizar en su aplicación en el deporte y en casos específicos.

Finalmente, se indagará en la figura del *Sport Project Manager*, con el propósito de modelar sus competencias para la gestión de proyectos en el deporte.

Para lograr esto, el curso busca alcanzar los siguientes objetivos:

Objetivo general

Adquirir conocimientos y herramientas básicas sobre la gestión de proyectos y, específicamente, los que pueden darse en el ámbito deportivo.

Objetivos específicos

- Conocer la disciplina o metodología utilizada para la gestión de proyectos y sus conceptos principales.
- Identificar los principales recursos, herramientas y metodologías existentes para gestionar exitosamente un proyecto, tanto tradicionales como las llamadas ágiles.
- Comprender el proceso que implica la gestión de proyectos y, fundamentalmente, la de proyectos deportivos, a partir de la aplicación de las herramientas.
- Identificar las características, competencias y conocimientos de un gerente de proyecto, tanto a nivel general como en el deporte, para

incorporar esas habilidades y aprender a liderar un proyecto deportivo eficientemente.

CONTINUAR

Competencias

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

Competencias genéricas

- **Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta *performance*.
- **Capacidad de análisis y reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos
- **Creatividad y soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal

Competencia específica

Capacidad de gestionar estratégicamente proyectos de organizaciones deportivas.

CONTINUAR

Bibliografía

Aston, B. (2021a). Ciclo de vida de los proyectos: la guía completa. Recuperado de <https://thedigitalprojectmanager.com/es/ciclo-de-vida-gestion-proyectos/>

Aston, B. (2021b). ¿Cuál es la importancia de la gestión de proyectos? Recuperado de <https://thedigitalprojectmanager.com/es/por-que-es-importante-la-gestion-de-proyectos/>

Aston, B. (2021c). 9 ejemplos de metodología de un proyecto, simplificados. Recuperado de <https://thedigitalprojectmanager.com/es/metodologias-gestion-proyectos-simplificadas/>

Beck, K., Beedle, M., Bennekum, W., Cockburn, K., Cunningham, K., Fowler, C. ... Thomas, M. (2001). Manifiesto por el desarrollo ágil de *software*. Recuperado de <https://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>

Celma, J. (2012). La figura del *sport project manager*: origen, teoría y práctica. Recuperado de <file:///E:/Downloads/la-figura-del-sport-project-manager-origen-teoria-y-practica.pdf>

Cómo se elabora una estructura de desglose de trabajo. (2020). Ionos. Recuperado de <https://www.ionos.es/startupguide/productividad/estructura-de-desglose-de-trabajo/>

Diagrama de PERT: Definición y cómo hacerlo. (s. f.) Lucidchart. Recuperado de <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-de-pert>

Gambau i Pinasa, V. (s. f.). Dirección de proyectos deportivos. Recuperado de https://www.academia.edu/8537576/Gestion_proyectedeportivo

Gómez, V., García, O. y Gambau i Pinasa, V. (2009). Aplicación práctica del project management a la creación de un proyecto deportivo. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd131/project-management-una-herramienta-de-gestion-aplicada-a-las-ciencias-del-deporte.htm>

Gray, C. F., y Larson, E. W. (2009). Administración de proyectos (Cuarta ed.). México MX: McGraw Hill.

Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos. (2017). Project Management Institute (Sexta ed.) US: PMI.

Herramienta de gestión de proyectos: ¿cómo elegirla? (2019). Projectcor. Recuperado de <https://projectcor.com/es/blog/herramienta-de-gestion-de-proyectos-como-elegirla/>

Herramientas de gestión de proyectos. (s. f.). Workmeter. Recuperado de <https://www.workmeter.com/blog/herramientas-de-gestion-de-proyectos/>

Las 8 herramientas imprescindibles de project management que todo directivo debe dominar. (s. f.). Online Business School. Recuperado de file:///C:/Users/Luciano/Downloads/OBS_herramientas_imprescindibles_project_management.pdf

Módulo 0. Ciclo de Vida del Proyecto y del Producto. (s. f.). Hito Master Dap. Universidad de Alcalá. Recuperado de <https://uv-mdap.com/programa-desarrollado/bloque-i-el-ciclo-de-vida-del-proyecto/presentacion-del-ciclo-de-vida-del-proyecto/>

Moreno Monsalve, N., Sánchez Ayala, L. y Velosa García, J. (2018). Introducción a la gerencia de proyectos. Conceptos y aplicación. CO: Ediciones EAN.

Mulcahy, R. (2013). *PMP Exam Prep*. US: RMC Publications.

Muñoz Ponce, H., Machado Ramírez, E. y Mantilla Vivas, A. (2013). La competencia profesional: gestionar proyectos deportivos y su importancia para el egresado de la carrera Educación Física, Deportes y Recreación. *EFDeportes.com, Revista Digital*, (18)186. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd186/la-competencia-profesional-gestionar-proyectos-deportivos.htm>

París, F. (2011a). Introducción a la metodología de gestión de “proyectos ágiles”: un nuevo campo de aplicación en las organizaciones deportivas. Recuperado de https://www.fagde.org/panel/subido/en_nuestra_opinion/20170830125749_proyectos-a%CC%81giles.pdf

París, F. (2011b). Taller: Introducción a la gestión por proyectos en las organizaciones deportivas. Recuperado de <https://www.fagde.org/archivos/Introducci%C3%83%C2%B3n-Gesti%C3%83%C2%B3n-de-Proyectos-Deportivos.pdf>

Pinasa, V. (s.f.). Dirección de proyectos deportivos. Recuperado de https://www.academia.edu/8537576/Gestion_proyectodeportivo

Rodelgo, A. (2019). Gestión ágil vs. gestión tradicional de proyectos: ¿cómo elegir? Recuperado de <https://www.escueladenegociosfeda.com/blog/50-la-huella-de-nuestros-docentes/471-gestion-agil-vs-gestion-tradicional-de-proyectos-como-elegir>

Sáez Hurtado, J. (2021). Qué es un *Project Manager*, qué funciones tiene y cómo ser uno. Recuperado de <https://www.iebschool.com/blog/project-manager-agile-scrum/>

Sanz Salinero, J. (2014). 8 formas de mejorar la gestión de proyectos con el deporte. Recuperado de <https://salineropampliega.com/2014/03/8-formas-de-que-el-deporte-mejore-tu-gestion-de-proyectos.html>

Software de método CPM. (s. f.). Lucidhart. Recuperado de <https://www.lucidchart.com/pages/es/ejemplos/software-de-metodo-cpm>

CONTINUAR

Criterios de participación y aprobación

Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Realice las actividades propuestas.
- Realice la evaluación final.

Criterios de aprobación

Se recomienda que el alumno realice las cuatro (4) actividades propuestas y luego resuelva el examen final.

Para aprobar el cursado, el alumno deberá obtener un puntaje de al menos 60% en el examen.

[CONTINUAR](#)

Módulo 1: Gestión de proyectos

Unidad 1: El proyecto

1.1.1 ¿Qué es un proyecto?

1.1.2 Programas, proyectos, portafolios y operaciones

1.1.3 Ciclo de vida del proyecto

1.1.4 Diseño de un proyecto

Unidad 2: Gestión de proyectos

1.2.1 Descubriendo la gestión de proyectos (GP)

1.2.2 Su importancia en las organizaciones

1.2.3 Introducción a las áreas de conocimiento y grupos de procesos

1.2.4 Instituciones y estándares de la GP

CONTINUAR

Módulo 2: Optimizar la gestión

Unidad 1: Áreas de conocimiento y procesos

2.1.1 Gestión de la integración del proyecto y de su alcance

2.1.2 Gestión del tiempo, los costos y la calidad

2.1.3 Gestión de los recursos y las comunicaciones

2.1.4 Gestión de los riesgos, las adquisiciones y los interesados

Unidad 2: Optimizar la gestión con herramientas

2.2.1 Metodologías ágiles vs. PMBOK®

2.2.2 ¿Qué metodología ágil elegir?

2.2.3 Utilidad de las herramientas de GP

2.2.4 Herramientas y técnicas que un PM debe conocer

CONTINUAR

Módulo 3: La gestión de proyectos en el deporte

Unidad 1: Proyectos deportivos

3.1.1 Concepto y características

3.1.2 Tipos de proyectos deportivos

3.1.3 El ciclo de vida de un proyecto deportivo

3.1.4 Cómo diseñar y planificar un proyecto deportivo

Unidad 2: Disciplina y herramientas en el ámbito del deporte

3.2.1 ¿Por qué las organizaciones deportivas recurren a la GP?

3.2.2 PM para la creación de un proyecto deportivo

3.2.3 Metodología tradicional aplicada a un proyecto deportivo

3.2.4 Metodologías ágiles en proyectos deportivos

CONTINUAR

Módulo 4. El líder de un proyecto

Unidad 1: *Project Manager*

4.1.1 Qué es un *Project Manager*

4.1.2 Roles y funciones de un PM

4.1.3 Conocimientos y competencias fundamentales

4.1.4 Cómo ser un buen *Project Manager*

Unidad 2: *Project Manager deportivo*

4.2.1 ¿Qué se espera de un *Sport Project Manager*?

4.2.2 Liderar un proyecto deportivo

4.2.3 Bases y habilidades del PM deportivo

4.2.4 Estrategia: un líder de proyecto con mentalidad deportiva

CONTINUAR