

Gestión y dirección de proyectos

Luis M. Blasco Pitarch

PID_00183636

Material docente de la UOC

**Luis M. Blasco Pitarch**

Licenciado en Informática de Gestión en la Universidad Politécnica de Valencia (1985 – 1990). Profesor fundador y director del internado en el Instituto Mater Dei de Castellón en el año 1990/1991. Trabajó como jefe del Departamento de I+D y Soporte en la empresa de desarrollo de software EDEFSoft, incorporándose en el año 1996 al Periódico *Mediterráneo* de Castellón, de Grupo Zeta, como jefe de Sistemas. Asimismo, durante su trayecto en *Mediterráneo*, impartió clases en el Departamento de Informática de la UJI (Universidad Jaime I de Castellón), como profesor asociado. Durante los años noventa fue vicepresidente de la ALI (Asociación de Licenciados, Ingenieros y Doctores en Informática) de la Comunidad Valenciana y vocal de la Junta Nacional. En el año 1999 se incorpora a *El Periódico de Cataluña* en Barcelona como jefe de Sistemas. A lo largo de estos años ha ido adquiriendo nuevas responsabilidades dentro del Grupo Zeta, como jefe de Proyectos e I+D del Grupo, hasta llegar, en el año 2009, a director de Sistemas de Información del Grupo Zeta, cargo que ostenta en la actualidad. Se ha formado en varias áreas como gestión de proyectos (ESADE), MBA Executive (UB Virtual), gestión del cambio, convergencia de redacciones y de medios (*Daily Telegraph* London/IFRA), trabajo en equipo, liderazgo, etc. A lo largo de los últimos años ha participado en varios cursos, clases y conferencias, tanto a nivel nacional como internacional, en organismos como WAN/IFRA, IDC, Congreso de Periodismo Digital, Universidad Politécnica de Valencia, Universidad Jaime I de Castellón, FICOD, etc. La mayoría de conferencias y clases que imparte versan sobre la convergencia de medios y redacciones, los contenidos digitales, el negocio de los medios, el futuro de la prensa y de los periodistas y cómo la tecnología nos puede ayudar en todos estos cambios.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por las profesoras: Judith Clares, Sílvia Martínez (2012)

Primera edición: marzo 2012

© Luis M. Blasco Pitarch

Todos los derechos reservados

© de esta edición, FUOC, 2012

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Diseño: Manel Andreu

Realización editorial: Eureka Media, SL

Depósito legal: B-5.155-2012



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació per la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

*A las tres maravillas que dan sentido a mi vida:
Clara, Paola y Ángela*

Introducción

Hoy en día solemos oír hablar de **proyectos** en cualquier ámbito, profesión o escenario. Aquí, en esta asignatura, intentaremos descifrar, comprender y aplicar lo que significa verdaderamente un proyecto.

Cuando nos embarcamos en una idea de negocio, de empresa, o montar un nuevo proyecto empresarial por nuestra cuenta, debemos tener en consideración muchos factores. Aquí intentaremos navegar por las extensas y a veces movidas aguas que supone poner en marcha una idea, con sus objetivos, sus burocracias y todos sus efectos colaterales que, hasta que no nos metemos en ello, desconocemos o no nos son muy familiares.

La idea de esta asignatura es que tengáis una guía, a modo de *ckecklist*, de todos **los** aspectos que intervienen en la puesta en marcha de una idea de negocio, los proyectos que podáis desarrollar en el mismo y su implantación. Para ello, veréis que hemos dividido la asignatura en tres grandes módulos:

1) En el primer módulo veremos cómo articular, definir y poner en marcha nuestra idea de negocio, cómo realizar un plan de negocio, lo que se suele llamar un *business plan*, para que sepamos poner en marcha nuestra idea, nuestro servicio de contenido digital.

2) En el segundo módulo veremos, una vez constituida nuestra empresa, cómo definimos los distintos proyectos, productos o servicios que van a formar parte de nuestra oferta. Nos fijaremos en cómo crear una oficina de proyectos, su metodología y en cómo gestionaremos los distintos proyectos que vayamos desarrollando en nuestra empresa, desde un punto de vista práctico, sin entrar en detalles burocráticos ni tecnicismos que nos hagan perder la perspectiva de nuestros objetivos.

3) Finalmente, en el tercer módulo nos centraremos en cómo implantar esos proyectos, cómo llevarlos a buen término, cómo haremos realidad nuestras ideas, nuestros objetivos, en definitiva, nuestros sueños.

Procuraremos que nuestra inmersión en el mundo de los proyectos, su gestión y metodología, sea muy práctica. Es decir, trabajaremos para tener una visión completa de lo que es un proyecto, cómo se dirige, qué componentes son realmente importantes y, por último, cómo se lleva a buen término la implementación y seguimiento del mismo.

También nos centraremos en plasmar didáctica y empresarialmente todos estos conceptos. ¿Qué queremos decir con esto? Pues muy sencillo: vamos a describir aquello que se aplica objetivamente en las empresas de hoy en día, lo

efectivamente práctico, sin perdernos en definiciones, documentos y metodologías vanas que sólo nos conducen a la pérdida de tiempo, con nula eficiencia. Vamos a ver aquello que, honestamente, se utiliza en el mundo real.

Según David I. Cleland y Willian R. King, proyecto es una combinación de recursos humanos y no humanos reunidos en una organización temporal para conseguir un propósito determinado.

Vamos a enfrentarnos con el mundo real, descubramos este mundo digital, donde las buenas ideas todavía están por llegar. Vamos a zambullirnos en tormentas de ideas digitales a ver si, mediante una buena metodología práctica, somos capaces de tener esa idea feliz que monetice los contenidos y servicios digitales como aún no se ha hecho hasta ahora.

Actualmente, la mayoría de los medios de comunicación estamos buscando la piedra filosofal que convierta los contenidos y servicios digitales en rentabilidad. Arrastramos quince años de contenidos y servicios gratuitos en Internet, mostrándonos que el recurso de la publicidad no es suficiente para darles curso, como ocurre en otros medios más tradicionales. Desde aquí os retamos a que, mediante el aprendizaje de esta asignatura, le deis forma a vuestras ideas y lleguéis a monetizarlas.

Contenidos

Módulo didáctico 1

El plan de negocio de un servicio digital

Luis M. Blasco Pitarch

1. Qué es un servicio digital
2. Concepción y conceptualización: visión y alcance
3. Génesis y motivaciones
4. Puntos fuertes y puntos débiles (DAFO)
5. Análisis del sector
6. Plan de marketing
7. Recursos humanos
8. Plan de producción o compras
9. Financiación y rentabilidad
10. Aspectos jurídicos y fiscales
11. Plan de viabilidad

Módulo didáctico 2

La dirección del proyecto

Luis M. Blasco Pitarch

1. El método
2. La oficina de proyectos
3. Gestión del proyecto

Módulo didáctico 3

La gestión del cambio

Luis M. Blasco Pitarch

1. Gestión del cambio en una redacción
2. Un ejemplo de convergencia: *The Daily Telegraph*

