

MÁSTER DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS TECNOLÓGICOS

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos

El Máster Universitario en Diseño y Gestión de Proyectos Tecnológicos de la UNIR tiene como objetivos:

1. Que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades fundamentales de gestión de personas y equipos de trabajo multidisciplinares y distribuidos geográficamente.
2. Que el estudiante conozca y aplique metodologías de diseño y gestión de proyectos.
3. Que el estudiante conozca y analice los campos tecnológicos existentes en donde poder ejercer las competencias propias del Máster.
4. Que el estudiante conozca y aprenda a utilizar las diversas fuentes de financiación nacionales y europeas, así como los distintos programas y tipos de proyectos tecnológicos centrados en I+D+i (Investigación, Desarrollo e Innovación).
5. Que el estudiante conozca y aprenda etapas específicas en el diseño y gestión de proyectos tecnológicos, como son la planificación, la negociación, la explotación y la innovación.
6. Que el estudiante diseñe y redacte un proyecto tecnológico cumpliendo con parámetros de calidad.

Competencias

El perfil formativo del Título está orientado con las cualificaciones generales establecidas en los descriptores de Dublín y en el Marco Europeo de Cualificaciones para el nivel de Máster. Estas competencias se ajustan literalmente a las establecidas en el artículo 3.3 del Anexo I del RD 1393/2007 de 29 de octubre, sobre títulos de Máster.

Del mismo modo, las competencias se definen teniendo en cuenta el respeto a los derechos fundamentales y de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.

1. Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.
2. Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.
3. Ley 27/2005, de 30 de noviembre, de fomento de la educación y la cultura de la paz.

El Título garantizará que los estudiantes adquieran las siguientes:

Competencias generales

1. Aplicación de los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante.
2. Integración de conocimientos y capacidad de enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
3. Comunicación de conocimientos, conclusiones y decisiones con argumentos sólidos, de modo claro y sin ambigüedades, tanto a públicos especializados como no especializados.
4. Adquisición de las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de modo autónomo.
5. Adquisición de los aspectos fundamentales de la I+D+i (Investigación, Desarrollo e Innovación): cómo se diseña y ejecuta un proyecto de investigación, incluyendo el manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento, etcétera.

Competencias específicas

6. Diseñar un proyecto tecnológico aplicando metodologías específicas con objeto de conseguir el equilibrio requerido para lograr solidez y eficacia.
7. Diseñar un presupuesto equilibrado y acorde con la distribución de esfuerzos de cada socio y su implicación, responsabilidad y riesgo en el proyecto.
8. Analizar riesgos potenciales y saber analizarlos y ejecutar un plan de contención que permita minimizar su impacto.
9. Planificar las distintas fases de un proyecto tecnológico, desde el momento de redacción de la propuesta, hasta el momento de justificación administrativa final, con coherencia y reparto equitativo de funciones y responsabilidades.
10. Conocer y ejecutar planes de validación, evaluación y auditoría que garanticen la máxima calidad y compromiso del proyecto y del consorcio.
11. Conocer y cumplimentar satisfactoriamente los diversos procesos administrativos de negociación de propuestas, gestión del proyecto y justificación administrativa.
12. Conocer y aplicar normativas y procesos que garanticen la máxima calidad de cada fase, módulo y producto asociados al proyecto final.
13. Diseñar un plan de explotación y divulgación que garantice una transferencia tecnológica entre el proyecto realizado y el mercado potencial donde se implementará de manera satisfactoria.
14. Conocer y aplicar los programas de financiación pública, a nivel regional, nacional e internacional.
15. Analizar el grado de innovación tecnológica de un determinado proyecto en su contexto sectorial y conseguir el enlace necesario entre las dos partes que permita al proyecto proporcionar la mayor innovación posible, y al sector la influencia positiva en dicho proyecto.
16. Analizar, respetar y analizar la legislación vigente con objeto de aplicarla en todas las fases de un proyecto.
17. Capacidad de redacción y expresión sintética y analítica, que permita la comprensión eficaz del contenido o concepto abordado, sin lugar a equívocos y observando los objetivos y el público destinatario asociado.

18. Adquirir habilidades directivas para la coordinación de equipos multidisciplinares de trabajo, distribuidos geográficamente.

19. Adquirir habilidades de negociación y resolución de conflictos, atendiendo a las necesidades individuales y a los requerimientos grupales que apoyan el resultado colectivo del proyecto.