

## TÉCNICO EN GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN CULTURAL: EXPERT@ EN ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA



**350,00 € - 425,00 €**

En el contexto actual gran parte de las empresas canalizan su trabajo por medio de proyectos. Para que estos se vean culminados en el tiempo y los costes previstos es necesaria una profesionalización de la persona encargada de gestionar y dirigir un proyecto. El curso ofrece una aproximación a la gestión de proyectos de animación cultural, especializándose en animación físico-deportiva y recreativa.

**Categorías:** [Actividad Física y del Deporte](#), [Cursos online](#), [Ocio y Tiempo Libre](#) |

### INFORMACIÓN

**Duración** 300 h

<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## **DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO**

### **PARTE 1. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN CULTURAL**

#### 1. MÓDULO 1. EL PROCESO DE LA PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN LA GESTIÓN DE UN PROYECTO**

1. Fase de búsqueda de proyectos
2. Selección de los mejores proyectos
3. Identificación de las oportunidades
4. Comparación de las oportunidades
5. Priorización y selección de las oportunidades
6. Detección de proyectos malos proyectos
7. Actualización y mejora en el proyecto
8. PARTICIPANTES EN EL PROYECTO
9. Componentes implicados en un proyecto
10. Equipo gestor de la cartera
11. Grupo conductor del proyecto
12. El promotor
13. El gestor del proyecto
14. Inicio del proyecto
15. Documento inicial del proyecto
16. La reunión de inicio del proyecto

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (I)**

1. Definir objetivos

2. Limitarlo en el tiempo
3. Ser específicos en cuanto al alcance del proyecto
4. Primeros pasos importantes
5. La toma de decisiones
6. Seguimiento y tratamiento de cuestiones no resueltas
7. Documentar decisiones y acciones
8. Creación de un plan de comunicaciones
9. Poner a las personas en contacto
10. Desarrollar el presupuesto

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (II)**

1. Desglose del trabajo
2. Estructura para el desglose del trabajo
3. Estimaciones de tiempo y recursos
4. Asignación del trabajo
5. Programación del trabajo
6. Examinar las relaciones entre tareas
7. Crear un borrador de programación
8. Técnicas de planificación
9. Diagramas de Gantt
10. Gráficos PERT
11. Camino crítico

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL BENCHMARKING**

1. Qué es el Benchmarking
2. Tipos de Benchmarking
3. La razón fundamental del Benchmarking
4. ¿Por qué emplear el Benchmarking?
5. Proceso del Benchmarking
6. MÓDULO 2. EL PROCESO DE LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

1. La fase de inicio del proyecto
2. Documento Inicial del Proyecto
3. La reunión de comienzo del proyecto

4. Los siete pasos fundamentales para un inicio satisfactorio
5. Las reuniones iniciales
6. Los mecanismos de integración
7. Las normas de comportamiento

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONTROL DEL PROYECTO**

1. Supervisión y control del proyecto
2. El presupuesto
3. Las personas como el eje fundamental de un proyecto
4. El papel de la comunicación
5. Resolución de problemas
6. Indicadores de control de gestión
7. Control de calidad
8. Control de los plazos
9. Control de los costes

## **UNIDAD DIDÁCTICA 7. GESTIÓN DE CALIDAD**

1. Gestión de la calidad en proyectos
2. Procesos de la gestión de la calidad del proyecto
3. Planificación de la calidad del proyecto
4. Garantía de calidad del proyecto
5. Control de calidad del proyecto

## **UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE RIESGOS**

1. Introducción
2. Perspectivas del riesgo
3. Primeros pasos en la gestión del riesgo
4. Orígenes del riesgo en proyectos
5. Gestión del riesgo en proyectos
6. Identificación del riesgo
7. Tipos de riesgo
8. Análisis de los riesgos
9. Evaluación y respuesta ante el riesgo

## **UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE TIEMPOS Y COSTE**

1. Inversión financiera
2. Payback o plazo de recuperación
3. Gestión de costes
4. Concepto de costes
5. Clasificación de costes
6. Sistemas de cálculo de costes
7. Sistema de costes directos
8. Sistema de costes variables
9. Sistema de costes completo
10. Técnicas de estimación

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10. GESTIÓN INFORMATIZADA DE PROYECTOS**

1. Requisitos variables
2. Los equipos
3. Tipos de aplicaciones
4. Los gestores de proyectos
5. Otras gestiones a considerar

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL CIERRE DEL PROYECTO**

1. La fase de cierre
2. Informe del cierre del proyecto
3. Proceso de cierre del proyecto
4. Informe de lecciones aprendidas
5. Revisión de lecciones aprendidas
6. Realización de beneficios
7. Éxito del proyecto

## **PARTE 2. PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVAS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANTECEDENTES, SITUACIÓN Y EVOLUCIÓN EN ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA**

1. Aspectos históricos y conceptuales
2. Características de la animación físico-deportiva
3. Entidades y empresas de animación físico-deportiva

4. El animador físico-deportivo

**UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA**

1. Elaboración del análisis prospectivo
2. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
3. Métodos de seguimiento y evaluación
4. Técnicas de promoción y comunicación

**UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS**

1. Espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos de animación físico-deportiva:
2. Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva
3. Recursos humanos, gestión, perfiles y formación

**UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS**

1. El proceso evaluador
2. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
3. La elaboración del informe de evaluación:

**UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRATAMIENTO Y REGISTRO DE INFORMES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS**

1. Estadística aplicada al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa
2. Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa