

PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS INFORMATIVOS

DEPARTAMENTO: CIENCIAS DE LA COMPUTACION		ÁREA DE CONOCIMIENTO: ING DE SOFTWARE	
NOMBRE DE LA ASIGNATURA: GESTION PROYECTOS DE SOFTWARE		PERIODO ACADÉMICO: PREGRADO S-II OCT18-FEB19	
CÓDIGO: 23060		No. CREDITOS: 4	NIVEL: PREGRADO
FECHA ELABORACIÓN: 27/11/2017	EJE DE FORMACIÓN	HORAS / SEMANA	
	PROFESIONAL	TEÓRICAS: 4	PRÁCTICAS/LABORATORIO 0
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA: Se aplican los conceptos de gestión de proyectos de software, gestión de los servicios, metodologías, principales estándares internacional de certificación de software y como mitigar los riesgos a la hora de afrontar un proyecto de software. Además, esta asignatura deberá permitir a los alumnos unificar los conceptos y adquirir la visión global de un proyecto de software.			
CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA FORMACIÓN PROFESIONAL: La asignatura corresponde a la tercera etapa de formación académica, proporcionando al futuro profesional, los fundamentos y herramientas que le permitirán desarrollar sistemas de software con características autónomas, añadiendo también la posibilidad de que estos sistemas minimicen el riesgo de fracaso.			
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA (UNIDAD DE COMPETENCIA): Elaborar perfil de proyecto software en el que se incluye las actividades de planificación, seguimiento y control de los diferentes productos que se obtienen de la aplicación del proceso software.			
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA: Aplicar los conceptos de gestión de proyectos software para llevar a cabo las actividades de planificación, ejecución y control del desarrollo de proyectos software			
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA: (ELEMENTO DE COMPETENCIA): Añade eficazmente al software características de aprendizaje automático, logrando así el diseño de sistemas más autónomos en ambientes de naturaleza dinámica y estocástica.			

2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

UNIDADES DE CONTENIDOS	
Unidad 1 Introducción, Modelo de Procesos	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 1 Uso eficiente de las metodologías de gestión de proyectos; análisis de soluciones; diseño de arquitectura software y toma de requerimientos.
<p>Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo Software Proceso Software <p>Ciclo de Vida</p> <ul style="list-style-type: none"> Ciclo de Vida del proyecto software Ciclo de vida del producto software <p>Modelo de Procesos</p> <ul style="list-style-type: none"> Modelos de Procesos: cascada, iterativo incremental, prototipado. <p>Introducción a Proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición de proyectos, ejemplos Características de los proyectos Tipos de proyectos Introducción a los proyectos software Administración de los proyectos software <p>Metodología de Gestión de Proyectos</p>	

PROGRAMA ANALÍTICO

UNIDADES DE CONTENIDOS

Metodología Scrum
Metodología PMBOK
metodología tic

Unidad 2 Gestión de proyectos	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 2 Uso eficiente de las metodologías de gestión de proyectos; análisis de soluciones; diseño de arquitectura software y toma de requerimientos.
Gestión de proyectos Gestión de proyectos de desarrollo software Los problemas y errores comunes durante el desarrollo de proyectos de software (personas, proceso, producto y tecnología). Modelos de estimación para planificar proyectos software Estimación por puntos de función Estimación por puntos de caso de uso Estimación metodologías ágiles Organización de un proyecto de desarrollo de sw (organización: funcional, de proyecto y de matriz). Organización de un proyecto de desarrollo de sw (organización: funcional, de proyecto y de matriz). Guía para la Definición del plan de gestión de proyectos software(SPMP). Guía para la Definición del plan de gestión de proyectos software(SPMP).	
Unidad 3 metodologías de gestión de proyectos para paradigmas tradicionales y ágiles	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 3 Implementa y ejecuta planes de gestión de proyectos en paradigmas tradicionales y ágiles
Gestion de proyectos con SCRUM Estudio de un caso de desarrollo con SCRUM Formación de los equipos de trabajo seguimiento de la gestión del plan de proyecto gestion de proyectos con PMBOK Estudio de caso de desarrollo de un paradigma tradicional Formación de equipos de trabajo Entrega de guías de PMBOK Registro de información en las guías de pmbook Seguimiento del plan de gestión Cierre del proyecto	

3. PROYECCIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

(PROYECCIÓN DE LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE QUE SE UTILIZARÁN)

- 1 Clase Magistral
- 2 Estudio de Casos
- 3 Grupos de Discusión
- 4 Resolución de Problemas

PROYECCIÓN DEL EMPLEO DE LA TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

- 1 Herramientas Colaborativas (Google, drive, onedrives, otros)
- 2 Aula Virtual

PROGRAMA ANALÍTICO

4. TÉCNICAS Y PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN

- En este espacio se expresarán las técnicas utilizadas en la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje o evaluación formativa y sumativa.
- Las técnicas que se recomienda usar son: Resolución de ejercicios, Investigación Bibliográfica, Lecciones oral/escrita, Pruebas orales/escrita, Laboratorios, Talleres, Solución de problemas, Prácticas, Exposición, Trabajo colaborativo, Examen parcial, Otras formas de evaluación.
- Recordar que mientras más técnicas utilicen, la evaluación será más objetiva y el desempeño del estudiante se reflejará en su rendimiento (4 o 5 técnicas).
- Para evaluar se deberá aplicar la rúbrica en cada una de las técnicas de evaluación empleadas. Se debe expresar en puntaje de la nota final sobre 20 puntos. No debe existir una diferencia mayor a dos puntos entre cada técnica de evaluación empleada.
- En la modalidad presencial existen tres parciales en la modalidad a distancia existen dos parciales, toda la planificación de periodo académico se la realiza en función del número de parciales de cada modalidad.
- La ponderación a utilizarse en la evaluación del aprendizaje del estudiante será la misma en las tres parciales.
- Para la aprobación de una asignatura se debe tener una nota final promedio de 14/20, en los tres o dos

5. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA/ TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

Titulo	Autor	Edición	Año	Idioma	Editorial
Ingeniería del software: un enfoque práctico	Pressman, Roger S.	-	2010	Español	México, D. C. : McGraw-Hill Educación
Action management : ideas prácticas para transformar su empresa en una fuente de generación de valor	Redwood, Stephen	-	2001	spa	Ediciones Gestión 2000
AGILE PROCESSES IN SOFTWARE ENGINEERING AND EXTREME PROGRAMMING	-	-	-	-	-
Agile Processes in Software Engineering and Extreme Programming 13th International Conference, XP 2012, Malmö, Sweden, May 21-25, 2012. Proceedings	[sin autor]	-	2012	eng	Springer
GESTION DE PROYECTOS. PRODUCCION POR PUESTOS FIJOS. METODOLOGIA PMBOOK. (ESTA MONOGRAFIA ES UN CAPITULO DEL LIBRO ORGANIZACION DE LA PRODUCCION Y DIRECCION DE OPERACIONES). 1A. ED.	Cuatrecasas ArbOs, Lluís	-	2012	-	Dlaz de Santos

6. FIRMAS DE LEGALIZACIÓN

EDISON ESPINOSA GALLARDO
COORDINADOR DE AREA DE CONOCIMIENTO

DIRECTOR DE CARRERA

FABIÁN ARMANDO ÁLVAREZ SALAZAR
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO