

## PROGRAMA DE ASIGNATURA - SÍLABO

### 1. DATOS GENERALES

<b>Modalidad:</b> PRESENCIAL ESPE LTGA-G RODRIGUEZ LARA	<b>Departamento:</b> CIENCIAS DE LA COMPUTACION	<b>Área de Conocimiento:</b> ING DE SOFTWARE	
<b>Nombre Asignatura:</b> GESTION PROYECTOS DE SOFTWARE	<b>Período Académico:</b> PREGRADO S-I MAY21 - SEP21		<b>Eje de Formación</b> PROFESIONAL
<b>Fecha Elaboración:</b> 30/04/20 11:00 AM	<b>Código:</b> 23060	<b>NRC:</b> 4830	<b>No.</b> 4 <b>Nivel:</b> PREGRADO
<b>Docente:</b> ESPINOSA GALLARDO EDISON egespinoso1@espe.edu.ec		<b>Sesiones/Semana:</b>	
		<b>Teóricas:</b> 4	<b>Prácticas/Laborator</b> 0
<b>Descripción de la Asignatura:</b> 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.			
<b>Contribución de la Asignatura:</b> 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.			
<b>Resultado de Aprendizaje de la Carrera: (Unidad de Competencia)</b> 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.			
<b>Objetivo de la Asignatura: (Unidad de Competencia)</b> Aplicar los conceptos de gestión de proyectos software para llevar a cabo las actividades de planificación, ejecución y control del desarrollo de proyectos software			
<b>Resultado de Aprendizaje de la Asignatura: (Elemento de Competencia)</b> 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

CONTENIDOS	
<b>Unidad 1</b>  Introducción a los Modelo de Procesos	<b>Horas/Min:</b> 32:00  <b>Resultados de Aprendizaje de la Unidad 1</b> Uso eficiente de las metodologías de gestión de proyectos; análisis de soluciones; diseño de arquitectura software y toma de requerimientos.
<b>Introducción a la gestión de proyectos</b> Desarrollo Software Proceso Software <b>Ciclo de Vida</b> Ciclo de Vida del proyecto software Ciclo de vida del producto software <b>Modelo de Procesos</b> Modelos de Procesos: cascada, iterativo incremental, prototipado. <b>Introducción a Proyectos</b> Definición de proyectos, ejemplos	<b>Tarea 1</b> Tarea: Análisis del problema del proyecto laboratorios virtuales <b>Tarea 2</b> Tarea: Análisis del problema del proyecto sistema experto

## PROGRAMA DE ASIGNATURA - SÍLABO

### 2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

<p>Características de los proyectos</p> <p>Tipos de proyectos</p> <p>Introducción a los proyectos software</p> <p>Administración de los proyectos software</p> <p><b>Metodología de Gestión de Proyectos</b></p> <p>Metodología Scrum</p> <p>Metodología PMBOK</p> <p>metodología tic</p>	<p><b>Tarea 3</b></p>	<p>Tarea: Desarrollo de la problemática del proyecto del perfil de tesis</p>
---	-----------------------	--

CONTENIDOS		
<b>Unidad 2</b>	<b>Horas/Min:</b> 14:00	<b>Resultados de Aprendizaje de la Unidad 2</b>
Gestión de proyectos		Uso eficiente de las metodologías de gestión de proyectos; análisis de soluciones; diseño de arquitectura software y toma de requerimientos.
<p><b>Gestión de proyectos</b></p> <p>Gestión de proyectos de desarrollo software</p> <p>Los problemas y errores comunes durante el desarrollo de proyectos de software (personas, proceso, producto y tecnología).</p> <p><b>Modelos de estimación para planificar proyectos software</b></p> <p>Estimación por puntos de función</p> <p>Estimación por puntos de caso de uso</p> <p>Estimación metodologías ágiles</p> <p><b>Organización de un proyecto de desarrollo de sw (organización: funcional, de proyecto y de matriz).</b></p> <p>Organización de un proyecto de desarrollo de sw (organización: funcional, de proyecto y de matriz).</p> <p><b>Guía para la Definición del plan de gestión de proyectos software(SPMP).</b></p> <p>Guía para la Definición del plan de gestión de proyectos software(SPMP).</p>		<p><b>Tarea 1</b> Tarea: Análisis de las facetas del proyecto laboratorios virtuales</p> <p><b>Tarea 2</b> Tarea: Análisis de las facetas del proyecto sistema experto</p> <p><b>Tarea 3</b> Tarea: Incorporación del cronograma de trabajo, riesgo, calidad y configuración del proyecto perfil de tesis</p> <p><b>Tarea 3</b> Tarea: Incorporación del cronograma de trabajo, riesgo, calidad y configuración del proyecto perfil de tesis</p>

CONTENIDOS		
<b>Unidad 3</b>	<b>Horas/Min:</b> 18:00	<b>Resultados de Aprendizaje de la Unidad 3</b>
metodologías de gestión de proyectos para paradigmas tradicionales y ágiles		Implementa y ejecuta planes de gestión de proyectos en paradigmas tradicionales y ágiles
<p><b>Gestión de proyectos con SCRUM</b></p> <p>Estudio de un caso de desarrollo con SCRUM</p> <p>Formación de los equipos de trabajo</p> <p>seguimiento de la gestión del plan de proyecto</p>		<p><b>Tarea 1</b> Tarea: Análisis de las facetas proyecto Pmbok</p>

## PROGRAMA DE ASIGNATURA - SÍLABO

### 2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

<p><b>gestión de proyectos con PMBOK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estudio de caso de desarrollo de un paradigma tradicional</li> <li>Formación de equipos de trabajo</li> <li>Entrega de guías de PMBOK</li> <li>Registro de información en las guías de pmbook</li> <li>Seguimiento del plan de gestión</li> <li>Cierre del proyecto</li> </ul>	<p><b>Tarea 1</b></p> <p>Tarea: Desarrollo de la planificación proyecto Scrum</p>
--	---

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

<b>Metodos de Enseñanza - Aprendizaje</b>	
1	Resolución de Problemas
2	Lección Oral y Escrita

<b>Empleo de Tics en los Procesos de Aprendizaje</b>	
1	Aula Virtual
2	Herramientas Colaborativas (Google, drive, onedrives, otros)

### 4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE, CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DEL EGRESO Y TÉCNICA DE

Logro o resultado de aprendizaje	Niveles de logro: Alta(A), Media (B), C(Baja).	Técnica de Evaluación	Evidencia de aprendizaje
1. Conoce y aplica la gestión de la calidad del software	Alta A	TRABAJO EN GRUPO, EVALUACIÓN INDIVIDUAL Y GRUPAL, ANÁLISIS DE CASOS, DESARROLLO DE PROYECTOS.	Documento de gestión de la calidad del software
2. Conoce y aplica la gestión de configuración del software	Alta A	Revisión por pares e individual	Documento de gestión de configuración de software de un proyecto.
3. Conoce y aplica el proceso de estimación de proyectos software	Alta A	Trabajo en grupo, evaluación individual y grupal, análisis de casos, desarrollo de proyectos.	Documento de estimación de software

### 5. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Total	Conferencias	Clases Prácticas	Laboratorios	Clases Debates	Clases Evaluación	Trabajo autonomo del
64	20	14	14	6	10	64

### 6. TÉCNICAS Y PONDERACION DE LA EVALUACIÓN

Técnica de evaluación	1er Parcial	2do Parcial	3er Parcial
Solución de Problemas	4	4	4
Lecciones oral/escrita	2	2	2
Exposición	2	2	2
Resolución de Ejercicios	2	2	2

## PROGRAMA DE ASIGNATURA - SÍLABO

Técnica de evaluación	1er Parcial	2do Parcial	3er Parcial
Prácticas	2	2	2
Examen Parcial	8	8	8
<b>TOTAL:</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

### 7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA/ TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

Título	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	-	-	-	-	-
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
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

### 10. ACUERDOS

#### Del Docente:

- 1 Mantener en todo momento un clima de empatía y consideración entre estudiantes, profesores, administrativos, trabajadores, etc.
- 2 Cumplir con las leyes y reglamentos institucionales y orientar todos los esfuerzos en la dirección de los grandes propósitos de la Universidad (Misión, Visión)
- 3 Cumplir con las obligaciones de estudiantes y docentes para devengar la inversión que hace el estado Ecuatoriano en favor de los mismos.
- 4 Asistir a clases siempre y puntualmente dando ejemplo al estudiante para exigirle igual comportamiento
- 5 Motivar, estimular y mostrar interés por el aprendizaje significativo de los estudiantes y evaluar a conciencia y con justicia

#### De los Estudiantes:

- 1 Mantener en todo momento un clima de empatía y consideración entre estudiantes, profesores, administrativos, trabajadores, etc.
- 2 Cumplir con las leyes y reglamentos institucionales y orientar todos los esfuerzos en la dirección de los grandes propósitos de la Universidad (Misión, Visión)
- 3 Cumplir con las obligaciones de estudiantes y docentes para devengar la inversión que hace el estado

## PROGRAMA DE ASIGNATURA - SÍLABO

### De los Estudiantes:

- Ecuatoriano en favor de los mismos.
- 4 Ser honesto, no copiar, no mentir
  - 5 Firmar toda prueba y trabajo que realizo en conocimiento que no he copiado de fuentes no permitidas
  - 6 Colaborar con los eventos programados por la institución e identificarme con la carrera

### FIRMAS DE LEGALIZACIÓN

FIRMADO Y  
SELLADO

EDISON ESPINOSA GALLARDO  
DOCENTE

EDISON ESPINOSA GALLARDO  
COORDINADOR DE AREA DE CONOCIMIENTO

FABIÁN ARMANDO ÁLVAREZ SALAZAR  
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO