



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

## FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

### PROGRAMA DE ESTUDIO



1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
UNIDAD DE APRENDIZAJE O MÓDULO:	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE I		
Clave:			
Ubicación:	SEMESTRE VI	Área: Profesionalizante	
Horas y créditos:	Teóricas: 48	Prácticas: 0	Estudio Independiente: 32
	Total de horas: 80		Créditos: 5
Competencia(s) del perfil de egreso al que aporta:	<p><b>Genéricas:</b></p> <p>CG7. Cultiva el compañerismo, el trabajo en equipo y la coordinación de esfuerzos bajo la aspiración de mejorar las tareas académicas, los entornos laborales y la convivencia social en beneficio para la consecución de metas que impactan en las formas de entablar y mantener relaciones humanas positivas.</p> <p>CG8. Asimila, de manera autónoma y convencida, la necesidad de promover conductas que le orienten hacia el desarrollo del saber, del hacer y del convivir como formas trascendentales de la existencia, en lo inmediato y en lo futuro.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>CE13. Aplica conocimientos teóricos y prácticos, en conjunto con las metodologías para la buena construcción de programas y sistemas de software, considerando su análisis y diseño, planeación, procesos y controles dentro de escenarios de pruebas para asegurar confiabilidad, funcionalidad, costo, seguridad, facilidades de mantenimiento y otros aspectos relacionados.</p> <p>CE20. Desarrolla software para diferentes tipos de aplicaciones utilizando técnicas, metodologías y paradigmas de programación en el contexto de los ciclos de vida del software y técnicas de gestión de proyectos cuidando conservar los atributos de calidad requeridos.</p>		
Unidades de aprendizaje relacionadas:	Ingeniería de software I, ingeniería de software II, modelado de procesos, innovación de procesos NTIC, administración de proyectos II.		
Responsable(s) de elaborar el programa:	MIA. JUAN FRANCISCO FIGUEROA PÉREZ		Fecha: 6 de Julio del 2011
Responsable(s) de actualizar el programa:			Fecha:
2. PROPÓSITO			



Conocer y aplicar correctamente los conceptos teóricos y prácticos relacionados cada uno de las áreas de la gestión de proyectos de software.

### 3. SABERES

Teóricos:	Conoce e identifica los aspectos y elementos más relevantes del marco conceptual de la administración de proyectos. Planifica y controla el alcance del proyecto. Planifica y estima tiempo de desarrollo del proyecto. Planifica y controla costos del proyecto. Planifica, asegura y controla la calidad del proyecto.
Prácticos:	Planifica y controla el alcance del proyecto. Planifica y estima tiempo de desarrollo del proyecto. Planifica y controla costos del proyecto. planifica, asegura y controla la calidad del proyecto.
Actitudinales:	Comunicación oral y escrita en la propia lengua. Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de diversas fuentes). Capacidad de crítica y autocrítica. Trabajo en equipo. Compromiso ético. Capacidad para aprender a trabajar de forma autónoma.

### 4. CONTENIDOS

#### Unidad 1 Marco conceptual de la Administración de Proyectos

- 1.1 Concepto de Proyecto
- 1.2 Diferencia entre proyecto y proceso
- 1.3 Atributos de un proyecto
- 1.4 Factores que restringen el éxito de un proyecto
- 1.5 Concepto de Administración de Proyectos de Software
- 1.6 Beneficios de la Administración de Proyectos
- 1.7 Interesados en el proyecto
- 1.8 Perfil del Administrador de Proyectos
- 1.9 Ciclo de vida del proyecto
- 1.10 Áreas de Conocimiento de la Administración de Proyectos

#### Unidad 2 Iniciación del Proyecto

- 2.1 Enunciado del Trabajo
- 2.2 Acta del Proyecto

#### Unidad 3 Gestión de Alcance del Proyecto

- 3.1 Planificación del Alcance
- 3.2 Definición del Alcance
- 3.3 Crear EDT
- 3.4 Verificación del Alcance
- 3.5 Control del Alcance

#### Unidad 4 Gestión del Tiempo del Proyecto



- 4.1 Definición de las Actividades
- 4.2 Establecimiento de la Secuencia de las Actividades
- 4.3 Estimación de Recursos de las Actividades
- 4.4 Estimación de la Duración de las Actividades
- 4.5 Desarrollo del Cronograma
- 4.6 Control del Cronograma

**Unidad 5 Gestión de los Costos del Proyecto**

- 5.1 Estimación de Costos
- 5.2 Preparación del Presupuesto de Costos
- 5.3 Control de Costos

**Unidad 6 Gestión de la Calidad del Proyecto**

- 6.1 Planificación de Calidad
- 6.2 Aseguramiento de Calidad
- 6.3 Control de Calidad

**Unidad 7 Ejecución, Seguimiento, Control y Cierre del Proyecto**

- 7.1 Ejecución del proyecto
- 7.2 Seguimiento y Control del Proyecto
- 7.3 Cierre del Proyecto

**5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS**

*Actividades del docente:*

- Establecer el encuadre del curso al inicio de este.
- Asistir puntualmente a clases y cumplir el tiempo indicado.
- Preparar material didáctico para las clases.
- Aclarar las dudas de los alumnos.
- Asesorar a los alumnos cuando lo soliciten.
- Evaluar el aprendizaje conforme a lo acordado en el encuadre.
- Entregar resultados de las evaluaciones en tiempo y forma.

*Actividades del estudiante:*

- ❖ Asistir y llegar puntualmente a clases.
- ❖ Tener como mínimo, el 80 % de asistencias.
- ❖ Participar de manera activa en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ❖ Prepararse para realizar las evaluaciones que se establezcan

**6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS**

6.1. Criterios de desempeño

6.2 Portafolio de evidencias



### PROGRAMA DE ESTUDIO

<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigación bibliográfica sobre temas selectos y de aplicación.</li><li>• Exposición de temas por equipo.</li><li>• Elaboración de planes subsidiarios del proyecto de las áreas de la administración de proyectos abordadas en la materia.</li><li>• Construcción de prototipo de proyecto para poner en práctica los conceptos abordados en la materia.</li><li>• Exposición del tema con sesión de preguntas y respuestas.</li><li>• Resolución de problemas con libros relacionados con la materia.</li><li>• Evaluación de informes sobre tareas o trabajos de investigación.</li><li>• Evaluación en laboratorio.</li><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Desempeño y participación del alumno en el aula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ensayo sobre aspectos y elementos más relevantes del marco conceptual de la administración de proyectos.</li><li>• Enunciado del alcance del proyecto.</li><li>• EDT</li><li>• Cronograma de actividades</li><li>• Presupuesto del proyecto</li><li>• Plan de gestión de calidad.</li></ul>
--	---

#### 6.3. Calificación y acreditación:

Parcial: <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación escrita.</li><li>• Prototipo de proyecto.</li><li>• Desempeño y participación.</li><li>• Asistencia.</li></ul>	Final: <ul style="list-style-type: none"><li>• Promedio de las evaluaciones parciales.</li></ul>
--	--

### 7. RECURSOS DIDÁCTICOS

### 8. FUENTES DE INFORMACIÓN

#### *Bibliografía básica*

Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
PMBOK	Fundamentos de la Dirección de Proyectos	Norma Nacional Americana	2004	
Pressman, Roger	Ingeniería de Software: Un Enfoque Practico	Mc Graw Hill	2005	



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

## FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE



### PROGRAMA DE ESTUDIO

<i>Bibliografía complementaria</i>				
Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
Luckey T., Phillips, J	Software Project Management	Wiley Publishing	2006	
Francisco Rivera Martinez, Gisel Hernández Chavez	Administración de Proyectos Guía para el Aprendizaje	Pearson	2010	
<b>9. PERFIL DEL DOCENTE</b>				
LICENCIADO EN INFORMÁTICA, LICENCIADO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES, LICENCIADO EN INGENIERÍA DE SOFTWARE, INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES, INGENIERO EN COMPUTACIÓN				