



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>Genéricas: 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 establecer y mantener relaciones humanas positivas. 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>Específicas: 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. 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			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE



PROGRAMA DE ESTUDIO

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



PROGRAMA DE ESTUDIO

- 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
-----------------------------	------------------------------



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE



PROGRAMA DE ESTUDIO

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

6.3. Calificación y acreditación:

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

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 Práctico	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	
9. PERFIL DEL DOCENTE				
LICENCIADO EN INFORMÁTICA, LICENCIADO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES, LICENCIADO EN INGENIERÍA DE SOFTWARE, INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES, INGENIERO EN COMPUTACIÓN				