



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 II		
Clave:			
Ubicación:	SEMESTRE VII	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:</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>Específicas:</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 I.		
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			



PROGRAMA DE ESTUDIO

Planear, organizar, dirigir y controlar de forma eficiente los recursos humanos, comunicaciones, riesgos y adquisiciones de un proyecto de software para lograr el objetivo del mismo en un plazo determinado.

3. SABERES

Teóricos:	Identifica, se prepara para hacer frente y da seguimiento a los riesgos presentes en un proyecto. planifica y controla los recursos humanos del proyecto. Planifica y controla las comunicaciones del proyecto. Planifica y controla las adquisiciones del proyecto. Integra los planes subsidiarios obtenidos de las diferentes áreas del proyecto.
Prácticos:	Planifica y controla los recursos humanos del proyecto. Planifica y controla las comunicaciones del proyecto. Planifica y controla las adquisiciones del proyecto. Integra los planes subsidiarios obtenidos de las diferentes áreas 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 Gestión de los recursos humanos del proyecto.

- 1.1 Planificación de los recursos humanos.
- 1.2 Adquirir el equipo del proyecto.
- 1.3 Desarrollar el equipo del proyecto.
- 1.4 Gestionar el equipo del proyecto.
- 1.5 Gestión de las comunicaciones del proyecto.

Unidad 2 Gestión de las comunicaciones del proyecto.

- 2.1 Planificación de las comunicaciones.
- 2.2 Distribución de la información.
- 2.3 Informar el rendimiento.
- 2.4 Gestionar a los interesados.

Unidad 3 Gestión de los riesgos del proyecto.

- 3.1 Planificación de la gestión de riesgos.
- 3.2 Identificación de riesgos.
- 3.3 Análisis cualitativo de riesgos.
- 3.4 Análisis cuantitativo de riesgos.
- 3.5 Planificación de la respuesta a los riesgos.
- 3.6 Seguimiento y control de riesgos.

Unidad 4 Gestión de las adquisiciones del proyecto.

- 4.1 Planificar las compras y adquisiciones.
- 4.2 Planificar la contratación.
- 4.3 Solicitar respuestas de vendedores.



- 4.4 Selección de vendedores.
- 4.5 Administración del contrato.
- 4.6 Cierre del contrato.

Unidad 5 Gestión de la integración del proyecto.

- 5.1 Desarrollar el acta de constitución del proyecto.
- 5.2 Desarrollar el enunciado del alcance del proyecto.
- 5.3 Desarrollar el plan de gestión del proyecto.
- 5.4 Dirigir y gestionar la ejecución del proyecto.
- 5.5 Supervisar y controlar el trabajo del proyecto.
- 5.6 Control integrado de cambios.
- 5.7 Cerrar 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

- 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.

6.2 Portafolio de evidencias

- Plan subsidiario de administración de recursos humanos.
- Plan subsidiario de comunicaciones.
- Plan subsidiario de gestión de riesgos.
- Plan subsidiario de adquisiciones.
- Plan de gestión del proyecto.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE



PROGRAMA DE ESTUDIO

- 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.

6.3. Calificación y acreditación:

Parcial:

- Evaluación escrita.
- Prototipo de proyecto.
- Desempeño y participación.
- Asistencia.

Final:

- 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 Practico	Mc Graw Hill	2005	

Bibliografía complementaria

Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
Luckey T., Phillips, J	Software Project Management	Wiley Publishing	2006	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE



PROGRAMA DE ESTUDIO

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