



1. CURSO

SFW62060. Formación de Empresas de Base Tecnológica III (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Créditos	:	3
2.2 Horas de teoría	:	2 (Semanal)
2.3 Horas de práctica	:	-
2.4 Horas autónomas	:	96 (horas)
2.5 Duración del periodo	:	16 semanas
2.6 Condición	:	Obligatorio
2.7 Modalidad	:	Presencial
2.8 Prerrequisitos	:	SFW62068. Formación de Empresas de Base Tecnológica II. (9 ^{no} Sem)

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Este curso dentro del área formación de empresas de base tecnológica, pretende abordar todos los procesos y buenas prácticas en la gestión de proyectos recomendadas por el *Project Management Institute* (PMI) contenidas en el *Project Management Body of Knowledge 2012* (PMBOK) aplicado en particular a proyectos de base tecnológica como pueden ser la construcción, desarrollo, integración e implementación de soluciones de software de aplicación.

El futuro profesional que pretenda incursionar con una empresa de software en el competitivo mercado globalizado, debe necesariamente conocer las habilidades duras y practicar las habilidades blandas que se consideran en el PMBOK. Todos los contratos de suministro de bienes tangibles (Hardware) o intangibles (Software) así como los servicios de consultoría deben ser manejados como pequeños proyectos.

Creemos de suma importancia impartir los fundamentos y experiencias asociadas a la dirección de proyectos a los futuros profesionales, debemos considerar que en la actualidad las empresas cliente (nacionales o internacionales) que demandan soluciones exigen a las empresas de consultoría se lleve a cabo los proyectos de sistemas de información y tecnología de información con los estándares del PMI, cada vez mas resulta ser una condición de exigibilidad para poder ganar licitaciones y firmar contratos de suministro de soluciones de tecnología, asimismo se exige que el jefe del proyecto, adicionalmente a su formación y experiencia para llevar a buen puerto el proyecto sea un PMP.

5. OBJETIVOS

- Que el alumno domine los conceptos relacionados a la gestión de proyectos informáticos.
- Proporcionar al alumno las técnicas y herramientas que le permitan gestionar con éxito proyectos de diversas magnitudes.
- Que el alumno construya su plan de negocios orientado a conseguir un inversionista internacional que pueda impulsar y proyectar a la empresa a un ámbito internacional.

6. COMPETENCIAS

- 1) Evalúa las necesidades del cliente y del entorno e identificar los requisitos de software para generar soluciones integrales e innovadoras optimizando los recursos tecnológicos, de capital humano, costo y tiempo. (**Evaluar**)
- 3) Justifica un desempeño individual, como parte de equipos de trabajo o como líder de proyectos de grupos multidisciplinarios en entornos globales con el fin de asegurar la calidad de software, aplicando normas, configuraciones, regulaciones y métricas. (**Evaluar**)
- 4) Diseña soluciones de Software de acuerdo a los estándares y políticas de seguridad de la información en uno o varios dominios de aplicación siendo socialmente responsables y demostrando ética profesional. (**Evaluar**)

7. TEMAS

Unidad 1: Marco Conceptual de la Dirección de Proyectos (15 horas)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Finalidad de la guía del PMBOK, ¿Qué es un proyecto?, ¿Qué es la dirección de proyectos?, La estructura de la guía del PMBOK, Áreas de experiencia, contexto de la dirección de proyectos • Ciclo de Vida del Proyecto y Organización • Ciclo de vida del proyecto, interesados en el proyecto, influencias de la organización 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el marco conceptual en el que se desarrollan los proyectos. [Usar]
Aprendizaje autónomo	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de ejercicios prácticos 	
Lecturas : [Pro12], [Rit09]	

Unidad 2: Norma para la dirección de un proyecto (15 horas)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Procesos de Dirección de Proyectos para un Proyecto • Procesos de dirección de proyectos, grupos de procesos de dirección de proyectos, interacciones entre procesos, correspondencia de los procesos de dirección de proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los estándares de gestión de proyectos aplicado a proyectos. [Usar]
Aprendizaje autónomo	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de ejercicios prácticos 	
Lecturas : [Pro12], [Rit09]	

Unidad 3: Áreas de conocimiento de la dirección de proyectos (60 horas)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Gestión de la Integración del Proyecto • Gestión del Alcance del Proyecto • Gestión del Tiempo del Proyecto • Gestión de los Costes del Proyecto • Gestión de la Calidad del Proyecto • Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto • Gestión de las Comunicaciones del Proyecto • Gestión de los Riesgos del Proyecto • Gestión de las Adquisiciones del Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Entender la naturaleza de la gerencia de proyectos y su importancia para lograr el éxito en los proyectos. [Evaluar] • Adquirir el conocimiento necesario para gestionar proyectos de manera exitosa en terminos de: Tiempo, Costos, Alcance, Riesgos, Calidad, RRHH, Procura, Comunicaciones e Integración. [Usar] • Valorar la importancia de una buena Gerencia de Proyectos. [Evaluar] • Demostrar competencias para la realización de presentaciones efectivas. [Usar] • Desarrollar habilidades para gestionar equipos de trabajo multidisciplinarios. [Usar]
Aprendizaje autónomo	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de ejercicios prácticos 	
Lecturas : [Pro12], [Rit09]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

8.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

8.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Cada uno de los rubros del esquema de evaluación y la nota final del curso son redondeados a números enteros. La nota final del curso es el promedio ponderado de los rubros correspondientes: evaluación permanente, examen parcial y examen final.

Los promedios calculados componentes del rubro 'Evaluación Permanente' mantendrán su cálculo con 2 decimales.

	%	Observaciones	Semana	Rezagable
Evaluación Continua	70%			
Práctica Calificada	70%			
Práctica Calificada ₁		Se elimina la práctica con la menor nota	4	No
Práctica Calificada ₂		Se elimina la práctica con la menor nota	8	No
Práctica Calificada ₃		Se elimina la práctica con la menor nota	12	No
Proyecto	30%		15	
Examen final	30%			

10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

[Pro12] PMI Project Management Institute. *PMBOK Guide, 5th Edition*. Project Management Institute, 2012.

[Rit09] PMP Rita Mulcahy. *PMP Exam Prep - 6th Edition*. RMC Publications, 2009.