



MODELO DE SÍLABO ADAPTADO PARA EL PERIODO DE ADECUACIÓN A LA EDUCACIÓN NO PRESENCIAL

Facultad de Ingeniería
Escuela Profesional de Ingeniería Informática

SILABO 2021-II

I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura	: Administración de Proyectos Informáticos
2. Código	: IF0903
3. Naturaleza	: Teórica, Práctica, Teórico-práctica
4. Condición	: Obligatorio / Electivo
5. Requisitos	: IF0804 TALLER DE PROYECTOS IV
6. Nro. Créditos	: 3
7. Nro de horas	: Teóricas/Prácticas
8. Semestre Académico	: 2020 II
9. Docente	: Eric Villanueva Gonzales
Correo Institucional	: evillanueva@urp.edu.pe

II. SUMILLA

El curso en la parte teórica desarrolla los conceptos, técnicas y métodos que permitan desarrollar el ciclo de vida del proyecto, desde su inicio hasta su terminación, .Los procesos de Inicio, Planificación, Ejecución, Control y Cierre son desarrollados, aplicando la guía del Project Management Institute, es un estándar de American National Standard Institute – ANSI en la gestión de proyectos, esto permitirá a los participantes un buen desempeño en la administración de los proyectos informáticos y asegurar su éxito. En la parte práctica se desarrollará el plan de gestión de un proyecto informático, mediante casos reales y/o de estudio, adicionalmente se desarrollará la habilidad en el uso de la herramienta de Microsoft Project para la planeación y control de proyectos.

III. COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Planifica, ejecuta y controla proyectos informáticos para asegurar su realización en los plazos establecidos, dentro del presupuesto y los resultados sean de calidad.

IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

1. Posee una visión detallada de los conceptos gerenciales aplicados a los proyectos, conociendo lo que es un proyecto, porqué se origina y cuál es su función dentro de la misión del área de Informática y en la organización.
2. Desarrolla el plan del proyecto para lo que define el alcance del proyecto, las actividades para la ejecución, realiza las estimaciones de recursos y costo.
3. Participa y dirige en un equipo de proyecto y utiliza los roles y procedimientos de acuerdo con las mejores prácticas internacionales.
4. Evalúa la calidad de los resultados del proyecto y diseña el proceso de post entrega del proyecto.

V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: INVESTIGACIÓN () RESPONSABILIDAD SOCIAL ()



Universidad Ricardo Palma
Rectorado
Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y Acreditación

VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA

1. El alumno lograra las capacidades en gestión de proyectos y podrá implementar un seguimiento al proyecto que se oriente a su cumplimiento y diseña las estrategias para el despliegue adecuado del proyecto.

VII. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: introducción y conceptos de Gestión de Proyectos.		
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá las capacidades de conceptos gerenciales aplicados a los proyectos, conociendo lo que es un proyecto, porqué se origina y cuál es su función dentro de la misión del área de Informática y en la organización.		
Semana	Contenido	
1	Ciclo de vida del proyecto.	
2	¿Por qué debemos Gestionar los Proyectos? Ingeniería de Requerimientos.	
3	Selección y financiación de Proyectos Informáticos. Identificación de los interesados claves (stakeholders).	
4	Identificar y estructurar los requerimientos del cliente. Acta del Proyecto (Project Charter)	

UNIDAD II: Planificación del Proyecto.		
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá las capacidades de definir el alcance del proyecto, las actividades para la ejecución, realiza las estimaciones de recursos y costos.		
Semana	Contenido	
5	Definición del Alcance del proyecto. Creación de la Estructura Detallada de Trabajo (EDT).	
6	Definición de Actividades. Desarrollo del cronograma del proyecto.	
7	Determinación del Presupuesto de mi proyecto. Desarrollo del Plan de respuesta al Riesgo.	
8	Plan del Proyecto.	

UNIDAD III: Seguimiento y Despliegue del Proyecto.		
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá las capacidades de dirigir en un equipo de proyecto y utiliza los roles y procedimientos de acuerdo con las mejores prácticas internacionales.		
Semana	Contenido	
9	Verificación de los entregables. Control del alcance.	
10	Control del cronograma. Control del presupuesto. Valor del trabajo realizado.	
11	Desarrollo del equipo del proyecto. Distribución de la información. Control y monitoreo del riesgo.	

UNIDAD IV: Evaluación de calidad y cierre del proyecto.		
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá las capacidades de evaluar la calidad de los resultados del proyecto y diseña el proceso de post entrega del proyecto.		
Semana	Contenido	
12	Control de Calidad, medición de indicadores. Informes de desempeño para los stakeholders.	



Universidad Ricardo Palma
Rectorado
Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y Acreditación

13	Manejando recursos en múltiples proyectos.
14	Cierre de contratos.
15	Cierre administrativo del proyecto.
16	Lecciones aprendidas. Cierre del proyecto.
17	EVALUACIÓN SUSTITUTORIA CON PRODUCTO FINAL: RÚBRICA

VIII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Aula invertida, Aprendizaje Colaborativo, Disertación

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

La modalidad no presencial desarrollará actividades sincrónicas (que los estudiantes realizarán al mismo tiempo con el docente) y asincrónicas (que los estudiantes realizarán independientemente fortaleciendo su aprendizaje autónomo. La metodología del aula invertida organizará las actividades de la siguiente manera:

Antes de la sesión

Exploración: preguntas de reflexión vinculada con el contexto, otros.

Problematicación: conflicto cognitivo de la unidad, otros.

Durante la sesión

Motivación: bienvenida y presentación del curso, otros.

Presentación: PPT en forma colaborativa, otros.

Práctica: resolución individual de un problema, resolución colectiva de un problema, otros.

Después de la sesión

Evaluación de la unidad: presentación del producto.

Extensión / Transferencia: presentación en digital de la resolución individual de un problema.

IX. EVALUACIÓN

La modalidad no presencial se evaluará a través de productos que el estudiante presentará al final de cada unidad. Los productos son las evidencias del logro de los aprendizajes y serán evaluados a través de rúbricas cuyo objetivo es calificar el desempeño de los estudiantes de manera objetiva y precisa.

Retroalimentación. En esta modalidad no presencial, la retroalimentación se convierte en aspecto primordial para el logro de aprendizaje. El docente devolverá los productos de la unidad revisados y realizará la retroalimentación respectiva.

UNIDAD	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE
I	Rúbrica	15%
II	Rúbrica	20%
III	Rúbrica	25%
IV	Rúbrica	40%

X. RECURSOS

- Equipos: computadora, pizarra electrónica, laptop, Tablet, celular
- Materiales: apuntes de clase del Docente, separatas de problemas, lecturas, videos y papers.
- Plataformas: Flipgrid, Simulaciones PhET, Kahoot, Thatquiz, Geogebra.



XI. REFERENCIAS

Bibliografía Básica

Mc Connell, S. (1997). Desarrollo y Gestión de Proyectos Informáticos. México: Mc Graw Hill.

Pressman, R. (2001). Ingeniería de Software (5ta. ed.). Colombia: Mc Graw Hill.

ISO 1006: Directrices para la calidad en gestión de proyectos.

ISO 9003, Ingeniería de Software. Guía para la aplicación de la ISO 9001:2000 al software.

PMBOK (2017) Project Management Body of Knowledge USA: P.M.I. Publications.

Bibliografía complementaria

www.pmi.org

www.pmi-issig.org

www.ganttthead.org

La página web de American Society for Quality Control la NASA contiene información sobre calidad en proyectos informáticos <http://www.asqc.org/>