



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

**Facultad de Ingeniería**  
**Escuela Profesional de Ingeniería Informática**

## **SILABO 2023-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	: 4 (Teoría= 2 Laboratorio = 2)
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, por qué 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 ( )

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.	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> 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.	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> 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.	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá las capacidades de dirigir 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.	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> 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



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

<b>12</b>	Control de Calidad, medición de indicadores. Informes de desempeño para los stakeholders.
<b>13</b>	Manejando recursos en múltiples proyectos.
<b>14</b>	Cierre de contratos.
<b>15</b>	Cierre administrativo del proyecto.
<b>16</b>	Lecciones aprendidas. Cierre del proyecto.
<b>17</b>	<b>EVALUACIÓN SUSTITUTORIA CON PRODUCTO FINAL: RÚBRICA</b>

**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.

**Problematización:** 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**

PAR1= examen parcial.

FIN1= examen final.

PRT1, PRT2, PRT3, PRT4 = practica.

PRO1= proyecto.

Formula:  $(PAR1+FIN1+((PRT1+PRT2+PRT3+PRT4)/4)+PRO1)/4$

**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.



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

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](http://www.pmi.org)

[www.pmi-issig.org](http://www.pmi-issig.org)

[www.ganttthead.org](http://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/>