

GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS

Curso 2015/2016

(Código: 71014052)

1. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

El éxito de un proyecto informático depende de que el producto software cumpla los requisitos solicitados y de que se complete en el tiempo y con el coste acordados. Muchas de las técnicas y metodologías aplicadas en otras ramas de la ingeniería se emplean en la gestión de proyectos informáticos, pero debido a las peculiaridades del software ha sido preciso desarrollar otras para su uso en esta disciplina.

El objetivo de esta asignatura es proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para llevar a cabo tareas de dirección y gestión de proyectos informáticos de manera organizada y sistemática, de forma que se obtengan productos con la calidad que demandan los clientes y usuarios.

Esta es una asignatura de carácter obligatorio, duración semestral y le corresponden 6 créditos ECTS.

En esta guía se proporciona información general de la asignatura, detallándose la metodología empleada para lograr los resultados de aprendizaje que adquirirán los alumnos que la cursen. En una segunda parte, accesible para los estudiantes a través del curso virtual, se dan las orientaciones para el estudio y la realización de las actividades.

2. CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

A lo largo de su carrera profesional, un graduado en ingeniería informática dirigirá o formará parte de los equipos que llevan a cabo las distintas fases del ciclo de vida de desarrollo del software. Las tareas a las que se enfrentará requieren el conocimiento de las técnicas y metodologías de gestión habitualmente empleadas en las organizaciones que realizan proyectos informáticos. El dominio de ellas resulta imprescindible para su éxito profesional, puesto que el desarrollo de productos software no consiste únicamente en la generación de código informático. El uso eficiente de los recursos y la completa adecuación a los requisitos establecidos son la base para garantizar la calidad de un producto informático, y por tanto su éxito. Este objetivo sólo se logrará con el empleo de las técnicas y metodologías apropiadas para la gestión de cada proyecto en particular.

Esta asignatura se cursa en el segundo semestre del cuarto curso del Grado en Ingeniería Informática. Está englobada dentro de la materia denominada Ingeniería de Software, junto con las asignaturas Introducción a la Ingeniería de Software (curso 2º) y Diseño del Software (curso 3º).

Las competencias genéricas de la titulación a cuya adquisición contribuirá esta asignatura son las siguientes:

- Competencias de gestión y planificación: Iniciativa y motivación. Planificación y organización (establecimiento de objetivos y prioridades, secuenciación y organización del tiempo de realización, etc.). Manejo adecuado del tiempo.
- Competencias cognitivas superiores: Selección y manejo adecuado de conocimientos, recursos y estrategias cognitivas de nivel superior apropiados para el afrontamiento y resolución de diversos tipos de tareas/problemas con distinto nivel de complejidad y novedad: Análisis y síntesis. Aplicación de los conocimientos a la práctica. Resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos. Pensamiento



creativo. Razonamiento crítico. Toma de decisiones.

- Competencias de gestión de la calidad y la innovación: Seguimiento, monitorización y evaluación del trabajo propio o de otros. Aplicación de medidas de mejora. Innovación.

- Competencias en el uso de las herramientas y recursos de la Sociedad del Conocimiento: Manejo de las TIC. Competencia en la búsqueda de información relevante. Competencia en la gestión y organización de la información. Competencia en la recolección de datos, el manejo de bases de datos y su presentación.

- Trabajo en equipo desarrollando distintos tipos de funciones o roles: Habilidad para coordinarse con el trabajo de otros. Habilidad para negociar de forma eficaz. Habilidad para la mediación y resolución de conflictos. Habilidad para coordinar grupos de trabajo. Liderazgo.

- Compromiso ético (por ejemplo en la realización de trabajos sin plagios), ética profesional.

Asimismo, permitirá al estudiante adquirir las siguientes capacidades, competencias y destrezas específicas:

- Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos y técnicas adecuados para la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas informáticos.

- Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la informática, conociendo su impacto socioeconómico.

- Concebir y llevar a cabo proyectos informáticos utilizando los principios y metodologías propios de la ingeniería.

- Diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, aplicaciones y servicios informáticos, así como de la información que proporcionan, conforme a la legislación y normativa vigentes.

3. REQUISITOS PREVIOS REQUERIDOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA

No existe la obligatoriedad de haber aprobado ninguna asignatura con anterioridad. Al tratarse de una asignatura que se cursa en el último semestre de la titulación se espera que el alumnado conozca la mayor parte de las asignaturas de la misma para un mayor aprovechamiento. Es necesario haber estudiado los contenidos de la asignatura de 2º curso "Introducción a la Ingeniería de Software".

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Esta asignatura proporcionará a los estudiantes los conocimientos, destrezas y actitudes que se enumeran a continuación:

- Aprender a realizar la planificación de un proyecto de desarrollo de una aplicación informática, en el que se verán implicados un alto número de profesionales.

- Saber determinar el alcance y objetivos del proyecto y establecer las estrategias y procedimientos para su consecución.

- Conocer las técnicas de estimación de coste y esfuerzo requeridos para desarrollar un proyecto informático.

- Programar las actividades que se realizarán y asignar responsabilidades a los participantes en el desarrollo del proyecto.

- Aprender a evaluar la adaptación del proyecto informático a su planificación inicial.



- Saber implantar medidas de corrección.

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

El temario de la asignatura está dividido en 3 bloques:

- Bloque 1: Introducción a los proyectos informáticos.

En los temas correspondientes a este bloque se estudian los aspectos que atañen al desarrollo de software en el ámbito empresarial, con el objetivo de introducir las técnicas y métodos de planificación y gestión de los proyectos informáticos.

- Bloque 2: Planificación y estimación en proyectos informáticos.

Este bloque está constituido por temas en los que se estudian las actividades de estimación, planificación y gestión de riesgo de un proyecto informático.

- Bloque 3: Seguimiento y control en proyectos informáticos.

En el último bloque de temas se estudian los aspectos relativos a la gestión de la calidad, técnicas de revisión, pruebas y gestión de la configuración del software.

6. EQUIPO DOCENTE

- [JOSE LUIS GAYO LLORENTE](#)
- [PEDRO JAVIER HERRERA CARO](#)

7. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Para lograr los resultados de aprendizaje mencionados anteriormente se empleará la metodología de educación a distancia propia de la UNED, con el apoyo tecnológico de los cursos virtuales a través de internet. En ellos se proporcionarán materiales de estudio, se darán indicaciones sobre la asignatura y se realizarán pruebas de autoevaluación en línea.

Las actividades formativas que se llevarán a cabo se distribuyen de la siguiente manera:

- Trabajo con contenidos teóricos (consulta de materiales didácticos)... 20%
- Realización de actividades prácticas.....20%
- Trabajo autónomo (estudio de contenidos teóricos)..... 60%

En la segunda parte de la guía de estudio se describen los detalles de las actividades que se desarrollarán.

8. EVALUACIÓN

Para la valoración de la consecución por parte de los estudiantes de los resultados esperados se realizará una prueba final presencial de la asignatura con una duración de 2 horas y que se desarrollará en un centro asociado de la UNED.



Asimismo, los estudiantes que lo deseen podrán realizar la prueba de evaluación continua, cuya calificación se sumará a la obtenida en la prueba presencial.

La calificación obtenida en la prueba presencial supondrá el 90% de la nota final de la asignatura. Quienes realicen las prueba de evaluación continua podrán sumar hasta un punto a dicha calificación.

9. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13): 9786071503145
Título: INGENIERIA DEL SOFTWARE, UN ENFOQUE PRÁCTICO (7ª Edición 2010)
Autor/es: Roger S. Pressman ;
Editorial: MC GRAW HILL

Buscarlo en Editorial UNED

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Comentarios y anexos:

10. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13): 9789701067055
Título: ESTIMACIÓN DE COSTOS Y ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE (2ª 2008)
Autor/es: Jones, Caper ;
Editorial: : MCGRAW HILL

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

11. RECURSOS DE APOYO

El principal recurso de apoyo al estudio es el ya mencionado curso virtual de la asignatura, donde los estudiantes tendrán un plan de trabajo así como foros para la consulta de dudas. Además, los estudiantes disponen de las bibliotecas de los centros asociados de la UNED.

12. TUTORIZACIÓN

El equipo docente atenderá a los estudiantes a través del curso virtual de la asignatura. Adicionalmente se puede contactar de manera presencial o telefónica los jueves lectivos en horario de 16:00 a 20:00 horas en:



ETSI Informática. UNED

C/Juan del Rosal, 16. Despacho 2.10.

28040 Madrid

Tel.: 913986485

e-mail: jlgayo@issi.uned.es

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



23D6B2134C25E681735982C2C8D13E43