



Administración de Proyectos de Sistemas

4 créditos teóricos



A. Información del profesor

Nombre del profesor

Alba Sagastume

Correo electrónico

albasagastume@gmail.com

Campus o sede

Campus Central, T-402

Horario

Miércoles y viernes de 17:30 a 19:00



B. Información general

Descripción

El presente curso pretende concientizar al estudiante sobre su rol como profesional de Informática y Sistemas al momento de realizar la implementación de proyectos de tecnología que apoyan la estrategia empresarial.

Considerando que la mayor parte de cursos en el pensum de la carrera de Ingeniería en Informática y Sistemas está orientado a la formación técnica, este curso está enfocado a fortalecer el área administrativa profesional y desarrolla el lado administrativo de los proyectos.



De la misma forma se espera brindar las herramientas que se utilizan en la administración de proyectos de informática y sistemas en la industria de Guatemala y el mundo.

Modalidad

Presencial



C. Malla curricular

COMPETENCIAS GENÉRICAS



El egresado landivariano se identifica por:

Pensamiento lógico, reflexivo y analógico	Resolución de Problemas	Creatividad
Habilidades de investigación	Uso de TIC y gestión de la información	Comunicación efectiva, escrita y oral
Comprensión lectora	Compromiso ético y ciudadanía	Aprecio y respeto por la diversidad e interculturalidad

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia 1

Utilizar herramientas y técnicas relacionadas a la gestión de proyectos para aplicar en su ejercicio profesional para iniciar, planificar, ejecutar, controlar y cerrar proyectos de informática y sistemas.

Competencia 2

Implementar proyectos siguiendo los estándares de la industria más utilizados en el área de administración de proyectos, para que pueda discernir cuál utilizar dependiendo de cada proyecto o situación.

Competencia 3



Generar el desarrollo de competencias y habilidades blandas que son indispensables para que un profesional administre proyectos de forma exitosa.

Competencia 4

Analizar y selecciona las metodologías y/o marcos de trabajo congruentes para el logro de los objetivos dentro de los proyectos.



METODOLOGÍA

Este curso se desarrollará a través de los siguientes métodos de aprendizaje-enseñanza:



Aprendizaje basado en proyectos. Es una técnica didáctica en la que la exposición de contenido se hace por medio de Videos que pueden ser consultados en línea de manera libre, mientras el tiempo de aula se dedica a la discusión, resolución de problemas y Actividades prácticas bajo la supervisión y asesoría del profesor.» Principales tendencias pedagógicas 2016, KAREM SCHMITZ



Aprendizaje Basado en el Pensamiento. El aprendizaje basado en el pensamiento o thinking-based learning tiene como objetivo desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización, desarrollando un pensamiento eficaz para convertir información en conocimiento. Monterrey.



Aprendizaje Colaborativo. El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el estudiante basando el trabajo en pequeños grupos, donde las personas con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.



PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA 1

Utiliza herramientas y técnicas relacionadas a la gestión de proyectos para aplicar en su ejercicio profesional para iniciar, planificar, ejecutar, controlar y cerrar proyectos de informática y sistemas.

Saber conceptual (contenido temático)

- Introducción a gestión de proyectos
- Roles dentro de un proyecto
- Competencias para administrar un proyecto
- Estándares de la industrial. IPMA, Prince2, PMI

Saber procedimental (habilidades y destrezas)

- Reconoce los fundamentos para la Gestión y Dirección de Proyectos
- Conoce los segmentos introductorios del Marco de Trabajo para la Gestión de Proyectos

Saber actitudinal (conductas observables)

- Identifica la perspectiva estratégica de Gestión de Proyectos dentro del negocio

Indicadores de logro (resultado):

- Explicar las fases de un proyecto.
- Enumerar estándares de gestión de proyectos en la industria.

COMPETENCIA 2

Implementa proyectos siguiendo los estándares de la industria más utilizados en el área de administración de proyectos, para que pueda discernir cuál utilizar dependiendo de cada proyecto o situación.

Saber conceptual (contenido temático)

- Fases de un proyecto: Inicio, Planeación, Ejecución, Monitoreo y control, Cierre

Saber procedimental (habilidades y destrezas)

- Identifica las características de las fases del proyecto.
- Comprende la estructura de Grupos de Procesos y Áreas de Conocimiento de la Dirección de Proyectos.

Saber actitudinal (conductas observables)

- Identifica la utilidad de la estructura de Grupos de Procesos y Áreas de Conocimiento de la Dirección de Proyectos



Indicadores de logro (resultado):

- Identificar herramientas según la fase de desarrollo de un proyecto.
- Enumera las principales áreas de conocimiento en la gestión de proyectos.

COMPETENCIA 3

Genera el desarrollo de competencias y habilidades blandas que son indispensables para que un profesional administre proyectos de forma exitosa.

Saber conceptual (contenido temático)

- Áreas de Conocimiento de la Dirección de Proyectos.
- Gestión de Integración, Alcance, Cronograma, Costo, Calidad, Recursos, Comunicaciones, Riesgos, Adquisiciones, Interesados.

Saber procedimental (habilidades y destrezas)

- Conoce y comprende los distintos procesos que comprenden las diferentes áreas de conocimiento de la Dirección de Proyectos

Saber actitudinal (conductas observables)

- Analiza, utiliza y selecciona los procesos componen las áreas de conocimiento de la Dirección de Proyectos, acorde al contexto y perspectiva del negocio.

Indicadores de logro (resultado):

- Identifica los procesos relevantes en cada una de las áreas de conocimiento de dirección de proyectos.
- Aplica las herramientas adecuadas según el área de conocimiento.

COMPETENCIA 4

- Analiza y selecciona las metodologías y marcos de trabajo congruentes para el logro de los objetivos dentro de los proyectos.

Saber conceptual (contenido temático)

- Entornos de Gestión de Proyectos Predictivos y Adaptativos.

Saber procedimental (habilidades y destrezas)

- Conoce las características y diferencias entre las distintos Ciclos de Vida de los Proyectos.



Saber actitudinal (conductas observables)

- Selecciona por medio de análisis del contexto y entorno del negocio el ciclo de vida de proyecto idóneo acorde a la perspectiva y necesidad.

Indicadores de logro (resultado):

- Identifica con claridad las diferencias entre los diferentes ciclos de vida de gestión de proyectos.
- Propone la metodología de gestión de proyectos adecuada según el contexto del proyecto.



EVALUACIÓN

a. Estrategias de evaluación sumativa

Estrategias	Puntaje
2 exámenes parciales (10 puntos cada uno)	20
Cortos semanales	10
Presentaciones y ejercicios	10
Casos	20
Proyecto en fases	20
Examen Final	20
Total	100



b. Estrategias de evaluación formativa

Técnicas	Procedimiento
Estrategias de aprendizaje ubicuo	Estrategia formativa en la que el aprendizaje ocurre en cualquier lugar y en cualquier momento gracias al uso de tecnologías que se integran en nuestro día a día en los objetos más cotidianos.
Actividades de comprobación de preparación del estudiante.	Mediante estas tecnologías los contenidos y actividades formativas siempre están disponibles para los estudiantes.
Trabajo colaborativo	Pruebas cortas en diferentes formatos que permitan comprobar que el estudiante está preparado para enfrentarse a las actividades de la clase.
One minute paper	Textos cortos sobre los temas ya vistos comprobando sus saberes. Incluyendo comentarios pertinentes al tema en discusión

CALENDARIO DE REFERENCIA POR TEMAS

Fecha	Contenidos	Actividad de evaluación
Semana 1 (07/08 - 11/08)	Introducción, proyectos, portafolios, PMOs. Fases de Proyectos, Estándares de la industria	
Semana 2 (14/08 - 18/08)	Gestión del Alcance	Reseña Crítica Autoevaluación Actividad Práctica
Semana 3 (21/08 - 25/08)	Gestión del Cronograma	Reseña Crítica Autoevaluación Actividad Práctica
Semana 4 (28/08 - 01/09)	Gestión del Costo	Reseña crítica Autoevaluación Ejercicios
Semana 5	Examen Parcial 1	Reseña crítica



(06/09 - 08/09)	Gestión de la Calidad	Autoevaluación
Semana 6	Gestión de las Comunicaciones	Reseña crítica
(11/09 - 15/09)	Descanso 14 y 15 de septiembre	Autoevaluación Exposición oral
Semana 7	Proyectos: Presentación Parcial	Reseña crítica
(18/09 - 22/09)	Gestión de Recursos	Autoevaluación
Semana 8	Gestión de Riesgos	Reseña crítica
(25/09 - 29/09)		Autoevaluación Actividad práctica
Semana 9	Gestión de Adquisiciones	Reseña crítica
(02/10 - 06/10)	Invitado externo	Autoevaluación
Semana 10	Gestión de Interesados	Reseña crítica
(09/10 - 13/10)	Gestión de Integración	Autoevaluación Actividad Práctica
Semana 11	Examen Parcial 2	
(16/10 - 20/10)		
Semana 12	Agilidad	Reseña crítica
(23/10 - 27/10)		Actividad Práctica
Semana 13	Proyecto: presentación final	
(30/10 - 03/11)	Retiro académico: 2 al 6 de	
Semana 14	Agilidad	Actividad Práctica
(06/11 - 10/11)		
Semana 15	Invitado externo	Examen final
(13/11 - 17/11)		



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Project Management Institute. (2021). A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide). Project Management Institute. 7ma Edición.
- Effective Project Management, (2019). Robert K. Wysocki. 8th Edition.
- Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time, (2014). J.J. Sutherland.
- The Manager's Path: A Guide for Tech Leaders Navigating Growth and Change (2017). Camille Fournier.
- Project Management Institute. (2017). Agile Practice Guide. Project Management Institute.
- International Project Management Association (IPMA ®). (2015). The IPMA Individual Competence Baseline 4th Version (ICB4). International Project Management Association (IPMA®).
- PRINCE2®. (2017). Managing Successful Projects with PRINCE2®. PRINCE2®.
- Silva, Marisa. Bedtime Stories for Project Managers and others with trouble sleeping