

CSOF-5103 – Contratación y Gerencia de Proyectos

Reglas de Juego

Alberto Cueto, PMP – Uniandes

Objetivo

- ▶ Practicar técnicas para mejorar el proceso de:
 - planeación,
 - seguimiento y
 - evaluaciónde proyectos de software
- ▶ Se estudian temas como
 - contratación
 - estimación del tamaño,
 - duración y costo de proyectos de software,
 - elaboración de cronogramas de proyecto,
 - seguimiento de avance de proyectos de software,
 - administración de requerimientos,
 - métricas de software y
 - gestión de riesgos.

Alberto Cueto – Uniandes

Reglas de Juego



- ▶ Puntualidad
 - En Clase
 - En Entregas

- ▶ Problemas
 - Los problemas se resuelven antes



Alberto Cueto – Uniandes

Reglas de Juego

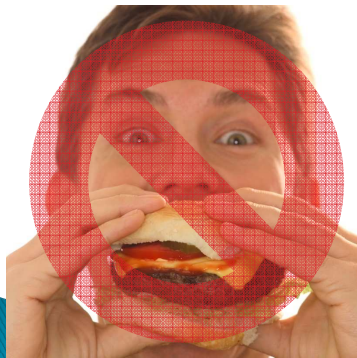
- ▶ Celulares
 - Modo silencio o vibración



Alberto Cueto – Uniandes

Reglas de Juego

- ▶ Alimentos y Bebidas
 - Respeto con los demás
 - Aseo del salón

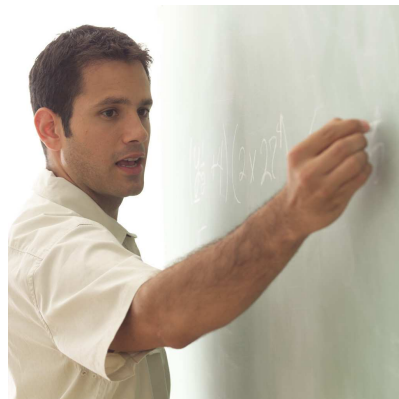


Alberto Cueto – Uniandes



Importante

- ▶ Participar activamente
- ▶ Cumplir los compromisos con el equipo
- ▶ Realizar las lecturas y ejercicios asignados



Alberto Cueto – Uniandes

Compartir

- ▶ Son bienvenidos, y esperadas, las experiencias personales en asuntos relacionados con el tema de la clase.



- ▶ Los comentarios que se hacen en clase, se quedan en clase.
- ▶ Respeto con los demás

Alberto Cueto – Uniandes

Comentarios



Alberto Cueto – Uniandes