



National University of the Altiplano (UNA)
School of Computer Science
Syllabus 2024-II

1. COURSE

ET302. Entrepreneurship III (Mandatory)

2. GENERAL INFORMATION

2.1 Course	: ET302. Entrepreneurship III
2.2 Semester	: 10 th Semester.
2.3 Credits	: 3
2.4 Horas	: 2 HT; 2 HP;
2.5 Duration of the period	: 16 weeks
2.6 Type of course	: Mandatory
2.7 Learning modality	: Face to face
2.8 Prerequisites	: ET301. Entrepreneurship II. (9 th Sem) ET301. Entrepreneurship II. (9 th Sem)

3. PROFESSORS

Meetings after coordination with the professor

4. INTRODUCTION TO THE COURSE

Este curso dentro del área formación de empresas de base tecnológica, pretende abordar todos los procesos y buenas prácticas en la gestión de proyectos recomendadas por el *Project Management Institute* (PMI) contenidas en el *Project Management Body of Knowledge 2012* (PMBOK) aplicado en particular a proyectos de base tecnológica como pueden ser la construcción, desarrollo, integración e implementación de soluciones de software de aplicación.

El futuro profesional que pretenda incursionar con una empresa de software en el competitivo mercado globalizado, debe necesariamente conocer las habilidades duras y practicar las habilidades blandas que se consideran en el PMBOK. Todos los contratos de suministro de bienes tangibles (Hardware) o intangibles (Software) así como los servicios de consultoría deben ser manejados como pequeños proyectos.

Creemos de suma importancia impartir los fundamentos y experiencias asociadas a la dirección de proyectos a los futuros profesionales, debemos considerar que en la actualidad las empresas cliente (nacionales o internacionales) que demandan soluciones exigen a las empresas de consultoría se lleve a cabo los proyectos de sistemas de información y tecnología de información con los estándares del PMI, cada vez mas resulta ser una condición de exigibilidad para poder ganar licitaciones y firmar contratos de suministro de soluciones de tecnología, asimismo se exige que el jefe del proyecto, adicionalmente a su formación y experiencia para llevar a buen puerto el proyecto sea un PMP.

5. GOALS

- Que el alumno domine los conceptos relacionados a la gestión de proyectos informáticos.
- Proporcionar al alumno las técnicas y herramientas que le permitan gestionar con éxito proyectos de diversas magnitudes.
- Que el alumno construya su plan de negocios orientado a conseguir un inversionista internacional que pueda impulsar y proyectar a la empresa a un ámbito internacional.

6. COMPETENCES

Nooutcomes

7. TOPICS

Unit 1: Marco Conceptual de la Dirección de Proyectos (15)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Finalidad de la guía del PMBOK, ¿Qué es un proyecto?, ¿Qué es la dirección de proyectos?, La estructura de la guía del PMBOK, Áreas de experiencia, contexto de la dirección de proyectos • Ciclo de Vida del Proyecto y Organización • Ciclo de vida del proyecto, interesados en el proyecto, influencias de la organización 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el marco conceptual en el que se desarrollan los proyectos. [Usar]
Readings : [pmbo08], [pmep09]	

Unit 2: Norma para la dirección de un proyecto (15)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
<ul style="list-style-type: none"> • Procesos de Dirección de Proyectos para un Proyecto • Procesos de dirección de proyectos, grupos de procesos de dirección de proyectos, grupos de procesos de dirección de proyectos, interacciones entre procesos, correspondencia de los procesos de dirección de proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los estándares de gestión de proyectos aplicado a proyectos. [Usar]
Readings : [pmbo08], [pmep09]	

Unit 3: Áreas de conocimiento de la dirección de proyectos (60)	
Competences Expected:	
Topics	Learning Outcomes
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Gestión de la Integración del Proyecto • Gestión del Alcance del Proyecto • Gestión del Tiempo del Proyecto • Gestión de los Costes del Proyecto • Gestión de la Calidad del Proyecto • Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto • Gestión de las Comunicaciones del Proyecto • Gestión de los Riesgos del Proyecto • Gestión de las Adquisiciones del Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Entender la naturaleza de la gerencia de proyectos y su importancia para lograr el éxito en los proyectos. [Evaluar] • Adquirir el conocimiento necesario para gestionar proyectos de manera exitosa en terminos de: Tiempo, Costos, Alcance, Riesgos, Calidad, RRHH, Procura, Comunicaciones e Integración. [Usar] • Valorar la importancia de una buena Gerencia de Proyectos. [Evaluar] • Demostrar competencias para la realización de presentaciones efectivas. [Usar] • Desarrollar habilidades para gestionar equipos de trabajo multidisciplinarios. [Usar]
Readings : [pmbo08], [pmep09]	

8. WORKPLAN

8.1 Methodology

Individual and team participation is encouraged to present their ideas, motivating them with additional points in the different stages of the course evaluation.

8.2 Theory Sessions

The theory sessions are held in master classes with activities including active learning and roleplay to allow students to internalize the concepts.

8.3 Practical Sessions

The practical sessions are held in class where a series of exercises and/or practical concepts are developed through problem solving, problem solving, specific exercises and/or in application contexts.

9. EVALUATION SYSTEM

***** EVALUATION MISSING *****

10. BASIC BIBLIOGRAPHY