



Universidad Nacional de Ucayali (UNU)

Programa Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2023-I

1. CURSO

ET302. Formación de Empresas de Base Tecnológica III (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Créditos	:	3
2.2 Horas de teoría	:	2 (Semanal)
2.3 Horas de práctica	:	-
2.4 Duración del periodo	:	16 semanas
2.5 Condición	:	Obligatorio
2.6 Modalidad	:	Híbrido
2.7 Prerrequisitos	:	ET301. Formación de Empresas de Base Tecnológica II. (9 ^{no} Sem)

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

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. OBJETIVOS

- 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. COMPETENCIAS

- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. (**Usar**)
- m) Transformar sus conocimientos del área de Ciencia de la Computación en emprendimientos tecnológicos. (**Evaluar**)

7. TEMAS

Unidad 1: Marco Conceptual de la Dirección de Proyectos (15)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<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]
Lecturas : [Pro12], [Rit09]	

Unidad 2: Norma para la dirección de un proyecto (15)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<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]
Lecturas : [Pro12], [Rit09]	

Unidad 3: Áreas de conocimiento de la dirección de proyectos (60)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<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]
Lecturas : [Pro12], [Rit09]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

8.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

8.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

[Pro12] PMI Project Management Institute. *PMBOK Guide, 5th Edition*. Project Management Institute, 2012.

[Rit09] PMP Rita Mulcahy. *PMP Exam Prep - 6th Edition*. RMC Publications, 2009.