



Universidad Autónoma de Nayarit
Área Económico-Administrativa
Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Gestión del Desarrollo de Proyectos Informáticos	
--	--

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

--

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Obligatoria	Las organizaciones

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Disciplinar	Entorno económico, administrativo y jurídico de las organizaciones	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
32	32	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Mayo 2012	

ELABORADO POR:	ACTUALIZADO POR:
Mtra. Amada Carrasco Mtra. Yolanda Camacho Mtro. Victor Torres Covarrubias Mtro. R. Paúl Benítez Cortés Revisión: Comité Curricular de Informática	

2. PRESENTACIÓN

El alumno debe entender los conceptos relacionados con la temática del curso. La definición del problema de la gestión de proyectos, sus límites científicos, espaciales, en el tiempo, los objetivos y las metas o productos a obtener. Para cursar esta unidad de aprendizaje se sugiere que el estudiante cuente con conocimientos previos de formulación y evaluación de proyectos.

Esta unidad de aprendizaje corresponde al área disciplinar y cuenta con un valor curricular de 6 créditos con un total de 64 horas presenciales las que se dividirán en sesiones de 4 horas a la semana.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

La gestión de proyectos es una disciplina que ha tomado fuerza en la medida en que buena parte de lo que se hace tanto a nivel personal como profesional y empresarial se beneficia de aplicar las metodologías existentes para una efectiva gestión de proyectos.

4. SABERES

Saberes Teóricos	<ul style="list-style-type: none">– Conocer la administración de proyectos informáticos– Conocer la gestión de riesgos– Conocer la gestión de recursos humanos y materiales– Conocer la gestión de equipos de trabajo
Saberes prácticos	<ul style="list-style-type: none">– Gestionar los recursos humanos y materiales para la consecución de un proyecto.
Saberes Metodológicos	<ul style="list-style-type: none">– Metodología para la gestión de proyectos
Saberes Formativos	<ul style="list-style-type: none">– Responsabilidad– Liderazgo– Honestidad– Trabajo colaborativo

5. DESGLOSE DE CONTENIDO (temática)

Unidad 1. Conceptos Básicos de Administración de Proyectos

Unidad 2. Alcance del Proyecto

Unidad 3. Gestión de Tiempos

Unidad 4. Gestión de Costos y de Calidad

Unidad 5. Gestión de Recursos Humanos

Unidad 6. Gestión de Equipos de Trabajo

6. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Trabajos de investigación
- Casos de estudios
- Exposiciones orales
- Exámenes

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Portafolio de evidencias	10%
Exámenes	20%
Trabajos de investigación	25%
Exposiciones	20%
Caso integrador	25%

8. CRITERIOS DE ACREDITACIÓN

80% de asistencia
60 calificación acumulada

9. ACERVOS DE CONSULTA

ACERVOS BÁSICOS

LLEDÓ PABLO, RIVAROLA GUSTAVO. Gestión de proyectos, como dirigir proyectos exitosos, coordinar los recursos humanos y administrar los riesgos. Primera edición, Pearson –Prentice Hall, 2007. IAN SOMMERVILLE Ingeniería del Software (6ª y 7ª edición) Addison Wesley 2001 STEVE McCONNELL Desarrollo y gestión de proyectos informáticos McGraw-Hill HAROLD KERZNER Project management: a systems approach to planning, scheduling, and controlling (8th edition) Jhon Wiley & Sons

ACERVOS COMPLEMENTARIOS

10. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

ESTUDIOS REQUERIDOS: Preparación profesional preferentemente en esta área o similares.
EXPERIENCIA PROFESIONAL DESEABLE: 3 años de experiencia en el área
OTROS REQUISITOS: Cursos de pedagogía y/o idioma inglés.