



GERENCIA DE PROYECTOS DE SOFTWARE

1. IDENTIFICACIÓN

Ubicación: Variable según mención

Prelación: Ingeniería de Software 2

T P L C: 3 1 0 3

Condición: Obligatoria

Departamento: Computación

Área Curricular de Formación: SI, TSI.

Nivel de Formación: Profesional.

2. JUSTIFICACIÓN

Curso dedicado a introducir las bases para la gerencia de proyectos de software

3. OBJETIVOS

Al terminar el curso el estudiante tendrá un dominio de todos los conceptos vinculados a una buena gestión de proyectos de software

4. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE PROYECTOS

UNIDAD 2. EL CICLO DE VIDA DE LA GESTIÓN DE PROYECTO

UNIDAD 3. ORGANIZACIÓN DEL PERSONAL DEL PROYECTO

UNIDAD 4. GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO

UNIDAD 5. PLANIFICACIÓN E INICIACIÓN DEL PROYECTO

UNIDAD 6. GESTIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO

UNIDAD 7. GESTIÓN DE LOS RECURSOS DEL PROYECTO

UNIDAD 8. GESTIÓN DE LA CALIDAD DEL PROYECTO

UNIDAD 9. GESTIÓN DE LOS RIESGOS DEL PROYECTO

UNIDAD 10. GESTIÓN DE LAS COMPRAS DEL PROYECTO

UNIDAD 11. EJECUCIÓN, CONTROL Y CLAUSURA DEL PROYECTO



UNIDAD 12. GESTIÓN DEL CONTROL Y CIERRE DEL PROYECTO

5. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La enseñanza de este curso se realizará a través clases teórico-prácticas y clases guiadas en el laboratorio.

6. RECURSOS

- Recursos multimedia: proyector multimedia, proyector de transparencias.
- Computadora portátil
- Guías y problemario de estudio elaborados por el profesor y disponibles en Publicaciones de la Facultad de Ingeniería.
- Laboratorio para la parte práctica dotado con una computadora por estudiante con la herramienta de modelado ERE y un SMBDOR.
- Acceso a Internet

7. EVALUACIÓN

Serán evaluados los siguientes aspectos:

- Asistencia
- Participación en clase
- Evaluación del conocimiento teórico a través de pruebas parciales escritas
- Evaluación del conocimiento práctico a través de prácticas de laboratorio
- Evaluación del conocimiento práctico a través de una prueba en el laboratorio al final del semestre

8. BIBLIOGRAFÍA

Rapid Development: Taming Wild Software Schedules. 1996. Steve McConnell.

Object-Oriented Software Construction (Book/CD-ROM) (Prentice-Hall International Series in



Computer Science). 1988. Bertrand Meyer

Patterns of Enterprise Application Architecture. 2002. Martin Fowler.

Software Configuration Management Patterns, 2003. Stephen Berczuk y Brad Appleton. H