



GUÍA DOCENTE
Curso 2011-2012

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática			Código :	801G
Centro:	Facultad de Ciencias, Estudios Agroalimentarios e Informática				
Dirección:	Edificio CCT C/Madre de Dios 51			Código postal:	26006
Teléfono:	+34 941 299 607	Fax:	+34 941 299611	Correo electrónico:	decanato.cai@unirioja.es
Director del Grado:	Ángel Luis Rubio García				
Teléfono:	+34 941 299 449	Correo electrónico:	direstudios.informatica@unirioja.es		
Despacho:	231	Edificio:	Vives		

Fdo.: Ángel Luis Rubio García

En Logroño a 1 de julio de 2011

GUÍA DOCENTE

Curso 2011-2012

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática			801G	
Asignatura:	Proyectos de Informática			446	
Materia:	Ingeniería del software y sistemas de información				
Módulo:	Ingeniería del software y sistemas de información				
Carácter:	Obligatorio	Curso:	3º	Semestre:	2º
Créditos ECTS:	6	Horas presenciales:	60	Horas de trabajo autónomo estimadas:	90
Idiomas en los que se imparte:	Español				
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Español e Inglés				

Departamentos responsables de la docencia:

Ingeniería Mecánica				R110	
Dirección:	c/ Luis de Ulloa, 20		Código postal:	26004	
Teléfono:	+34 941 299 526	Fax:	+34 941 299 794	Correo electrónico:	vicenta.collado@unirioja.es
Matemáticas y Computación				R111	
Dirección:	c/Luis de Ulloa s/n		Código postal:	26004	
Teléfono:	+34 941 299 452	Fax:	+34 941 299 460	Correo electrónico:	dpto.dmc@unirioja.es

Profesores

Profesor responsable de la asignatura:	Francisco Javier Martínez de Pisón Ascacibar			
Teléfono:	+34 941 299 232	Correo electrónico:	fjmartin@unirioja.es	
Despacho:	113	Edificio:	Departamental	
Horario de tutorías:	Martes y Jueves de 10 a 13h			
Nombre profesor:	Arturo Jaime Elizondo			
Teléfono:	+34 941 299 439	Correo electrónico:	arturo.jaime@unirioja.es	
Despacho:	217	Edificio:	Vives	
Horario de tutorías:				

Descripción de contenidos:

- Dirección de proyectos informáticos
- El alcance
- Los plazos y costes
- Los recursos humanos
- Los riesgos
- Las metodologías emergentes en el desarrollo de software

Requisitos previos:

- Conocimientos y competencias básicas sobre organización empresarial y recursos humanos.
- Conocimientos y competencias en el análisis y diseño de sistemas software.

Relación de asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias requeridos:

- Empresa.
- Ingeniería del Software.
- Diseño tecnológico de sistemas de información.

Contexto

El objetivo principal es completar las competencias de los alumnos en el campo de la gestión y desarrollo de proyectos de informática, muy necesarias para el futuro desempeño profesional del estudiante. Los conocimientos y competencias adquiridas ayudarán, así mismo, en el desempeño de asignaturas de los dos últimos años como el Trabajo Fin de Grado, las prácticas externas y los talleres transversales.

Competencias:**Competencias generales**

- CG1: Estar capacitado para analizar, razonar y evaluar de modo crítico, lógico y, en caso necesario, formal, sobre problemas que se planteen en su entorno.
- CG2: Estar capacitado para, utilizando el nivel adecuado de abstracción, establecer y evaluar modelos que representen situaciones reales.
- CG3: Estar capacitado para encontrar, relacionar, estructurar e interpretar datos, información y conocimiento provenientes de diversas fuentes.
- CG5: Estar capacitado tanto para trabajar autónomamente, como para integrarse de modo eficaz en equipos de trabajo.

Competencias específicas

- CE1: Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CE2: Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
- CE4: Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CE7: Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- CE9: Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- CE10: Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.
- CE11: Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.
- CE12: Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos.

Resultados del aprendizaje:

- Ser capaz de planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos.
- Ser capaz de evaluar las necesidades del cliente y extraer los requisitos software para satisfacerlas.
- Saber aplicar técnicas de gestión de proyectos (de riesgos, de calidad, de tiempo, de recursos, económicos, etc.) en proyectos informáticos.
- Ser capaz de liderar, poner en marcha y supervisar la mejora continua de proyectos informáticos.
- Saber actuar como consultor interno, ofreciendo asesoramiento y orientación.
- Saber analizar, identificar y definir los requisitos que debe cumplir un sistema informático para resolver problemas o conseguir los objetivos empresariales.
- Definir, evaluar y seleccionar plataformas HW/SW para el desarrollo de servicios informáticos.
- Saber dirigir el diseño de soluciones con los productos hardware y software disponibles.
- Poder diseñar integrando HW/SW y redes.
- Poder dirigir y gestionar técnica y económicamente proyectos informáticos utilizando principios y metodologías propios de la ingeniería, basados en el rigor y la ética profesional.

Temario**TEMA 1: LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS**

Lección 1. El proyecto y la empresa

Lección 2. Los procesos de la dirección de proyectos.

TEMA 2: LA DIRECCIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO

Lección 3. Génesis del proyecto. Estudio de viabilidad.

Lección 4. Dirección del alcance del proyecto.

Lección 5. Estructura de la descomposición del proyecto.

Lección 6. Verificación y control del alcance del proyecto.

TEMA 3: LA DIRECCIÓN DE PLAZOS Y COSTES DEL PROYECTO

Lección 7. Fundamentos de la dirección de plazos y costes

Lección 8. Procesos de la dirección de costes

Lección 9. Técnicas de expresión del cronograma

Lección 10. Interacción entre plazos, costes y recursos

Lección 11. Análisis del valor ganado

TEMA 4: LA DIRECCIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS DEL PROYECTO

Lección 12. Dirección de los recursos humanos del proyecto

Lección 13. La gestión de las partes interesadas

TEMA 5: LA DIRECCIÓN DE LOS RIESGOS EN EL PROYECTO

Lección 14. Dirección de los riesgos del proyecto

Lección 15. Análisis de los riesgos del proyecto

Lección 16. Respuesta, seguimiento y control de riesgos

TEMA 6: METODOLOGÍAS EMERGENTES EN DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Lección 17: Metodología SCRUM

Bibliografía

- "Ingeniería de Software. Un enfoque Práctico. 6ª Edición", Pressman R. Mc Graw Hill, 2005.
- "Bases para la Competencia en Dirección de Proyectos (NCB). versión 3.1.". Asociación Española de Ingeniería de Proyectos (AEIPRO), International Project Management Association (IPMA), 2009.
- "Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos (GUÍA DEL PMBOK). 4ª Edición". Project Management Institute, 2008.

Metodología

Modalidades organizativas:	Métodos de enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> - Clases teóricas - Seminarios y talleres - Clases prácticas - Tutorías - Estudio y trabajo en grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje orientado a proyectos - Método expositivo/Lección magistral - Estudio de casos - Resolución de ejercicios y problemas

Organización

Actividades presenciales:	Horas
- Clases teóricas	24
- Clases prácticas de aula	8
- Clases prácticas de laboratorio o aula informática	28

Total horas presenciales	60
---------------------------------	----

Actividades no presenciales (trabajo autónomo):	Horas estimadas
- Trabajo en Grupo	70
- Estudio autónomo individual o en grupo	20

Total horas estimadas de trabajo autónomo	90
--	----

Total horas estimadas	150
------------------------------	-----

Evaluación

Sistemas de evaluación: Común para todas las titulaciones donde se imparta la asignatura	% sobre total	Recuperable/N o Recuperable
Conceptos Teóricos	30%	Recuperable
Conceptos Prácticos	30%	Recuperable
Trabajo en Grupo	40%	No Recuperable

Comentario:

Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), las actividades de evaluación no recuperable podrán ser sustituidas por otras, a especificar en cada caso. Esta posibilidad se habilitará siempre y cuando la causa que le impida la realización de la actividad de evaluación programada sea la que ha llevado al reconocimiento de la dedicación a tiempo parcial.

Criterios críticos para superar la asignatura:

- Superar la teoría y la parte práctica.
- Se requiere una nota mínima de 5.0 en las pruebas correspondientes a los conceptos Teóricos y Prácticos.
- También se requiere una nota mínima de 5.0 en la nota individual obtenida del proyecto que se realiza en equipo.
- Asistencia mayor del 90% en las actividades presenciales.