

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

### 1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado:</b>	<b>Ingeniería Informática en Sistemas de Información</b>
<b>Doble Grado:</b>	
<b>Asignatura:</b>	<b>Ingeniería de Proyectos</b>
<b>Módulo:</b>	<b>M6: Tecnología Específica de Sistemas de Información</b>
<b>Departamento:</b>	<b>Deporte e Informática</b>
<b>Año académico:</b>	<b>2012-2013</b>
<b>Semestre:</b>	<b>Segundo semestre</b>
<b>Créditos totales:</b>	<b>6</b>
<b>Curso:</b>	<b>3º</b>
<b>Carácter:</b>	<b>Obligatoria</b>
<b>Lengua de impartición:</b>	<b>Español</b>

<b>Modelo de docencia:</b>	<b>C1</b>	
<b>a. Enseñanzas Básicas (EB):</b>		<b>50%</b>
<b>b. Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo (EPD):</b>		<b>50%</b>
<b>c. Actividades Dirigidas (AD):</b>		

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

### 3. EQUIPO DOCENTE

#### 2.1. Responsable de la asignatura Francisco A. Gómez Vela

2.2. Profesores	
<b>Nombre:</b>	Francisco A. Gómez Vela
<b>Centro:</b>	Escuela Politécnica Superior
<b>Departamento:</b>	Deporte e Informática
<b>Área:</b>	Lenguajes y Sistemas Informáticos
<b>Categoría:</b>	Profesor Sustituto Interino
<b>Horario de tutorías:</b>	
<b>Número de despacho:</b>	23.1.48
<b>E-mail:</b>	fgomez@upo.es
<b>Teléfono:</b>	954977868

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

### 5. UBICACIÓN EN EL PLAN FORMATIVO

#### 3.1. Descripción de los objetivos

El objetivo principal de la asignatura es que los alumnos aprendan a identificar e integrar las diferentes fases del plan de negocio de un proyecto informático, haciendo especial hincapié al proceso de análisis y gestión del mismo desde un punto de vista temporal, de costes, de riesgos y de alcance.

Así mismo, la asignatura pretende introducir a los alumnos a la auditoría informática y dirección de proyectos informáticos.

#### 3.2. Aportaciones al plan formativo

Enmarcada en el módulo de Tecnología Específica de Sistemas de Información, la asignatura IP introduce a al estudiante a las tareas de gestión de proyectos informáticos, continuando su formación en materia de supervisión y desarrollo de proyectos informáticos iniciada en la asignatura Ingeniería de Software 2 (ISG2).

El conocimiento de la dirección, gestión y auditoría de proyectos es crucial para cualquier graduado en Ingeniería Informática. Así mismo, resulta de gran importancia la aportación de la asignatura IP para proporcionar al alumno una metodología útil, correcta, completa y ordenada, cuyo resultado sea la consecución de proyectos informáticos con éxito.

Esta asignatura, prepara al alumno para asumir cargos de responsabilidad en el ámbito empresarial orientando su perfil a los mismos (Jefe de proyectos, Gerente o Director). Es importante que todo futuro Ingeniero Informático esté preparado para asumir responsabilidad dentro de la jerarquía empresarial, y esta asignatura le proporciona las herramientas necesarias para ello.

#### 3.3. Recomendaciones o conocimientos previos requeridos

Es muy recomendable que el alumno haya superado la asignatura Ingeniería del Software II, impartida en el segundo curso del grado.

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

### 7. COMPETENCIAS

#### 4.1 Competencias de la Titulación que se desarrollan en la asignatura

4.1.1. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas. (Competencia G01)

4.1.2. Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática. (Competencia G02)

4.1.3. Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática. (Competencia G03)

4.1.4. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad. (Competencia G05)

4.1.5. Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería. (Competencia EB5)

4.1.6. Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados. (Competencia EC08)

4.1.7. Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. (Competencia EC16)

4.1.8. Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas. (Competencia EC17)

4.1.9. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. (Competencia EC01)

4.1.10. Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social (Competencia EC02).

### **4.2. Competencias del Módulo que se desarrollan en la asignatura**

4.2.1. Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social. (Competencia EC02)

4.2.2. Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software. (Competencia EC03)

### **4.3. Competencias particulares de la asignatura**

4.3.1. Enseñar al alumno el papel fundamental que desempeña el análisis dentro del proceso software. Comprender la importancia de identificar requisitos y realizar una gestión que disminuya los riesgos de su desarrollo.

4.3.2. Enseñar al alumno las técnicas para el análisis de problemas mediante técnicas descriptivas de modelado. Usar y elegir correctamente un tipo de proceso de desarrollo software dependiendo de los requisitos a cumplir.

4.3.3. Fomentar la disciplina en la programación, siguiendo planteamientos que desarrollen la capacidad analítica del alumno para enfrentarse a problemas reales. Ser consciente de las ventajas de identificar requisitos software en etapas tempranas del ciclo de vida software y su utilidad en el proceso de desarrollo software.

4.3.4. Capacidad para determinar los requisitos de los sistemas de información y comunicación de una organización atendiendo a aspectos de seguridad y cumplimiento de la normativa y la legislación vigente. (Competencia ET2)

4.3.5. Capacidad para comprender y aplicar los principios y prácticas de las organizaciones, de forma que puedan ejercer como enlace entre las comunidades técnica y de gestión de una organización y participar activamente en la formación de los usuarios. (Competencia ET4)



## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

4.3.6. Capacidad para comprender y aplicar los principios de la evaluación de riesgos y aplicarlos correctamente en la elaboración y ejecución de planes de actuación.  
(Competencia ET5)

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

### 9. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA (TEMARIO)

#### **Parte I: Ingeniero Informático orientado a la dirección de proyectos**

**Tema 1:** Aspectos legales de ingeniería de proyectos.

**Tema 2:** Plan de negocio.

**Tema 3:** Introducción a la Auditoría Informática. Auditoría de Proyectos.

**Tema 4:** Contrato informático

#### **Parte II: Gestión de proyectos Informáticos**

**Tema 5:** Gestión del alcance de un proyecto (Gestión de Tiempos y Costes)

**Tema 6:** Desarrollo de un proyecto software.

**Tema 7:** Finalización y entrega de un proyecto software.

**Tema 8:** Mantenimiento de un proyecto software.

### 10. METODOLOGÍA Y RECURSOS

Por un lado las Enseñanzas Básicas (EB), comúnmente llamadas clases teóricas, están dirigidas a todo el grupo y se imparten en forma de lección magistral, con los objetivos esenciales de transmitir conocimientos, ofrecer un enfoque crítico de la asignatura que lleve a los alumnos a reflexionar y descubrir las relaciones entre los diversos conceptos, y el formar una mentalidad crítica en la forma de afrontar los problemas y la existencia de un método. Aunque la lección magistral se trata principalmente de la exposición continua del profesor, los alumnos pueden tomar notas y tienen la oportunidad de preguntar. La resolución de problemas se llevará a cabo tanto en clases de teoría como en las de prácticas de laboratorios, pudiéndose trabajar tanto en pequeños grupos de trabajo como individualmente.



## **GUÍA DOCENTE**

Curso 2012-2013

Por otro lado, en las prácticas de laboratorio o Enseñanzas Prácticas de Desarrollo (EPD) se exponen las ideas fundamentales desarrolladas de una manera básica, se introduce al alumno en la resolución de problemas mediante unos experimentos guiados, y se enumeran una serie de ejercicios y problemas que el alumno debe resolver. Aunque se potenciará principalmente el trabajo individual y autónomo, esta actividad permite también el trabajo en pequeños grupos de dos o tres alumnos.

Todas estas actividades formativas estarán además complementadas con soporte a través de herramientas Web como la herramienta de Aula Virtual WebCT.



## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

### 11. EVALUACIÓN

#### CONVOCATORIA DE JUNIO:

La evaluación de la asignatura se acogerá al modelo de evaluación continua y sólo será aplicable para la convocatoria de junio (1ª convocatoria de curso). Aquellos alumnos que no superen la asignatura en dicha convocatoria, se podrán evaluar en la convocatoria de julio como se describe más adelante.

La evaluación se basará principalmente en los conocimientos adquiridos tanto en clase de teoría como en laboratorio de informática. La participación también será evaluada. La nota final oscilará entre 0 y 10 puntos, los cuales se acumularán en función de la calificación de las pruebas:

- Prueba Final: 50%
- Pruebas prácticas: 50%

Las pruebas prácticas, que serán individuales o grupales y obligatorias, consistirán en la resolución de un ejercicio en el aula de informática durante algunas Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo o entregas al profesor/es de ejercicios prácticos.

La nota correspondiente a esta parte se calculará mediante la media ponderada de las notas obtenidas en cada una de las pruebas.

La prueba final se realizará en las fechas oficialmente reservadas para tal efecto (junio). Para poder realizar la media de la nota final, el alumno deberá obtener al menos 4 puntos sobre el cómputo de 10 en la parte de pruebas prácticas y al menos 4 sobre el cómputo de 10 en la prueba final.

Para la realización de cualquier prueba evaluable no se permitirá el uso o consulta de documentación, salvo indicación expresa del profesor en convocatoria oficial.

#### CONVOCATORIA DE JULIO:

## GUÍA DOCENTE

Curso 2012-2013

Para la convocatoria de julio, la asignatura se evaluará mediante dos pruebas escritas correspondientes a Enseñanzas Básicas y Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo respectivamente con un porcentaje de 50% cada prueba y que englobarán todos los

contenidos de la asignatura. Las notas obtenidas en las pruebas evaluables durante la evaluación continua no se guardarán para la convocatoria de julio ni posibles convocatorias extraordinarias.

### 12. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Dirección y Gestión de Proyectos Informáticos: Un enfoque práctico  
Alberto Domingo Ajenjo. RA-MA .2000
- The Essence of Computing Projects. A student's Guide . Christian W.Daes  
Prentice-Hall .2001
- Rapid Development: Taming Wild Software Schedules. Steve McConnell.  
Microsoft Press,U.S. 1996
- El proceso Unificado de Desarrollo de Software (traducida). Ivar Jacobson,  
Grady Boock, James Rumbaugh. Editorial Addison Wesley
- Ingeniería del Software. Un enfoque práctico (Edición 6 Traducido). Roger S.  
Pressman. Editorial Mac Graw Hill. ISBN 970-10-573-3