



**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS  
(Universidad del Perú, DECANA DE AMÉRICA)**

**FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMATICA  
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**1. INFORMACIÓN GENERAL**

1.1 Nombre y código de la asignatura:	Gerencia de Proyectos de Software – 20W0805
1.2 Número de créditos:	04
1.3 Número de horas semanales:	Teoría: 03 horas – Práctica: 02 horas
1.4 Ciclo de estudio:	VIII
1.5 Periodo Académico:	2019-II
1.6 Prerrequisitos:	20W0705– Finanzas para la Gestión
1.7 Profesor:	Arturo Alejandro Bartra More <a href="mailto:abartram@unmsm.edu.pe">abartram@unmsm.edu.pe</a>

**2. SUMILLA**

Proporcionar los elementos de juicio necesarios para adquirir conocimientos y asimilar experiencias vinculadas a los procesos que subyacen en la Gestión de Proyectos los mismos que son necesarios para una adecuada formulación; decisión de inversión y asignación presupuestal que toda iniciativa debe priorizar (entorno económico social, mercadeo, localización, ingeniería, análisis financiero y tópicos del análisis de sensibilidad y riesgo) considerando la evaluación desde la perspectiva económica y social (para decidir el rechazo o la aceptación de la inversión)

**3. COMPETENCIA**

El presente curso contribuirá en el desarrollo de las siguientes competencias del egresado:

**3.1 Generales**

- A. Capacidad de Análisis y Pensamiento Crítico.
- B. Desarrollo nacional.
- C. Comunicación oral y escrita.

**3.2 Específicas**

- A. Actitud innovadora.
- B. Responsabilidad Social.
- C. Lidera, planifica, organiza, dirige y controla proyectos de desarrollo de software.
- D. Aplica conocimiento de los principios, estándares y técnicas modernas de la gestión de proyectos

- E. Desarrolla y mantiene soluciones de software.
- F. Aplica metodologías, métodos y técnicas.
- G. Uso de herramientas de software basado en estándares internacionales de calidad.
- H. Diseña, implementa, verifica y valida pruebas de las soluciones de software.

#### 4. PROGRAMACIÓN

##### **UNIDAD 01: INTRODUCCIÓN A GESTIÓN DE PROYECTOS, IMPORATANCIA DEL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Conocer, desarrollar y aplicar las habilidades blandas en las diferentes fases y actividades de un Proyecto de Desarrollo de Software. Identificar los roles y características de los principales interesados en un Proyecto: Patrocinador, Jefe de Proyecto y Equipo de Proyecto,

SEM.	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
1	Introducción a la Gerencia y Gestión de Proyectos. Habilidades Blandas	Exposición y debate del tema	Exposición introductoria	Participación en clase
2	Marcos Metodológicos para la Gestión de Proyectos: PMBOK y PRINCE2	Expositiva participativa Discusión del tema.	Exposición Debate del Tema	Práctica calificada Examen oral
3	Grupos de Procesos y Áreas de Conocimiento bajo el estándar del PMI	Expositiva participativa Discusión del tema.	Exposición Debate del Tema Desarrollo de dinámicas	Práctica calificada Examen oral.

##### **UNIDAD 02: GESTIÓN DE PROYECTOS, DESARROLLO DEL GRUPO DE PROCESOS DE INICIACIÓN Y PLANIFICACIÓN EN PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. Identificación y aplicación de los procesos, herramientas y técnicas de los grupos de procesos de Iniciación y Planificación para el desarrollo de un Proyecto de Desarrollo de Software.

SEM.	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
4	Ciclo de Vida del Proyecto y del Producto	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema	Práctica calificada Examen oral
5	Procesos del Grupo de Procesos de Iniciación	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema Dinámicas	Práctica calificada Examen oral
6	Procesos del Grupo de Procesos de Planificación – Parte 01	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema Dinámicas	Práctica calificada Examen oral

7	Procesos del Grupo de Procesos de Planificación – Parte 02	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema Taller de proyecto	Práctica calificada Examen oral
8	Examen Parcial			

### **UNIDAD 03: GESTIÓN DE PROYECTOS, GRUPO DE PROCESOS EJECUCIÓN, MONITOREO Y CONTROL**

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.** Identificación y aplicación de los procesos, herramientas y técnicas del Grupo de Procesos de Ejecución, Monitoreo y Control para la implementación de un Proyecto de Desarrollo de Software

<b>SEM.</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ESTRATEGIAS DIDACTICAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
9	Procesos del Grupo de Procesos de Ejecución – Parte 01	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema Dinámica	Práctica calificada Examen oral
10	Procesos del Grupo de Procesos de Ejecución – Parte 02	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema	Práctica calificada Examen oral
11	Procesos del Grupo de Procesos de Monitoreo y Control – Parte 01	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema Dinámica	Práctica calificada Examen oral
12	Procesos del Grupo de Procesos de Monitoreo y Control – Parte 02	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema Exposición Taller de Proyecto	Exposición del Proyecto – Parte 01

### **UNIDAD 04: GESTIÓN DE PROYECTOS: GRUPO DE PROCESOS DE CIERRE, ÉTICA PROFESIONAL, MARCOS ESTRATÉGICOS DE GESTIÓN DE PROYECTO**

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.** Identificación y aplicación de los procesos, herramientas y técnicas del Grupo de Procesos de Cierre para la implementación de un Proyecto de Desarrollo de Software.

<b>SEM.</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ESTRATEGIAS DIDACTICAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
13	Procesos del Grupo de Procesos de Cierre	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema. Dinámica	Práctica calificada Examen oral
14	Ética Profesional en la Gestión de Proyectos de acuerdo al PMI	Expositiva participativa Discusión del tema.	Debate del Tema.	Práctica calificada Examen oral
15	Exposición de Proyecto Final	Expositiva participativa Discusión del tema.	Exposición	Exposición.
16	Examen Final			

## 5. ESTRATEGIA DIDACTICA

Se desarrollará la parte teórica a través de exposiciones por parte del docente, las cuales se basan en la revisión de conceptos del Marco Metodológico del PMI aplicadas a diferentes contextos empresariales, apoyado con el material bibliográfico y la experiencia laboral asociada al tema tratado, que será complementado con un debate en el aula, prácticas calificadas y examen oral. La parte práctica estará enmarcada en la aplicación de los procesos, herramientas y técnicas del PMBOK en un Proyecto de su línea de investigación, la cual será implementada y sustentada a través de la presentación de los entregables y la exposición de sus productos correspondientes.

## 6. EVALUACION DEL APRENDIZAJE

La evaluación será como se indica a continuación:

Nota	Evaluación	Peso en Nota	Nota Final
N1	Examen Parcial	0.70	(N1+N2+N3)/3
	Practicac - Primera Parte	0.30	
N2	Proyecto de Curso	1.00	
N3	Examen Final	0.70	
	Practicac - Segunda Parte	0.30	

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Clifford F., Gray-Erik W. Larson. (2009). Administración de Proyectos. (4ta Edición). McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Pablo Lledó. (2017). Director de Proyectos. (6ta Edición). Editorial PabloLledo.
- Rita Mulcahy. (2018). Preparación para el Examen PMP. (9na Edición). RMC Publications, Inc.
- PMI. (2017). Project Management Body of Knowledge (PMBOK) 6.0;
- Project Management Institute: [www.pmi.org](http://www.pmi.org)
- J. Morales Brunet, J.F. Esquembre. (2016). Gerente Profesional de Proyectos. (1ra Edición)
- Roger Pressman. Ingeniería de Software, un enfoque práctico. 7ma Edición.