

Facultad de Ciencias

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

G669 - Gestión de Proyectos Software

Grado en Ingeniería Informática
Optativa. Curso 4

Curso Académico 2024-2025

1. DATOS IDENTIFICATIVOS

Título/s	Grado en Ingeniería Informática		Tipología y Curso	Optativa. Curso 4
Centro	Facultad de Ciencias			
Módulo / materia	MATERIA INGENIERÍA DEL SOFTWARE MENCION EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE			
Código y denominación	G669 - Gestión de Proyectos Software			
Créditos ECTS	6	Cuatrimestre	Cuatrimestral (2)	
Web				
Idioma de impartición	Español	English friendly	No	Forma de impartición Presencial

Departamento	DPTO. INGENIERÍA INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA			
Profesor responsable	CARLOS BLANCO BUENO			
E-mail	carlos.blanco@unican.es			
Número despacho				
Otros profesores	MARIA VICTORIA LLAMAZARES LOPEZ			

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

--

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS

Competencias Genéricas
Capacidad de análisis, síntesis y evaluación.
Capacidad de organización y planificación.
Capacidad de gestión de la información.
Capacidad de resolución de problemas aplicando técnicas de ingeniería.
Capacidad para argumentar y justificar lógicamente las decisiones tomadas y las opiniones.
Capacidad de trabajo en equipo.
Capacidad de liderazgo.
Competencias Específicas
Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.
Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.
Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
Competencias Básicas
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar las principales técnicas y normas para hacer el plan de un proyecto de desarrollo o mantenimiento de software.
- Utilizar métodos y técnicas para la gestión, control y seguimiento de un proyecto de desarrollo de software.
- Saber realizar una estimación del tamaño, esfuerzo y costes de un proyecto software.
- Realizar una adecuada planificación, análisis y control de los riesgos en un proyecto de desarrollo de software y de los riesgos en un sistema de información en operación.

4. OBJETIVOS

Ser capaz de planificar y gestionar proyectos software.
Ser capaz de realizar estimaciones de tamaño, esfuerzo y costes en proyectos software.
Ser capaz de planificar, analizar y controlar riesgos en proyectos software.
Ser capaz de realizar la planificación y seguimiento de un proyecto software mediante una herramienta.

5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES	
ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- Teoría (TE)	15
- Prácticas en Aula (PA)	15
- Prácticas de Laboratorio Experimental(PLE)	
- Prácticas de Laboratorio en Ordenador (PLO)	30
- Prácticas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	60
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	
- Evaluación (EV)	8
Subtotal actividades de seguimiento	8
Total actividades presenciales (A+B)	68
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	15
Trabajo autónomo (TA)	67
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	82
HORAS TOTALES	150

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE													
CONTENIDOS		TE	PA	PLE	PLO	CL	TU	EV	TG	TA	TU-NP	EV-NP	Semana
1	FUNDAMENTOS DE GESTIÓN DE PROYECTOS. - Cuerpo de Conocimientos de la Gestión de Proyectos (PMBOK). - Conceptos básicos. Grupos de Procesos. Áreas de Trabajo. Interacciones entre procesos.	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,25	1,00	1,00	0,00	0,00	1
2	GESTIÓN DE LA INTEGRACIÓN. - Inicio del proyecto. Acta de constitución. - Plan de gestión del proyecto. - Dirigir y gestionar la ejecución del proyecto. - Seguimiento y control del trabajo y los cambios. - Cierre del proyecto	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,25	1,00	1,00	0,00	0,00	2
3	GESTIÓN DEL ALCANCE. - Gestión del alcance. Requisitos. Definición del alcance. - Creación de la EDT. Descomposición estructurada de proyectos software. - Verificación y control del alcance.	2,00	2,00	0,00	6,00	0,00	0,00	1,50	2,00	15,00	0,00	0,00	3-4
4	GESTIÓN DEL TIEMPO. - Definición de actividades, secuenciación, estimación de la duración y recursos. - Desarrollo del calendario: Métodos PERT y CPMCD.	4,00	6,00	0,00	8,00	0,00	0,00	2,50	4,00	18,00	0,00	0,00	5-8
5	GESTIÓN DE COSTES. - Planificar la gestión de costes, técnicas de estimación y confección del presupuesto. - Seguimiento y control de costes. Técnica de valor ganado (EVM).	2,00	4,00	0,00	6,00	0,00	0,00	2,00	3,00	15,00	0,00	0,00	9-11
6	GESTIÓN DE RIESGOS. - Planificar la gestión de riesgos. - Identificación, análisis cualitativo y cuantitativo y planificación de respuestas. - Supervisión y control de riesgos.	2,00	2,00	0,00	6,00	0,00	0,00	1,00	2,00	15,00	0,00	0,00	12-13
7	ESTIMACIÓN SOFTWARE. Estimación mediante COCOMO II. Estimación por puntos de casos de uso (UCP).	3,00	1,00	0,00	4,00	0,00	0,00	0,50	2,00	2,00	0,00	0,00	14
TOTAL DE HORAS		15,00	15,00	0,00	30,00	0,00	0,00	8,00	15,00	67,00	0,00	0,00	
Esta organización tiene carácter orientativo.													

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PLE	Horas de prácticas de laboratorio experimental
PLO	Horas de prácticas de laboratorio en ordenador
CL	Horas de prácticas clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Actividades teóricas y prácticas	Trabajo	No	Sí	100,00
Calif. mínima	5,00			
Duración	Durante el cuatrimestre de forma continua.			
Fecha realización	A lo largo del cuatrimestre.			
Condiciones recuperación	Entrega de actividades teóricas y prácticas			
Observaciones	La asignatura se evaluará de manera continua a lo largo del cuatrimestre mediante la realización y entrega de actividades teóricas y prácticas (que podrán ser ejercicios, cuestionarios, análisis de documentación, presentaciones, etc.). Aquellos alumnos que no superen la asignatura por evaluación continua, podrán recuperarla en convocatoria extraordinaria mediante la entrega de actividades similares a las realizadas durante el curso.			
TOTAL				100,00
Observaciones				
Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial				
El alumnado a tiempo parcial podrá realizar a distancia todas las actividades teóricas y prácticas que se realicen en el aula como parte de la evaluación continua. De esta forma, podrá gestionar su tiempo compatibilizándolo con sus circunstancias profesionales o personales.				

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA
Guía PMBOK (Project Management Body of Knowledge) 7ª edición. Project Management Institute (PMI), 2021
Complementaria
Echevarría, D. Manual para Project Managers: cómo gestionar proyectos con éxito. 3ª edición. Wolters Kluwer España, 2018
Guérin, B. Gestión De Proyectos Informáticos. Desarrollo, Análisis y Control. 4ª Edición. Data Pro, 2023

9. SOFTWARE

PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
Microsoft Project 2021				
Jira				
Trello				
Estimación COCOMO				
Estimación UCP				

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

- Comprensión escrita
- Comprensión oral
- Expresión escrita
- Expresión oral
- Asignatura íntegramente desarrollada en inglés

Observaciones