

DATOS DE LA ASIGNATURA

Denominación: PROYECTOS

Código: 102729

Plan de estudios: MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Curso: 2

Créditos ECTS: 4

Horas de trabajo presencial: 30

Porcentaje de presencialidad: 30%

Horas de trabajo no presencial: 70

Plataforma virtual:

DATOS DEL PROFESORADO

Nombre: ARAUZO AZOFRA, ANTONIO

Centro: Escuela Politécnica Superior de Córdoba

Departamento: INGENIERÍA RURAL

área: PROYECTOS DE INGENIERÍA

Ubicación del despacho: LV2B100

e-Mail: ir1araza@uco.es

Teléfono: 668881921

URL web: <http://ax5.com/antonio/>

Nombre: GARCIA HERNANDEZ, LAURA

Centro: Escuela Politécnica Superior de Córdoba

Departamento: INGENIERÍA RURAL

área: PROYECTOS DE INGENIERÍA

Ubicación del despacho: LV2B140

e-Mail: ir1gahel@uco.es

Teléfono: 957218550

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

Requisitos previos establecidos en el plan de estudios

Ninguno.

Recomendaciones

Ninguna especificada.

OBJETIVOS

Desarrollar las capacidades necesarias para la gestión y dirección de proyectos informáticos en el ámbito profesional de la Ingeniería Informática.

CB9	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CE2	Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.
CE5	Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales.
CE7	Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.
CE9	Capacidad para comprender y aplicar la responsabilidad ética, la legislación y la deontología profesional de la actividad de la profesión de Ingeniero en Informática.
CMD1	Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.
CMD2	Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, aplicaciones, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.

CONTENIDOS

1. Contenidos teóricos

Tema 1: Ingeniería Informática - CE9, CMD1

Concepto de ingeniería

Tipos de trabajos de ingeniería

La profesión del ingeniero informático y sus competencias

Tema 2: Reconocimiento profesional - CE9, CMD1

Profesiones reguladas y atribuciones profesionales

Colegios y asociaciones profesionales (nacionales e internacionales)

Certificaciones de competencias y de títulos

Certificaciones de dirección y gestión de proyectos

Tema 3: Códigos deontológicos y ética profesional - CE5, CE9

Responsabilidad y ética profesional

Códigos deontológicos de interés en ingeniería informática

Tema 4: Regulación en proyectos informáticos - CE2, CE5, CE9, CMD1

Resumen de estándares y legislación de relevancia para los proyectos de informática

Tema 5: Proyectos - CE2, CE5, CMD2

Concepto de proyecto

Tipos de proyectos

Partes involucradas

Fases del proyecto y ciclo de vida

Tipos de procesos (PMBOK)

Grupos de procesos (PMBOK)

Tema 6: Definición del proyecto - CE2, CE5, CMD2

Objetivos y éxito del proyecto

Fijación de objetivos

Alcance y entregables

Elaboración de propuestas

Creatividad

Iniciación del proyecto

Práctica: Comentario vídeo sobre creatividad.

Tema 7: Metodologías ágiles en gestión de proyectos - CE2, CE5, CMD1, CMD2

Historia, principios y manifiesto ágil

Metodologías ágiles

Prácticas y herramientas para proyectos ágiles

Tema 8: Proyectos abiertos y de software libre - CE2, CE5, CMD1, CMD2

Iniciando un proyecto abierto o libre
Infraestructura técnica
Infraestructura política
Financiación
Comunicación

Tema 9: Estructura documental del proyecto - CB3, CMD2

Tipos de documentos
Documentos básicos del proyecto
Objetivos y recomendaciones básicas

Tema 10: Memoria - CB3, CMD2

Fundamentos y contenido
Estructura
Anexos

Tema 11: Planos - CB3, CMD2

Fundamentos y contenido
Tipos de planos
Normas, escalas, formatos y plegado
Planos de redes de comunicaciones

Tema 12: Pliego de condiciones - CB3, CMD2

Fundamentos y contenido
Clases de pliegos
Estructura
Disposiciones habituales

Tema 13: Presupuesto - CB3, CMD2

Fundamentos y contenido
Unidades constructivas y de obra
Estructura

Tema 14: Norma UNE-157001 - CB3, CE7

Estructura propuesta
Elementos principales

Tema 15: Norma UNE-157801 - CB3, CE7

Especializaciones respecto de la UNE-157001

Tema 16: Documentación de usuario - CB3, CE7, CMD1

Gestión
Diseño y desarrollo
Adquisición y provisión
Evaluación y revisión
Documentación de usuario en entorno ágil

2. Contenidos prácticos

Práctica 1: Analizar el concepto de proyecto de ingeniería sobre un texto

Práctica 2: Analizar una Memoria

Práctica 3: Analizar Planos

Práctica 4: Analizar un Pliego de Condiciones

Práctica 5: Analizar un Presupuesto

Práctica 6: Diseño de documentación de usuario

Práctica 7: Resumen de proyectos en una sola hoja (OPPM)

Aclaraciones

Para los matriculados a tiempo parcial, se facilitará la realización de las actividades a distancia y los materiales utilizados en Moodle. No obstante, el estudiante deberá estar pendiente de todo lo hecho en clase, contactando con sus compañeros o con el profesor, y puede que tenga que hacer actividades alternativas a las realizadas en la clase presencial.

Actividades presenciales

Actividad	Total
<i>Actividades prácticas enlazadas</i>	10
<i>Análisis de documentos</i>	5
<i>Lección magistral</i>	15
Total horas:	30

Actividades no presenciales

Actividad	Total
<i>Cuestionarios</i>	16
<i>Estudio</i>	24
<i>Realización de trabajos prácticos</i>	30
Total horas:	70

MATERIAL DE TRABAJO PARA EL ALUMNO

Diversa documentación publicada o enlazada en el Moodle de la asignatura

EVALUACIÓN

Instrumentos	Porcentaje
Trabajos en grupo	35%
Trabajos y proyectos	35%
Cuestionarios	30%

Periodo de validez de las calificaciones parciales: *Durante el curso actual*

Aclaraciones:

Para los matriculados a tiempo parcial, se facilitará la realización de las actividades a distancia y los materiales utilizados en Moodle. No obstante, el estudiante deberá estar pendiente de todo lo hecho en clase, contactando con sus compañeros o con el profesor, y puede que tenga que hacer actividades alternativas a las realizadas en la clase presencial.

BIBLIOGRAFÍA

1. Bibliografía básica:

Kerzner, Harold. 2006. Project management : a systems approach to planning, scheduling, and controlling. New Jersey : John Wiley and Sons.

Meredith, J.R. Mantel, S.J. 2006. Project Management. A managerial Approach. Ed. John Wiley & Sons. 6a ed. 647 pp. ISBN-13: 978-0-471-74277-7.

Campbell, Clark A. 2007. The one- page project manager : communicate and manage any project with a single sheet of paper. John Wiley & Sons.

Fogel, Karl. 2006. Producing open source software. How to run a successful free software project. O'Reilly.

UNE 157801:2007. Norma española UNE 157801. Criterios generales para la elaboración de proyectos de sistemas de información. Madrid: AENOR.

UNE 157001:2002. Norma española UNE 157001. Criterios generales para la elaboración de proyectos. Madrid: AENOR.

2. Bibliografía complementaria:

Ninguna.