

PROGRAMA

ESPACIO CURRICULAR: *TALLER DE ANALISIS Y EVALUACION DE PROYECTOS*

CICLO/ ORIENTACIÓN: *PROGRAMACIÓN*

AÑO: *7mo.*

AÑO DE ELABORACIÓN: *2024*

AUTORES/AS DEL PROGRAMA: *MAXIMILIANO DIAZ*

FUNDAMENTACIÓN:

En el ámbito de la programación y el desarrollo de software, el Análisis y Evaluación de Proyectos es una materia crucial que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del ciclo de vida de los proyectos tecnológicos. Esta asignatura está diseñada para dotar a los futuros profesionales con las competencias necesarias para analizar, planificar y evaluar proyectos de software de manera efectiva, asegurando que estos sean viables, eficientes y alineados con los objetivos estratégicos de las organizaciones.

El análisis de proyectos es fundamental para comprender los requisitos, el alcance y las limitaciones de los proyectos de desarrollo de software. En esta materia, los estudiantes aprenden a identificar y documentar las necesidades del cliente y los requisitos del sistema, utilizando técnicas de análisis como la elaboración de diagramas, análisis de casos de uso y modelado de datos. Este conocimiento es esencial para garantizar que el proyecto se desarrolle según las expectativas del cliente y cumpla con los estándares de calidad requeridos.

La evaluación de proyectos permite a los estudiantes adquirir habilidades para revisar y valorar diferentes aspectos de los proyectos, incluyendo su viabilidad técnica, económica y operativa. A través de métodos de evaluación como el análisis de costo-beneficio, el análisis de riesgos y la evaluación de impacto, los estudiantes aprenden a tomar decisiones informadas que afectan el éxito del proyecto. Esta capacidad crítica es crucial para detectar posibles problemas antes de que se conviertan en obstáculos significativos, optimizando así los recursos y maximizando el valor del proyecto.

La materia también se enfoca en la gestión de proyectos, enseñando a los estudiantes a planificar, organizar y controlar los recursos y el tiempo necesario para llevar a cabo un proyecto exitoso. Los estudiantes aprenden a desarrollar cronogramas, gestionar presupuestos y coordinar equipos de trabajo, utilizando herramientas y técnicas de gestión de proyectos modernas. Estas habilidades son esenciales para garantizar que los proyectos se completen a tiempo, dentro del presupuesto y con la calidad esperada.

Finalmente, la práctica aplicada es un componente clave de la materia. Los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar en proyectos reales o simulados, aplicando los conocimientos adquiridos en situaciones concretas. Esta experiencia práctica les permite enfrentar desafíos reales de análisis y evaluación, colaborar en equipos multidisciplinarios y presentar sus resultados de manera profesional. Al integrar teoría y práctica, la asignatura prepara a los estudiantes para asumir roles críticos en el análisis y la evaluación de proyectos en el mundo laboral, contribuyendo al éxito de los proyectos tecnológicos en diversas organizaciones.

OBJETIVOS:



PROGRAMA

Que quienes cursen este espacio curricular logren:

- Conocer las tareas involucradas en la gestión de desarrollo de software.
- Individualizar tareas requeridas para un desarrollo.
- Estimar costos y esfuerzos de tareas individuales y combinarlas para un proyecto.
- Determinar dependencias y recursos necesarios para el desarrollo de un proyecto.
- Identificar riesgos y elaborar planes para su manejo.
- Definir las cualidades requeridas de un producto y definir tareas para alcanzarlas.
- Comprende y elaborar reportes de estado de un proyecto.
- Familiarizarse con los distintos factores que afectan la productividad de equipos.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

- Planificación y estimación de proyectos de software.
- Definición y documentación de las actividades.
- Monitoreo y seguimiento de proyectos de software.
- Nociones de aseguramiento de calidad.
- Gestión de equipos de trabajo.
- Gestión de conocimiento compartido.
- Gestión de riesgos.

UNIDADES TEMÁTICAS:

Unidad 1: Planificación y estimación de proyectos. Diferencias entre las estimaciones de esfuerzo, tiempo y costo. Presupuestos.

Unidad 2: Definición y documentación de las actividades. Priorización de actividades: por valor asociado, por dificultad, por nivel de riesgo. Secuenciación de actividades: secuenciación por dependencias, diagrama de gantt; secuenciación en iteraciones,, conceptos de sprint y backlog. Asignación de recursos.

Unidad 3: Monitoreo y seguimiento de proyectos de software. Estrategias para detección y corrección de desvíos.

Unidad 4: Nociones de aseguramiento de calidad.

Unidad 5: Gestión del equipo de trabajo. Selección de los miembros del equipo. Asignación de tareas. Liderazgo. Resolución de conflictos. Capacitación.



PROGRAMA

Unidad 6: Comunicación. Herramientas de colaboración y comunicación interna entre los miembros del equipo. Gestión del conocimiento compartido.

Unidad 7: Gestión de riesgos. Identificación, dimensionamiento. Planificación de la respuesta a los riesgos: mitigación, planes de contingencia. seguimiento y control de riesgos.

BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA Y MATERIALES SUGERIDOS:

- Institute, P. M. (2021). A Guide to the Project Management Body of Knowledge: PMBOK Guide, Ed 7ma, Project Management Institute, Estados Unidos.
- McConnell, S. (1997). Software Project Survival Guide, Ed 1ra, Microsoft Press, Estados Unidos.
- Schwalbe, K. (2018). Information Technology Project Management, Ed. 9na, Cengage Learning, Estados Unidos.
- Gilb, T., & Finzi, S. (1988). Principles of Software Engineering Management, Ed. 1ra, Addison-Wesley Professional, Estados Unidos.

ANEXO CXXV RESOLUCIÓN (CS) N°: **288/25**