

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Ciencias Administrativas, Mexicali
Facultad de Contaduría y Administración, Tijuana
Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales, Ensenada

2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s)) Licenciatura en Informática 3. Vigencia del plan: 2009-2

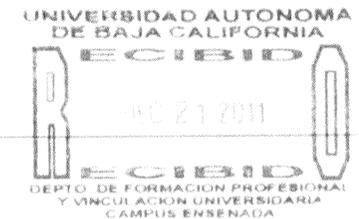
4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje Administración de Proyectos 5. Clave 11873

6. HC: 2 HL HT 1 HPC HCL HE 2 CR 5

7. Ciclo Escolar: 2012-2 8. Etapa de formación a la que pertenece: Terminal

9. Carácter de la Unidad de aprendizaje: Obligatoria Optativa

10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:



II. PROPÓSITO GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta materia se imparte en la etapa terminal, es de carácter obligatorio pertenece al área de sistemas de información y pretende mostrar al estudiante de la licenciatura en informática la aplicación de diversas materias, como investigación de mercado, investigación de operaciones, ingeniería de software, contabilidad y finanzas entre otras; con el fin de ponerlas en interacción y hacer un estudio completo acerca de su viabilidad.

III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar la planeación de un proyecto informático, determinando su factibilidad técnica, operativa, económica, legal y de mercado. Para satisfacer una necesidad, resolver un problema o aprovechar una oportunidad de información en el ámbito de una organización.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Factibilidad técnica, operativa, económica, legal y de mercado de un proyecto informático.
Planeación de la programación de un proyecto informático

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia:

Elaborar un anteproyecto de informática, aplicando los principios básicos de Administración de proyectos, para evaluar su factibilidad, con actitud emprendedora y creativa.

Contenido

Duración 6 horas

Unidad I. Introducción a la Administración de Proyectos.

- 1.1 Importancia de la Administración de Proyectos.
- 1.2 Conceptos básicos de la administración de Proyectos.
- 1.3 Anteproyecto.
- 1.4 Introducción al estudio de factibilidad.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia:

Elaborar un estudio de mercado de un proyecto informático, mediante el análisis de la demanda, oferta y comercialización, para determinar su factibilidad, con objetividad.

Contenido

Duración 10 horas

Unidad II. Estudio de mercado.

- 2.1 Introducción al estudio de mercado.
- 2.2 Demanda.
- 2.3 Oferta.
- 2.4 Precio.
- 2.5 Comercialización.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia:

Elaborar un estudio de viabilidad de un proyecto informático, mediante el análisis técnico, económico y operativo para determinar su factibilidad general, con independencia de juicio y profesionalismo.

Contenido

Duración 24 horas

Unidad III. Estudio de factibilidad

- 3.1 Factibilidad Técnica.
 - 3.1.1 Software.
 - 3.1.2 Hardware.
 - 3.1.3 Comunicación de datos.
 - 3.1.4 Redes.
 - 3.1.5 Recurso humano.
 - 3.1.6 Aspectos legales.
- 3.2 Factibilidad Económica.
 - 3.2.1 Costos.
 - 3.2.2 Capital de trabajo.
 - 3.2.3 Punto de equilibrio.
 - 3.2.4 Fuentes de financiamiento.
- 3.3 Factibilidad Operativa.
 - 3.3.1 Procedimientos de operación.
 - 3.3.2 Establecimiento de Políticas.
 - 3.3.3 Presupuestos.
 - 3.3.4 Plan de Capacitación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia.

Aplicar herramientas de planeación y control de proyectos, utilizando software especializado para la administración de un proyecto de informática, con responsabilidad y honestidad.

Contenido

Duración 8 horas

Unidad IV. Herramientas de planeación y control de proyectos

- 4.1 Desarrollo y efectividad del equipo de proyecto.
- 4.2 Comportamiento ético.
- 4.3 Software de proyectos.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de práctica	Competencia (s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Elaborar un anteproyecto de informática, aplicando los principios básicos de administración de proyectos, para evaluar su factibilidad, con actitud emprendedora y creativa.	Elaborar un anteproyecto de informática.	Investigación documental y/o de campo. Lluvia de ideas. Internet.	3 horas.
2	Elaborar un estudio de mercado de un proyecto informático, mediante el análisis de la demanda, oferta y comercialización, para determinar su factibilidad, con objetividad.	Estudio de mercado.	Investigación de mercado. Fuentes de información.	4 horas
3	Elaborar un estudio de viabilidad de un proyecto informático, mediante el análisis técnico, económico y operativo para determinar su factibilidad general, con independencia de juicio y profesionalismo.	Desarrollar un estudio de viabilidad técnica, económica y operativa.	Investigación. Fuentes de información. Diagramas.	8 horas
4	Aplicar herramientas de planeación y control de proyectos, utilizando software especializado para la administración de un proyecto de informática, con responsabilidad y honestidad.	Elaborar la planeación y control de un proyecto informático.	Software. Investigación Diagramas.	4 horas

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

- Investigación y Análisis de temas asignados por parte del profesor.
- Exposiciones.
- Ejercicios extra clase.
- Integrar grupos de trabajo para la realización del proyecto final.
- Elaboración de prácticas de laboratorio.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para calificación final:

- Exámenes 40%
- Exposición e investigación 15%
- Trabajos extra clase 15%
- Proyecto Final 30 %

IX. BIBLIOGRAFÍA.

Básica

Baca Urbina Gabriel, Evaluación de Proyectos, McGrawHill edición 5ta 2006, ISBN-13:978-970-105687-5

Gido Jack, Clements James P., Administración exitosa de proyectos, Cengage Learning edición 3ra 2007, ISBN-13:978-970-686-713-1

Gray Clifford F, Larson Erik W, Administración de Proyectos, McGrawHill 2009, ISBN 0-07-352515-4

Complementaria

Sapag Puelma, José Manuel, Evaluación de proyectos: guía de ejercicios, problemas y soluciones, McGraw-Hill Interamericana 2004, ISBN 9701043251.

Hernández Jiménez, Ricardo, Administración de la función informática: factor AFI, Trillas 2003, ISBN 9682467063

X. PERFIL DOCENTE

Se requiere Lic. en Informática o Ing./Lic. en Sistemas, con Maestría en área afín, un mínimo de tres años de experiencia laboral, preferentemente en administración de proyectos específicamente informáticos.

Debe ser INNOVADOR: Crear y trabajar con materiales educativos para desarrollar mejor los contenidos de la materia a impartir.

Debe ser FORMADOR: Guiar, orientar, aconsejar y enseñar valores con su ejemplo de vida, para transmitirla a sus alumnos y estos sepan responder de una manera asertiva a los problemas que se suscitan en la sociedad.

Debe ser INFORMADO: Manejar a la perfección los contenidos de su área y nivel, a la vez conocer las técnicas y estrategias para mejorar el aprendizaje en sus alumnos.

Debe ser ACTUALIZADO: Buscar constantemente adquirir más información de la ya conocida para estar al día en la preparación de sus clases, a la vez conoce las últimas técnicas e innovaciones pedagógicas que necesitan nuestros alumnos para el dúo enseñanza aprendizaje.

Debe ser PROACTIVO: Mostrar iniciativa en la ejecución de su clase, trabajo y de sus funciones como profesor. Ser independiente y autónomo.

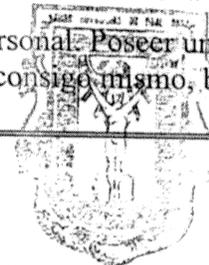
Debe ser RESPETUOSO: Buen clima institucional, estableciendo relaciones con sus pares y la entidad educativa. Respetar ideas.

Debe ser ORGANIZADO: Realizar sus tareas docentes sincronizando tiempos y espacios que no afecten su desempeño laboral. Planificar su sesión de clase con tiempo.

Debe ser PARTICIPATIVO: Estar inmerso en las actividades, preguntar, dar ideas, opinar, sentirse parte del equipo de trabajo, identificarse con la institución, mejorar la imagen del colegio.

Debe ser RESPONSABLE: Reconocer el trabajo como acción que le ayuda en su desarrollo y realización personal. Poseer una formación básica para el trabajo, que le permita ser útil. Buscar siempre dar lo mejor de sí mismo, siendo eficiente y exigente consigo mismo, brindando servicios de calidad.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTABILIDAD
Y ADMINISTRACIÓN
TIJUANA, B.C.