

Proyecto docente de la asignatura

Asignatura	Planificación y Gestión de Proyectos		
Materia	Ingeniería de Software		
Módulo	Tecnologías Específicas		
Titulación	Graduado en Ingeniería Informática		
Plan	545	Código	46971
Periodo de impartición	1 ^{er.} CUATRIMESTRE	Tipo/Carácter	Obligatoria (mención IS)
Nivel/Ciclo	Grado	Curso	4
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	Español		
Profesor/es responsable/s	Pablo de la Fuente Redondo		
Departamento(s)	Informática		
Datos de contacto (E-mail, teléfono)	pfuente@infor.uva.es Teléfono: 5611		





1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

Esta asignatura está integrada en el cuarto curso del grado de ingeniería informática. La asignatura tiene como objetivo presentar los conocimientos precisos para realizar la gestión de un proceso software. Para ello, seguirá las pautas proporcionadas por el Instituto de Gestión de Proyectos (PMI) y algunas indicadas por la AEIPRO (Asociación Español de Ingeniería de Proyectos), considerando la naturaleza particular del software. El objetivo fundamental es dotar al alumno de las competencias básicas para poder llevar a cabo la tarea de gestión de proyectos con especial incidencia en aquellos de software.

1.2 Relación con otras materias

La planificación y gestión de proyectos es un área de las definidas en el Cuerpo de conocimiento de Ingeniería de software (SWEBOK). Está relacionada, por lo tanto, con algunos aspectos de las asignaturas de la materia Ingeniería de software.

1.3 Prerrequisitos

Se supone que el alumno tiene conocimiento de los conceptos fundamentales de la ingeniería y del proceso de desarrollo del software.





2.1 Generales

2. Competencias

Código	Descripción
CT1	Capacidad de análisis y síntesis
CT2	Capacidad de Organizar y Planificar
СТ6	Resolución de problemas
CT7	Toma de decisiones
СТ8	Capacidad crítica y autocrítica
СТ9	Trabajo en equipo

2.2 Específicas

Código	Descripción
IS1	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.
IS2	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.
IS5	Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.
IS6	Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería de software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.
CI1	Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
CI2	Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
CI3	Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.
CI4	Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.



3. Objetivos

Código	Descripción
1	Reconocer y valorar la importancia y necesidad de la gestión de proyectos.
2	Utilizar herramientas de soporte a la gestión de proyectos.
3	Conocer las funciones más importantes de un responsable de proyecto.
4	Estimar las medidas de progreso de un proyecto informático, de productividad y de costes asociados.
5	Identificar y analizar los riesgos en el proceso de desarrollo de software.
6	Planificar y gestionar algún proyecto concreto de desarrollo de un sistema software como caso de estudio.

4. Contenidos

- Gestión de proyectos de software. Introducción.
- Planificación y control de proyectos de software.
- Modelos de proceso de desarrollo de software.
- Gestión de las Configuraciones
- Medidas y Calidad en procesos de software

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Actividad	Metodología Metodología Metodología	
Clase de teoría	 Clase magistral participativa Estudio de casos en aula 	
Clase práctica	 Clase magistral participativa Realización de un proyecto guiado por el profesor, que encargará y guiará el trabajo que se realizará en grupos (4 alumnos), siguiendo un enfoque colaborativo. 	
Seminarios	Talleres de aprendizaje	
Tutoría	Evaluación de los contenidos teóricos y de los proyectos	



6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teóricas (T/M)	28	Estudio y trabajo autónomo individual	40
Clases prácticas (A)	22	Estudio y trabajo autónomo grupal	50
Laboratorios (L)			
Prácticas externas, clínicas o de campo			
Seminarios (S)	6		
Tutorías Grupales (TG)			
Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)	2		
Total presencial	60	Total no presencial	90

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Examen de teoría	40%	Para poder compensar se deberá obtener una nota de 4,5 o superior en la parte teórica.
Valoración de la práctica	40%	Será necesaria la defensa, con asistencia de todos los miembros del grupo de la práctica. Para poder considerar la nota obtenida en la parte práctica será necesario haber alcanzado, al menos, un 4,5 en la calificación de dicha prueba. En dicha calificación se tendrá en cuenta, tanto los aspectos de funcionalidad, como la calidad de la documentación aportada y la defensa realizada.
Pruebas tipo test	10%	Se realizarán 4 pruebas a lo largo del desarrollo de la asignatura
Valoración de las tareas y de la aportación en seminarios y tutorías	10%	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Convocatoria ordinaria:

Los criterios se han indicado en el punto de sistema de calificaciones. Conviene recordar la necesidad de superar un 4,5 en el examen de teoría o de práctica para poder compensar la otra parte (práctica o teoría). En el caso en que algún alumno no superara un 4,5 en la parte de teoría o de práctica la nota que se reflejaría sería el mínimo de entre la obtenida utilizando la suma ponderada indicada antes (práctica*0,4+examen final*0,4+pruebas tipo test*0,1+ Valoración*0,1) y 4,0.

Convocatoria extraordinaria:

Si la práctica ya está superada se realizará un examen de teoría o viceversa (teoría aprobada,



Universidad de Valladolid

práctica suspensa) con el mismo formato que en la convocatoria ordinaria. Si, por el contrario, la práctica no estuviera superada deberá volver a presentar la práctica (en una única entrega) y realizar un examen de teoría con el mismo formato que en la convocatoria ordinaria. En ambos casos las pruebas se considerarán con similar peso y la fórmula de cálculo para la nota final será (práctica*0,5+examen final*0,5).

8. Consideraciones finales

- En la convocatoria ordinaria, un 20% corresponderá a la valoración de los seminarios, pruebas tipo test y de la participación de los alumnos en las discusiones planteadas.
- Calificación de la convocatoria extraordinaria: Si la práctica ya está superada se realizará un examen con el mismo formato que en la convocatoria ordinaria. Si, por el contrario, la práctica no estuviera superada deberá volver a presentar la práctica (en una única entrega) y realizar un examen con el mismo formato que en la convocatoria ordinaria. En ambos casos las pruebas se considerarán con similar peso y fórmula de cálculo para la nota final que en la convocatoria ordinaria. Si el alumno no opta por la opción de evaluación continua la fórmula sería (práctica*0,5+examen final*0,5).

