

Universidad de Santiago de Chile  
Facultad de Ciencia  
Departamento de Matemática y Ciencia de la Computación.

**LICENCIATURA EN CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN  
PROGRAMA DE ASIGNATURA**

**GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS**

**Profesor: Rubén Licuime Haratsck**

Nivel X - TEL : 4-2-0

**Introducción**

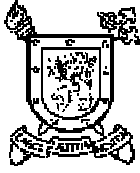
La tecnología inunda el quehacer de las organizaciones, su adaptación a un entorno globalizado y competitivo ha hecho que estas inviertan importantes recursos en Tecnologías de Información. Una de las estrategias en la gestión de empresas es que la incorporación de tecnología se realice sobre la base de Proyectos.

Más específicamente, el avance científico y tecnológico de los últimos años ha posicionado al profesional informático en un sitio clave dentro la empresa. Hoy nos parece difícil concebir un mundo donde la computación no sea parte trascendental en el desarrollo de las organizaciones. Bajo este contexto es que los profesionales de la computación han asumido un rol protagónico, lo que les exige no solo conocer los temas técnicos asociados a la computación y la informática, sino que también, de aquellos que dicen relación con la preparación de proyectos, con su evaluación su implementación y en general con la gestión de proyectos que posibiliten que los beneficios de la tecnología alcancen el status de soluciones concretas a necesidades o problemas cotidianos.

De esta manera es que el profesional informático está pasando de ser un ente eminentemente técnico a un gestor de proyectos, sea, sobre el desarrollo e implementación de sistemas de información, sobre la construcción de canales de comunicación e incluso sobre la gestión de la tecnología.

**I. Objetivos Generales**

Proveer al alumno de una visión sobre los principales procesos que componen la gestión de proyectos en el ámbito de la informática, desde su concepción, preparación y evaluación, pasando por su ejecución o materialización, el control de lo realizado y finalizando en el cierre del proyecto.



## II.- CONTENIDOS

### Unidad 1: INTRODUCCION A LA GESTION DE PROYECTOS

- Ciclo De vida de Proyectos
- La preparación de proyectos
- Definición de necesidades o problemática y su desarrollo
- La Evaluación de proyectos
- Estructura organizacional → actores, interesados
- Materialización de un proyecto - Presentación y aprobación

### Unidad 2: EJECUCIÓN Y CONTROL DE PROYECTOS INFORMATICOS

- La empresa y la gestión de proyectos
- La dirección de proyectos y su organización
  - Gestión de la ejecución de proyectos informáticos
    - Gestión de aspectos técnicos
    - Gestión de tiempos
    - Gestión de costos
    - Gestión de riesgos
  - Documentación
  - Control de proyectos informáticos
- La entrega de proyectos y su operación

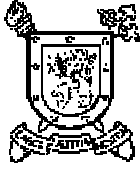
### Unidad 3: HERRAMIENTAS PARA EL CONTROL DE PROYECTOS INFORMATICOS

- Carta Gantt
- Mallas Pert
- Uso de software

## III. Metodología

La metodología del curso contempla el desarrollo de sesiones expositivas teóricas, trabajo de grupo, análisis y discusiones dirigidas, orientadas a la fundamentación y justificación de proyectos.

En el ámbito práctico, los alumnos deberán análisis de proyectos informáticos, considerado las diferentes variables que inciden en su tiempo de desarrollo, costos y viabilidad.



Universidad de Santiago de Chile  
Facultad de Ciencia  
Departamento de Matemática y Ciencia de la Computación.

#### IV. Evaluación

- Dos pruebas específicas programadas.
- Una nota originada por la participación en talleres y trabajos grupales

#### V. Bibliografía

- ***Preparación y evaluación de proyectos***, Nasir Sapag Chain, Reinaldo Sapag Chain, Ed. McGrawHill, 338 pag.
- Apuntes y documentos proporcionados por el profesor