

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.

**Duración 24 horas**

### Contenido

#### 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