



Guía docente				
Datos Identificativos				2013/14
Asignatura (*)	Planificación de Sistemas de Información	Código	614G01107	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Prerrequisitos				
Departamento	Matemáticas			
Coordinador/a	García Jurado, Ignacio	Correo electrónico	ignacio.garcia.jurado@udc.es	
Profesorado	García Jurado, Ignacio	Correo electrónico	ignacio.garcia.jurado@udc.es	
Web	dm.udc.es/profesores/ignacio/			
Descripción general	Nesta materia danse ferramentas cualitativas e cuantitativas para a correcta planificación de proxectos no contexto dos sistemas de información.			

Competencias de la titulación	
Código	Competencias de la titulación
A1	Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra lineal; cálculo diferencial e integral; métodos numéricos; algorítmica numérica; estadística y optimización.
A3	Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
A8	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.
A9	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.
A26	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.
A41	Capacidad para evaluar la complejidad computacional de un problema, conocer estrategias algorítmicas que puedan conducir a su resolución y recomendar, desarrollar e implementar aquella que garantice el mejor rendimiento de acuerdo con los requisitos establecidos.
A48	Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.
A50	Capacidad para comprender y aplicar los principios de la evaluación de riesgos y aplicarlos correctamente en la elaboración y ejecución de planes de actuación.
A52	Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
A56	Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.
B1	Capacidad de resolución de problemas
B3	Capacidad de análisis y síntesis
B4	Capacidad para organizar y planificar
B5	Habilidades de gestión de la información
B6	Toma de decisiones
B7	Preocupación por la calidad
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.



C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje				
Competencias de materia (Resultados de aprendizaje)		Competencias de la titulación		
Conocer algunas técnicas cualitativas y cuantitativas de planificación de proyectos y estar capacitado para aplicarlas.		A1	B1	C1
		A3	B3	C4
		A8	B4	C5
		A9	B5	C6
		A26	B6	C7
		A41	B7	C8
		A48		
		A50		
		A52		
		A56		

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Planificación y control de proyectos.	1.1. Gestión de la integración y el alcance de un proyecto. 1.2. Gestión de los tiempos de un proyecto. Aplicaciones del análisis de redes. 1.3. Gestión de los costes de un proyecto.
2. Gestión de los recursos humanos de un proyecto.	2.1. Planificación de los recursos humanos. Aplicaciones de la programación lineal. 2.2. Gestión de equipos de trabajo. 2.3. Introducción a los juegos no cooperativos y al comportamiento estratégico.
3. Gestión de los riesgos de un proyecto.	3.1. Identificación y análisis cualitativo de riesgos. 3.2. Introducción a la simulación estadística. 3.3. Análisis cuantitativo de riesgos.

Planificación			
Metodologías / pruebas	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	22.5	45	67.5
Solución de problemas	15	25.5	40.5
Prácticas de laboratorio	7.5	10	17.5
Lecturas	0	20	20
Prueba objetiva	0	3	3
Atención personalizada	1.5	0	1.5

(\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases en las que se desarrollará el programa de la materia.
Solución de problemas	Planteamiento y resolución de ejercicios relativos al programa de la materia.



Prácticas de laboratorio	Prácticas relativas al programa de la materia.
Lecturas	Lecturas recomendadas para los alumnos en relación al programa de la materia.
Prueba objetiva	Examen de ejercicios y cuestiones teóricas.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral Solución de problemas Prácticas de laboratorio	Atención a los alumnos para resolver las dudas que les puedan surgir.

### Evaluación

Metodologías	Descripción	Calificación
Prueba objetiva	Examen de ejercicios y cuestiones teóricas.	60
Sesión magistral	Se tendrá en cuenta la participación en las clases de teoría.	5
Solución de problemas	Se tendrá en cuenta la participación en las clases de problemas.	5
Prácticas de laboratorio	Se valorarán las prácticas realizadas.	30

### Observaciones evaluación

--

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- F.S. Hillier, G.J. Lieberman (2010). Introduction to Operations Research. McGraw-Hill</li><li>- Project Management Institute (2013). PMBOK Guide. PMI, Inc.</li><li>- J. Eduardo Caamaño (2011). Project Management Práctico. Editorial Círculo Rojo</li></ul>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- R. Cao (2002). Introducción a la simulación y a la teoría de colas. Netbiblo</li><li>- B. Casas Méndez, M.G. Fiestras Janeiro, I. García Jurado, J. González Díaz (2012). Introducción a la teoría de juegos. USC editora</li></ul>

### Recomendaciones

<b>Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente</b>
<b>Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente</b>
<b>Asignaturas que continúan el temario</b>
Gestión de Proyectos/614G01021
<b>Otros comentarios</b>

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías