



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
**PROYECTO CURRICULAR ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS
EDUCATIVOS INSTITUCIONALES**

SYLLABUS

NOMBRE DEL DOCENTE: Agustin Lara Beltran

ESPACIO ACADÉMICO (Asignatura): **software de administración de proyectos PROJECT**

CÓDIGO:

NUMERO DE ESTUDIANTES:

GRUPO:

NÚMERO DE CREDITOS:

TIPO DE CURSO: TEÓRICO PRACTICO TEO-PRAC:

Alternativas metodológicas:

Clase Magistral (), Seminario (), Seminario – Taller (), Taller (), Prácticas (X), Proyectos tutoriados (), Otro: _____

HORARIO:

DIA	HORAS	SALON

I. JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO (El Por Qué?)

Los estudiantes de la especialización En Gerencia de proyectos Educativos deben apropiarse en el conocimiento necesario para poder utilizar el computador como herramienta base para el manejo de diferentes aplicaciones en el campo informático, la planeación y gestión de proyectos mediante el uso de Microsoft Project, OpenProj, GanttProject. dada su facilidad de configuración podrá adaptar la solución a las necesidades de una organización e institución educativa.

El especialista en gerencia de proyecto educativos debe utilizar las herramientas y técnicas que permiten al equipo de proyecto, no solamente al gerente del proyecto, organizar su trabajo para cumplir con todas esas restricciones como: Tiempo, costo y alcance.

Se busca que el especialista en gerencia de proyectos educativo desarrolle la capacidad instrumental de organizar las tareas en etapas, conocer nuevas herramientas, softwares, hardware y lo nuevo en tecnología. resolviendo problemas en el ámbito profesional, para obtener un producto final en tiempo y forma, atendiendo aspectos paralelos, como la administración de los recursos y del tiempo.

OBJETIVO GENERAL

Comprender el funcionamiento de la tecnología integrando software y hardware que se utiliza en la actualidad, hacer conocer al alumno las diferentes características que poseen diferentes herramientas como Project, OpenProj, para la planificación y seguimientos de proyecto y analizar conceptos básicos de la gestión de proyectos y conocer Microsoft Project como herramienta para la gestión de proyectos relacionados con la gerencia de proyectos educativos, partiendo del análisis y realización de un caso práctico.

El enfoque principal es que el alumno domine diferentes herramientas informáticas, aplicarán la línea base, es decir crearán las actividades del proyecto, les asignarán un secuenciamiento, recursos y duraciones para luego integrarlo como un solo cronograma. Adicionalmente los alumnos identificarán conocimientos básicos sobre temas de Tareas de gestión de proyectos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Comprender el funcionamiento de las nuevas tecnología de hardware y software que se utiliza en la actualidad.

Conocer y aplicar las herramientas de Microsoft Project para planear proyectos, así como su modificación, control y mantenimiento.

Aprender a desenvolverse con comodidad en entornos tales como: Sistema Operativos, Software aplicativos educativos y herramientas ofimáticas microsoft project .

Utilizar el computador como herramienta productiva para el proceso de enseñanza de microsoft project, Obtener ventaja del uso de Tecnologías Informáticas en la gerencia de los proyectos (Microsoft Project)

Buscar introducir y enseñar al estudiante la utilidad y manejo de la herramienta, en la planificación y elaboración de los proyectos, combinándolo con los conocimientos Administrativos de Planeación Estratégica e Investigación de Operaciones.

COMPETENCIAS DE FORMACIÓN:

COMPETENCIAS COGNITIVAS

Comprender los procesos para planear, asegurar, controlar la calidad y el procedimiento para sistematizar un proyecto.

COMPETENCIAS AXIOLÓGICAS

Desarrollar la habilidad para trabajar en equipo y Capacidad para contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación a través de procesos de la gestión de Proyectos Educativos apoyados en una herramienta informática.

COMPETENCIAS PRAXIOLÓGICAS

Capacidad de explorar diferentes ambientes interactivos de aprendizaje, a través de un proyecto educativo formulado y sistematizado con el apoyo de herramientas informáticas.

Capacidad de aplicar una metodología formal mediante el uso de software convencional, para la Planeación, análisis, diseño, Construcción e Implementación de un proyecto con la herramienta informática project.

II. PROGRAMACION DEL CONTENIDO (El Qué? Enseñar)

INTRODUCCION A LA INFORMATICA

nuevas tecnología
Evolucion de las nuevas tecnologías hardware y software
Importacias de la nuevas tecnologías
Influencia del internet
La tecnología en las instituciones educativas

INTRODUCCIÓN A LOS PROYECTOS

Administrar un proyecto
Definir un proyecto
Conceptos básicos de la gestión de proyectos
Cómo gestionar proyectos con Project
Características y evolución del Ms. Project.
Ventajas del Ms. Project.

MICROSOFT PROJECT

Introducción a project
Configuración e instalación de project

ENTORNO DE TRABAJO

Menús de PROJECT
Barras de Herramientas
Guía de Proyectos y Panel de Tareas

VISTAS EN PROJECT

Vista de Calendario
Vista Diagrama de Gantt
Vista Uso de Tareas
Vista Grafico de Recursos
Vista Hoja de Recursos

INFORME EN PROJECT

Generales
Costos
Asignaciones
Carga de Trabajo
Personalizados

CREAR UN PROYECTO UTILIZANDO PLANTILLAS

Creación de un Proyecto Nuevo
Propiedades del Proyecto
Propiedades
Establecimiento Información del Proyecto

TAREAS DEL PROYECTO

Creación
Duración
Establecer Momentos Claves o Hitos
Tareas Repetitivas

ESTABLECER DEPENDENCIAS

Dependencia de las Actividades
Fin a comienzo (FC)
Comienzo a comienzo (CC)
Fin a fin (FF)
Comienzo a fin (CF)
Pasos para crear las dependencias

AGREGAR SU TAREAS

Notas
Ruta Critica
Visualizando la Ruta Critica
Fechas Limites

DIAGRAMA DE GANTT

Eje horizontal

Eje vertical

Cambiar el calendario o escala temporal

Cambiar el formato de la barra

CALENDARIO DEL PROYECTO

Opciones de Calendario

Imprimir Calendario

RECURSOS

Ingresar recursos de Trabajo

Ingresar recursos materiales

Establecimiento de Horarios de trabajo

Asignando un recurso a una tarea

Asignación de varios recursos a una tarea

Redistribuir recursos

Pasos para redistribuir recursos con Project

Eliminar y modificar asignaciones de recursos

Eliminar un recurso asignado

Modificar un recurso asignado

Cantidades de trabajo por recurso y tarea

Costos de recurso

Agregar costo asociado a una tarea

Métodos de acumulación

Comienzo

Fin

Prorrateo

IMPRIMIR EL PROYECTO

Opciones

Página

Márgenes

Encabezado y pie de página

Leyenda

Vista

Seguimiento de un proyecto

Tipos de progreso

Progreso planeado

Progreso programado

Progreso real

LÍNEA DE BASE

Agregar el progreso del proyecto

Paso para agregar el progreso a varias tareas

Agregar el porcentaje de progreso a una tarea

Progreso porcentual de una tarea

Agregar duración para una Tarea

Agregar el trabajo real y el trabajo restante

Actualizar el trabajo Real

Actualizar el trabajo Restante

EXPORTAR PROYECTO A EXCEL

Informe del proyecto

Comparar proyecto

Informe del proyecto

Reorganizar trabajo incompleto

RECURSOS MULTIMEDIALES

Los siguientes elementos multimediales tales como sonido, animación, vídeo beam, computador con multimedia, micrófono y telón, contribuyen al desarrollo cognitivo e interactivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los sistemas de información.

LABORATORIO DE INFORMÁTICA

Las dependencias encargadas de la Sala de Informática y ayudas de audiovisuales prestarán oportunamente su colaboración al proceso de aprendizaje propuesto.

ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN

La comunidad universitaria interna y externa puede conocer los logros obtenidos durante el proceso de aprendizaje en:

- Cartelera
- Información a través de los Docentes y/o Sesiones del Seminario
- Interacción vía E-mail

BIBLIOGRAFÍA

Carl Chatfield (2004). Microsoft Office Project 2003, Step by Step. Microsoft Press.

CHATFIELD Carl Microsoft Office Project 2003: Paso a Paso. McGraw-Hill. Madrid. 2004

Chatfield, Carl, "Project 2007: Paso a Paso", Anaya Multimedia, Madrid, 2007

carl s. chatfield; timothy johnson , anaya multimedia, 2011, project 2010

colmenar santos, antonio, gestión de proyectos con microsoft project 2013

Ingeniería del Software: Un enfoque práctico, Roger S. Pressman, McGraw Hill, quinta edición

TEXTOS GUÍAS

LA BIBLIA DE PROJECT , MANUAL DE PROJECT

TEXTOS COMPLEMENTARIOS

REVISTAS

Se recomienda para los espacios académicos (o asignaturas) de las áreas de profundización y/o investigación centralizarse más en artículos de revistas y de bases de datos.

DIRECCIONES DE INTERNET

www.microsoft.com
www.aulaclie.com
office.microsoft.com/project

V. ORGANIZACIÓN / TIEMPOS (De Qué Forma?)

Espacios, Tiempos, Agrupamientos:

VI. EVALUACIÓN (Qué, Cuándo, Cómo?)

El progreso de cada estudiante es controlado por medio de las actividades prácticas desarrolladas dentro de cada una de las sesiones de clase en la sala de informática y de los talleres realizados en casa o sitio de trabajo. Para esto se dividirán los talleres en varios puntos o aspectos que deben irse mejorando a través de tutorías o simples sugerencias al estudiante.

Se realiza un control del proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las guías de autoestudio en cada sesión, dichos trabajos son corregidos y entregados a los estudiantes en la siguiente semana por medio de los monitores para así realizar las diferentes tutorías y/o asesorías de afianzamiento individual o grupal.

Además se evaluará a los estudiantes con una prueba práctica al final del módulo que corroborará el proceso de aprendizaje durante el transcurso de éste.

PRIMERA NOTA (Porcentaje 35%): Participación en foros virtuales, Desarrollo de ejercicios prácticos en clase, Presentación de aplicaciones desarrolladas en casa, examen práctico y avances del Proyecto del Módulo.

SEGUNDA NOTA (Porcentaje 35%): Participación en foros virtuales, Desarrollo de ejercicios prácticos en clase, Presentación de aplicaciones desarrolladas en casa, examen práctico y avances del Proyecto del Módulo.

EXAMEN FINAL (Porcentaje 30%): Participación en foros virtuales, Aplicación escrita y práctica de lo visto en clase, Entrega y socialización del producto o proyecto del módulo.

ASPECTOS A EVALUAR DEL MÓDULO

1. Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes en sus dimensiones:
 - 1.1 Individual/grupal
 - 1.2 Práctica Individual
 - 1.3 Talleres en casa o sitio de trabajo.
2. Autoevaluación
3. Coevaluación del curso: de forma oral entre estudiantes y docente.
4. La evaluación se desarrolla sobre los siguientes procesos:
 - Participación semanal en el grupo base (referida a la presencialidad).
 - Reporte y seguimiento semanal de trabajos en cada clase.
 - Manejo conceptual en la argumentación de sus reportes semanales.
 - Cuestionario ESCRITO para el afianzamiento conceptual de la Gerencia de Proyectos
 - Presentación del proyecto final del Módulo.

	TIPO DE EVALUACIÓN	FECHA	PORCENTAJE
PRIMERA NOTA			
SEGUNDA NOTA			
EXAM. FINAL			

ASPECTOS A EVALUAR DEL CURSO

1. Evaluación del desempeño docente
2. Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes en sus dimensiones: individual/grupo, teórica/práctica, oral/escrita.
3. Autoevaluación:
4. Coevaluación del curso: de forma oral entre estudiantes y docente.

