



www.continental.edu.pe

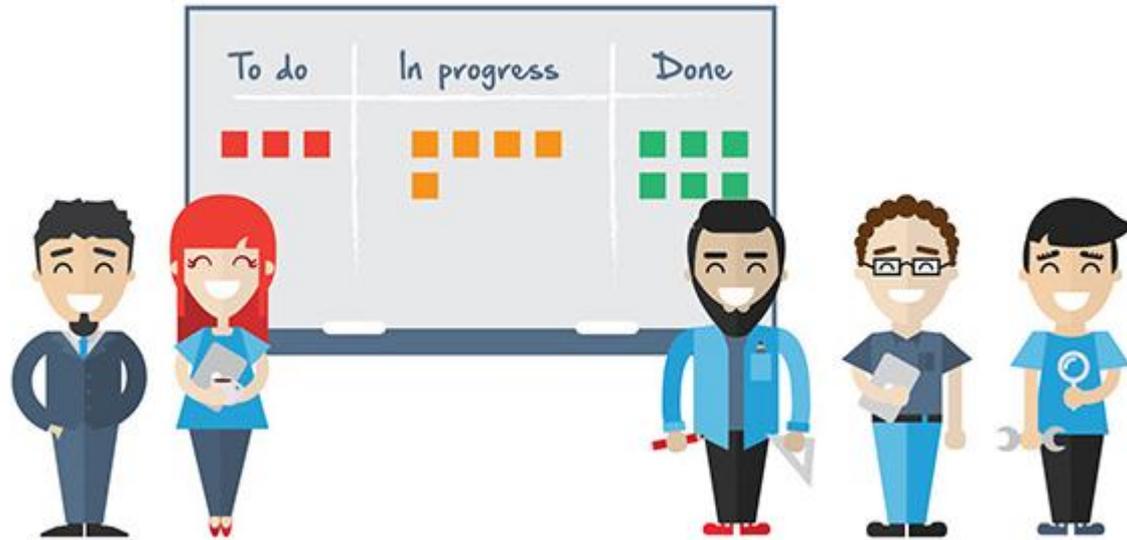
Presentación de la asignatura Taller de consultoría en Ingeniería de Sistemas e Informática

Mg. Pedro S. Castañeda Vargas



Introducción

Esta asignatura te permitirá conocer y aplicar las buenas prácticas para la ejecución de proyectos informáticos, atendiendo las recomendaciones del PMBOK y las metodologías ágiles (SCRUM, XP, entre otras)



Competencia de la asignatura

Aplica buenas prácticas de la gestión de proyectos, empleando herramientas y técnicas para la iniciación, planificación, seguimiento, control y cierre del proyecto, con base en principios y buenas prácticas propuestos por el PMBOK, de acuerdo con las necesidades y expectativas del negocio hacia el que está dirigido.



Unidades didácticas

El Taller de Consultoría en Ingeniería de Sistemas e Informática, está dividida en cuatro unidades didácticas.

Unidad I	Unidad II	Unidad III	Unidad IV
Ejecución, seguimiento y control del proyecto	Ejecución, seguimiento y control del proyecto	Ejecución, seguimiento y control del proyecto	Cierre del proyecto
1° y 2° semana	3° y 4° semana	5° y 6° semana	7° y 8° semana

Unidad I: Ejecución, seguimiento y control del proyecto

Contenidos

- Definición del Sprint.
- Clasificación de historias de usuario por Sprint.
- Elaboración de historias de usuario (Sprint 1).
- Elaboración de prototipo funcional (Sprint 1).

Actividades

- Elaborar un mapa de historias de usuario, tomando en consideración la pila de producto.

Control de Lectura N° 1

- Práctica de desarrollo de los temas estudiados.



Unidad II: Ejecución, seguimiento y control del proyecto

Contenidos:

- Elaboración de historias de usuario (Sprint 2).
- Elaboración de prototipo funcional (Sprint 2).

Actividades

- Desarrollar las historias de usuario (Sprint 1 y 2).

Tarea Académica N° 1

- Desarrollar el prototipo funcional y mapa de navegación que comprende las especificaciones de las historias de usuario comprendidas en el Sprint 1 y 2.



Unidad III: Ejecución, seguimiento y control del proyecto

Contenidos

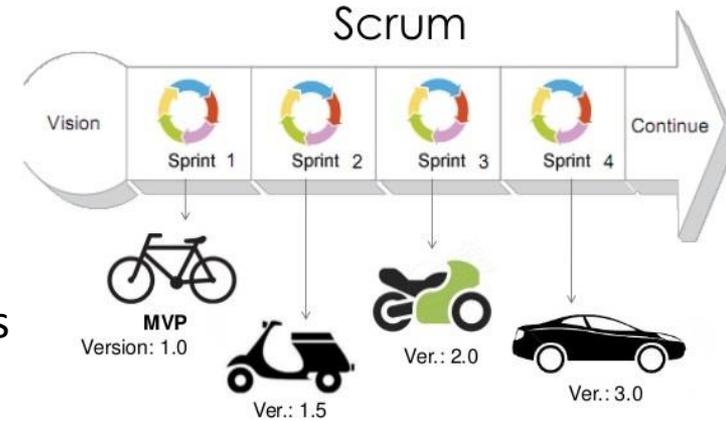
- Elaboración del producto final (Sprint 1 y 2).
- Verificación y validación del producto (Sprint 1 y 2).

Actividades

- Desarrollar las características especificadas en las historias de usuario del Sprint 1.
- Desarrollar el informe de pruebas como resultado de la verificación y validación del producto desarrollado en el Sprint 1.

Control de Lectura N° 2

- Práctica de desarrollo de los temas estudiados.



Unidad IV: Cierre del proyecto

Contenidos

- Memoria final del proyecto.
- Artículo de investigación.
- Lecciones aprendidas.
- Activos de la organización.

Actividades

- Desarrollar la memoria final del proyecto y un artículo de investigación, tomando en cuenta el producto desarrollado.

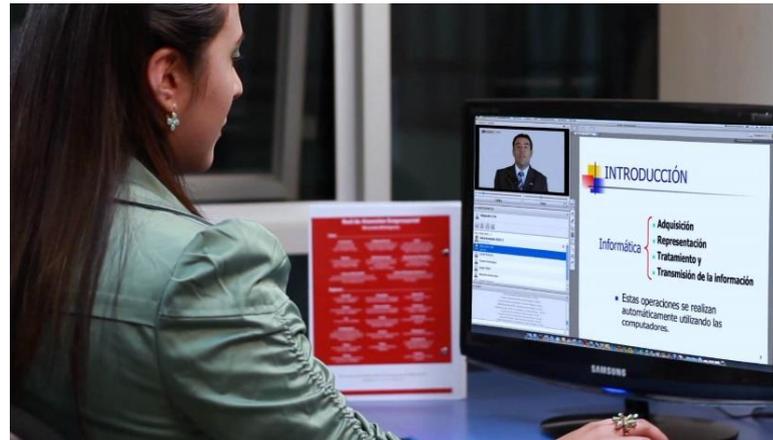
Tarea Académica N° 2

- Desarrollar el Producto, de acuerdo a los descrito en el “Plan de dirección del proyecto”, y tomando en cuenta las especificaciones funcionales detalladas en las historias de usuario.



Recursos educativos virtuales

- Manual autoformativo
- Video clases
- Podcast
- Foros
- Biblioteca virtual



Recomendaciones finales

- En las sesiones virtuales de cada semana, guiaremos tu aprendizaje, orientaremos el desarrollo de actividades y atenderemos tus dudas e inquietudes
- Con estas indicaciones, estaremos listos para iniciar nuestra asignatura.



Bienvenido a la asignatura

Taller de consultoría en Ingeniería de Sistemas e Informática

