 Universidad de <b>Nariño</b>	<b>FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 1 de 3
	<b>PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA</b>	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

<b>NOMBRE DEL DOCENTE:</b> Luis Eduardo Paz Saavedra	<b>IDENTIFICACIÓN No.</b> 93391041
<b>Correo Electrónico:</b> luisepaz@gmail.com	

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO:</b> Proyectos Informáticos
--

Código de Asignatura:	<b>8064</b>				
Semestre(s) a los cuales se ofrece:	<b>OCTAVO</b>				
Intensidad Horaria Semanal: 4	Número de Créditos: 4	Teórica: 2	Práctica: 2	Adicionales: 4	Horas Totales: 8

<b>METODOLOGÍA DE CLASE:</b>						
Clase Magistral: X	Taller: X	Seminario: X	Práctica:	Investigación: X	Laboratorio:	Proyectos:

Fecha Última Actualización del programa temático: Febrero 4 de 2016	Revisión realizada por: SAULO MOSQUERA LÓPEZ
---	--

### 2. JUSTIFICACIÓN :


Desde su perfil profesional y ocupacional, los profesionales del programa de Licenciatura en Informática, deben adquirir conocimientos, habilidades y actitudes, que les permitan desarrollar diferentes tipos de proyectos en el campo educativo, lo cual les permitirá resolver muchos de los problemas que surgen en el ejercicio de su profesión. Una manera de aportar al conocimiento de la disciplina es abordar problemas y situaciones a través de diferentes tipos de proyectos que deben cumplir determinados requisitos para ser considerados como tales. En esta asignatura, el futuro licenciado en informática tendrá la oportunidad de entrar en contacto con las diferentes posibilidades de desarrollo de proyectos como un componente principal de su proceso de formación.

### 3. OBJETIVOS:

**3.1 Objetivo General:** Identificar, analizar y aplicar los diferentes principios, herramientas y procedimientos, necesarias para la formulación, ejecución y evaluación de proyectos, encaminados a la solución de diferentes necesidades y problemática de la vida moderna, en especial en el campo de la informática y la educación.

#### 3.2 Objetivos específicos:

- Estudiar las alternativas de proyectos que se pueden desarrollar desde la profesión del Licenciado en Informática de acuerdo su perfil profesional y ocupacional.
- Analizar, identificar y aplicar las diversas técnicas de planificación y gestión proyectos informáticos.
- Adquirir herramientas básicas que permitan identificar, analizar y formular diferentes tipos de proyectos aplicables en la vida profesional.

 Universidad de <b>Nariño</b>	<b>FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 3
	<b>PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA</b>	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

#### 4. METODOLOGÍA:

Se realizarán actividades de enseñanza-aprendizaje sobre los diferentes conceptos requeridos en el desarrollo de proyectos, presentando ejemplos que contribuyan a su comprensión y aprendizaje. Los estudiantes ampliarán y profundizarán los conocimientos respectivos de cada temática que se trate en las clases a través de lecturas, ejercicios, talleres y prácticas que se propongan para cada tema. Así mismo, mediante trabajo en grupo, y con una temática determinada, los estudiantes buscarán situaciones o problemas que merezcan ser analizados desde la perspectiva del desarrollo de proyectos.


En general, se fomentará el trabajo en grupo como una estrategia para promover el desarrollo de competencias comunicativas, argumentativas e interpretativas, que son transversales en todo el proceso de formación de los licenciados en informática.

5. **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:** Este proceso se realiza a través del acompañamiento y revisión de las actividades de aprendizaje llevadas a cabo durante todo el semestre. En este sentido, la evaluación gira en torno al desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes propias de un enfoque centrado en competencias en el que el estudiante logra evidenciar los aprendizajes logrados durante cada una de sus clases y prácticas desarrolladas. Los porcentajes de evaluación son:

Talleres	8 aprox.	40%
Trabajos	2	30%
Exámenes	2	30%

#### 6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

HORAS	TEMA O CAPITULO	FORMA DE EVALUACIÓN
24	UNIDAD 1: FUNDAMENTOS DE PROYECTOS 1.1. Definición 1.2. Origen de los Proyectos 1.3. Condiciones para la Gestión de Proyectos 1.4. Planteamiento de un Proyecto 1.5. Tipos de Proyectos Informáticos	Talleres, trabajos y exámenes.
24	UNIDAD 2: POSIBILIDADES DE PROYECTOS 3.1. Lluvia de Ideas para Proyectos 3.2. Metodología Según el Tipo de Proyectos	Talleres, trabajos y exámenes.
24	UNIDAD 2: PROCESO BÁSICO DE DESARROLLO 2.1. Etapas Básicas 2.2. El Plan de Proyecto 2.3. Presentación y Sustentación	Talleres, trabajos y exámenes.

 Universidad de <b>Nariño</b>	<b>FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 3 de 3
	<b>PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA</b>	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

**7. PUNTO ADICIONAL Y OPCIONAL QUE APLICA A AQUELLOS PROGRAMAS QUE UTILIZAN OTROS FACTORES EN LA PROGRAMACIÓN TEMATICA POR ASIGNATURA, Ej. Competencias, habilidades, etc.**

#### **8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Davidson, Jeff. La Gestión de Proyectos. Editorial Prentice hall. 2000  
 Puig Torné, Juan. Proyectos informáticos. Editorial Paraninfo, Colombia.1994.  
 Abc del educador. Proyecto pedagógico de aula. Editorial SAM. Colombia. 2003.  
 Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (1997). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.  
 Méndez Carlos E. Metodología – Diseño y desarrollo del proceso de investigación 3° edición. Mc Graw Hill. Colombia. 2001.  
 Flórez Ochoa, Rafael. Investigación educativa y pedagógica. Editorial Mc Graw Hill. Colombia. 2001.

**Nota:** La principal fuente documental para el desarrollo de la asignatura serán los trabajos de grado desarrollados en el programa de Licenciatura en Informática.

\_\_\_\_\_  
 FIRMA DEL DOCENTE