**PROGRAMA: GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE**

**TERCER AÑO DE LA TECNICATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

**Unidad Nº 1: Introducción a los Proyectos de Software**

Conceptos de dinámica de grupos, grupos y equipos de trabajo, características distintivas. La tarea como convocatoria de todo el equipo. Tarea explícita e implícita. Dinámica de lo grupal. La mutua representación interna, espacio y tiempo. Objetivos grupales y metas individuales. Roles y estereotipos, rotación de roles. La comunicación. Importancia de la retroalimentación. La empatía. La escucha activa. Conflictos y técnicas de resolución alternativa. La gestión de proyectos, los actores implicados, las complejidades asociadas y las tareas que conlleva; el contexto del proyecto, tipos de proyectos, ciclo de vida de los proyectos, actividades de la construcción de software.

**Unidad Nº 2: Gestión clásica de Proyectos de Software**

Origen de la gestión de proyectos. Características de la gestión predictiva. Actividades, roles y metodologías en la gestión clásica de Proyectos de Software. Gestión del alcance. Definición, planificación, verificación y control del avance. Rentabilidad y análisis de factibilidad.

**Unidad Nº 3: Gestión ágil de Proyectos de Software**

Enfoque ágil en la gestión de Proyectos de Software. Objetivos y preferencias de la gestión ágil. El ciclo de desarrollo. Principales modelos. Concepto de sprint, fraccionamiento del producto en unidades realizables, cola de pendientes, mejora de productos provisorios, variación de roles. Documentación del proyecto. Gestión de los cambios. Conceptos de versión y componentes. Elementos de la administración de la configuración y herramientas de versionado.

**Unidad Nº 4: Métricas y calidad de los Proyectos de Software**

El problema de asegurar la calidad y elementos de métricas. Modelos de madurez de la capacidad de desarrollo. Enfoques para la mejora del proceso, métricas. El proceso personal de software, estadísticas personales y capitalización de experiencias.