

## Programa de Asignatura Ingeniería en Computación - In.Co.

**Nombre** Relaciones personales en ingeniería de software y gerenciamiento de proyectos

**Créditos** 10 Créditos

**Docente Responsable** Paul Lipiec

**Objetivos de la Asignatura** Introducir los conceptos humanos involucrados en la gestión de proyectos de software tales como comunicación, liderazgo, negociación, gerenciamiento de personal técnico, gestión del talento, innovación, organización, poder y políticas y administración de cambios estructurales.

**Metodología de enseñanza**

- Clases teóricas de exposición de conceptos
- Clases teórico prácticas de análisis de casos
- Ejercicios de rol playing
- Clases prácticas de control de lectura y de ejercicios

Desglose de la carga horaria :

- Clases teórico: 60 horas
- Clases prácticas: 30 horas
- Controles de lectura: 12 horas
- Presentación de trabajo grupal: 10 horas
- Seguimiento del curso y preparación prueba: 38 horas

**Temario**

### **Comunicación, trabajo en equipo y motivación**

- El proceso de comunicación
- Fuentes de problemas en la comunicación
- Técnicas y soluciones para los problemas en la comunicación
- Resolución de conflictos
- Actitudes en la comunicación: sus efectos y como contrarrestarlos
- Los problemas que se pueden suscitar por la adopción de actitudes
- Manejo de lenguaje no verbal
- Escucha Activa
- Motivación

### **Liderazgo y Delegación**

- Definir: organización, dirección, jefe y líder
- Enumerar diferentes tipos de liderazgo
- Describir el perfil del líder eficaz
- Reconocer en sí mismo atributos de liderazgo
- El liderazgo basado en principio (Covey)
- Delegación

**Negociación**

- Niveles de negociación: competitivo, cooperativo, colaborativo
- Las fuentes de poder en la negociación
- El método Harvard de negociación ( Fisher y Ury )
- Las tácticas del comprador
- Contratácticas del vendedor
- Taller de Negociación

**El proceso de desarrollo de Software**

- Definición de proyecto
- Proyectos exitosos y fracasados
- Planes informáticos en organizaciones
- Estudios de factibilidad
- Definición de un proceso de desarrollo de software dentro de una organización
- Planificación de proyectos
- Seguimiento de proyectos

**Gerenciamiento de personal Técnico**

- El gerente como líder
  - El liderazgo técnico
  - La ética del compromiso
  - La importancia del profesionalismo
  - El respeto hacia el individuo
- Gerenciamiento de profesionales técnicos
  - Las metas de los ingenieros y científicos
  - La motivación de profesionales y técnicos
  - La disciplina profesional
- Identificación y desarrollo de talentos
  - La identificación de profesionales con talento
  - El desarrollo del talento técnico
  - El desarrollo de gerentes con talento
- Innovación
  - La importancia de la innovación
  - Los innovadores
  - La estructura de los grupos innovativos
  - El gerenciamiento de grupos innovativos
  - El entorno de los grupos innovativos
  - Premios y reconocimiento
  - El equipo de gerentes
- La organización
  - Integración y desintegración
  - El tamaño de la organización
  - Políticas y poderes
- Gerenciamiento del Cambios
  - El cambio estructural
  - El proceso del cambio
  - Evaluaciones técnicas

**Bibliografía**

Neal Whitten, Managing Software Development Projects, Wiley, 1995

Humphrey, Watt S., Managing Technical People, Addison Wesley 1997

Ingeniería de software

**Conocimientos previos exigidos y recomendados**

(3)

**Anexo:**

**1) Cronograma tentativo.**

Tentativamente, el cronograma de actividades propuesto es:

Dos clases teóricas y una práctica semanalmente.

**2) Modalidad del curso y procedimiento de evaluación.**

90 % de la nota corresponderá a un parcial a tomarse al final del curso.

10 % de la nota corresponderá de una presentación realizada en clase.

Aprobación de 6 controles de lectura de artículos consistentes en 10 preguntas. Los artículos se entregan en la primera clase de la semana y su control se realiza en la segunda clase teórica de la semana. Los controles se realizan cada 2 semanas.

**3) Materia.**

Ingeniería de Software

**4) Previaturas.**

**Plan 97**

Para poder  **cursar**  esta asignatura se debe tener aprobado el **examen** de las siguientes asignaturas:

- Introducción a la ingeniería de software
- Proyecto de ingeniería de software

**Plan 87**

Para poder  **cursar**  esta asignatura se debe tener aprobado el **examen** de las siguientes asignaturas:

- Taller IV

**5) Cupo**

Sin cupo

**6) Esta asignatura no adhiere a resolución del consejo sobre condición de libre**

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.

de fecha 28/2/08 Exp. 060125-000038-07