

PROYECTOS INFORMÁTICOS - 8064
OFRECIDA EN SEMESTRE A - ES OBLIGATORIA

Número de Créditos totales	Créditos de Práctica Pedagógica	Horas Teóricas presenciales	Horas Prácticas presenciales	Horas de trabajo independiente del estudiante	Horas Totales al semestre
4	0	4	0	8	216
OBJETIVO GENERAL			OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
Comprender de manera integral la metodología que se debe llevar a cabo en la formulación de un proyecto informático, de tal forma que el Licenciado en Informática se encuentre preparado teórica y técnicamente para desarrollarlos.			<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las etapas que hacen parte del ciclo de vida de un proyecto. • Analizar los procesos que se desarrollan para llevar a cabo un proyecto informático y determinar cómo se interrelacionan para asegurar su éxito. • Aplicar una metodología adecuada a la construcción de un proyecto acorde al perfil profesional y ocupacional del Licenciado en Informática. 		
CONTENIDOS SINTÉTICOS			CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA		
- Definición conceptual de proyecto - Ciclo de vida de un proyecto Metodología Marco Lógico - Situación problema - Análisis de los involucrados - Árbol de problemas - Árbol de objetivos - Estructura analítica del proyecto Matriz del Marco Lógico - Componentes - Indicadores - Medios de verificación - Supuestos Metodología General Ajustada - Definición Puesta en marcha del proyecto - Definición de un estudio de mercado - Definición y Estructura de un balance - Fuentes y uso de fondos - Cuenta de pérdidas y ganancias - Punto de equilibrio			La asignatura requiere tener aprobados 100 créditos, preferiblemente de: <ul style="list-style-type: none"> • Informática y Educación: reconocer e identificar problemas relacionados con la informática y la educación. • TIC para la educación: utilizar las TIC en el ámbito educativo de manera pertinente al contexto • Teorías de aprendizaje: formas de aprendizaje del ser humano para abordar posibles problemáticas al respecto. • Teoría y Gestión Curricular: identificar el currículo educativo como oportunidad de implementar proyectos • Legislación Educativa y Ambiente escolar: visibilizar oportunidades para implementación de proyectos. • Tecnología I: visibilizar oportunidades para implementación de proyectos. • Taller de enseñanza: visibilizar oportunidades para implementación de proyectos. • Evaluación del Aprendizaje: visibilizar oportunidades para implementación de proyectos. • Didáctica de la informática: visibilizar oportunidades para implementación de proyectos. • Estadística: utilizar el conocimiento para muestreos y probabilidades en el marco de proyectos formulados. • Metodología de la Investigación: fases y métodos para diseño de proyectos. • Facilidad de expresión oral • Redacción de textos, Lectura crítica y lectura comprensiva • Razonamiento cuantitativo • Leer textos en Inglés 		