

DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS TIC

DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS TIC

Duración: 60 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Objetivos:

Descripción: Conocer los fundamentos y la gestión de proyectos. Utilizar las habilidades directivas y comportamiento en la gestión de proyectos. Conocer y utilizar las metodologías ágiles en la gestión de proyectos con Scrum y las metodologías estructuradas en la gestión de proyectos Prince2. Conocer la estructura con CMMI, calidad de los procesos. Fundamentación: No es posible en la actualidad concebir una acción humana sin un mínimo de previsión y planificación. Hacerlo es caer en el absurdo de actuar en incertidumbre. Si la acción humana involucra el uso de recursos humanos y no-humanos desplegados en el tiempo, un proyecto, la previsión y la planificación son imprescindibles. En ingeniería es imperdonable, en los negocios impensables.En un entorno de permanente cambio, las organizaciones necesitan realizar una eficiente y eficaz gestión de los proyectos que emprenden para mejorar su competitividad. Este curso introduce a los alumnos en los fundamentos y buenas prácticas en Dirección de Proyectos que les permitirán gestionar proyectos con las máximas garantías de éxito, aportándoles un conjunto homogéneo de conocimientos básicos para la dirección eficaz de proyectos.

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

TEMA 1. FUNDAMENTOS DE DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS
1.INTRODUCCIÓN
2.DEFINICIONES PRELIMINARES
3.LA EVOLUCIÓN DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS
4.CONCEPTOS FUNDAMENTALES SOBRE DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS
5.CATEGORÍAS Y METODOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS
6.EL CICLO DE VIDA TRADICIONAL DEL PROYECTO
7.PROYECTOS TIPO TICS

TEMA 2. HABILIDADES DIRECTIVAS Y COMPORTAMIENTO EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS
1. INTRODUCCIÓN
2. EL GESTOR DE PROYECTOS
3. LA COMUNICACIÓN
4. LIDERAZGO Y TENDENCIAS
5. TRABAJO EN EQUIPO

TEMA 3. METODOLOGÍAS ÁGILES EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS CON SCRUM
1. INTRODUCCIÓN
2. ANTECEDENTES
    2.1. VALORES Y PRINCIPIOS ÁGILES
    2.2. EL MANIFIESTO ÁGIL
    2.3. PREMISAS DE DESARROLLO ÁGIL
    2.4. FASES DEL CICLO DE DESARROLLO ÁGIL
    2.5. COMPARANDO ÁGIL CON MÉTODOS TRADICIONALES
    2.6. DESARROLLO ÁGIL PRETENDE PRODUCTOS DE VALOR-AGREGADO
3. FUNDAMENTOS DEL MARCO DE TRABAJO DE SCRUM
    3.1. TEORÍA EMPÍRICA DE CONTROL DE PROCESOS
    3.2. HACER FRENTE A LA INCERTIDUMBRE Y EL RIESGO
    3.3. DESARROLLO DE SOFTWARE COMPLEJO
4. LA IDENTIFICACIÓN DE ROLES Y SUS RESPONSABILIDADES
    4.1. RESISTENCIA AL CAMBIO EN LOS ROLES Y FUNCIONES
    4.2. POSIBLE RESISTENCIA PARA ADOPTAR SCRUM
    4.3. ROLES PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS EN SCRUM

© icaformación2026

- 4.4. ROL DEL PROPIETARIO DEL PRODUCTO (PRODUCT OWNER)
- 4.5. ROL DEL SCRUMMASTER
- 4.6. OTROS ROLES RESPRESENTATIVOS
- 4.7. CONFORMANDO EL EQUIPO DE DESARROLLO AUTO-ORGANIZADO
- 4.8. ROL DEL EQUIPO DE TRABAJO DE SCRUM
- 4.9. NUEVAS FUNCIONES:ANTIGUOS ROLES
- 4.10. EL EQUIPO DE DESARROLLO Y FOMENTO DE LA AUTOGESTIÓN
- 4.11. EQUIPOS DE TRABAJO PEQUEÑOS
- 4.12. EQUIPOS AUTO-ORGANIZADOS
- 4.13. CONFORMAR EL EQUIPO CON PERSONAL ADECUADO

5. LA GESTIÓN DE LA ENTREGA DEL PRODUCTO
   - 5.1. EL ESQUELETO DE SCRUM
   - 5.2. ELEMENTOS O ARTEFACTOS DE SCRUM
   - 5.3. LISTA DE PRODUCTO (PRODUCT BACKLOG)
   - 5.4. HISTORIA DE USUARIO
   - 5.5. MEJORAR LA LISTA DE PRODUCTOS EN LA ORGANIZACIÓN
   - 5.6. LISTA DE PENDIENTES (SPRINT BACKLOG)
6. EL DESARROLLO DE ITERACIONES: PROCESOS Y EVENTOS
   - 6.1. LA ITERACIÓN (SPRINT)
   - 6.2. REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN DEL SPRINT
   - 6.3. OBJETIVO DEL SPRINT (SPRINT GOAL)
   - 6.4. ENTREGAR "VALOR" EN CADA ITERACIÓN
     - 6.4.1. ENTREGAR SOFTWARE FUNCIONAL
     - 6.4.2. ENTREGAR ALGO DE VALOR AL USUARIO
     - 6.4.3. MANTENER FRECUENCIA Y RIGOR DE LOS SPRINT
   - 6.5. SCRUM DIARIO (DAILY SCRUM)
   - 6.6. REVISIÓN DE SPRINT (SPRINT REVIEW)
   - 6.7. RETROSPECTIVA DE SPRINT (SPRINT RETROSPECTIVE)

TEMA 4. METODOLOGÍA ESTRUCTURADA EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS CON PRINCE2

1. INTRODUCCIÓN
2. METODOLOGIAS ESTRUCTURADAS DE GESTIÓN DE PROYECTOS
3. FUNDAMENTOS DEL MARCO METODOLÓGICO PRINCE2
4. IDENTIFICACIÓN DE ROLES Y RESPONSABILIDADES EN PRINCE2
5. DESARROLLO DE LOS PRODUCTOS USANDO PRINCE2
6. GESTIÓN ESTRUCTURADA DE PROCESOS USANDO PRINCE2
7. COMPARANDO PRINCE2 CON ALGUNAS OPCIONES HOMÓLOGAS

TEMA 5. ESTRUCTURA CON CMMI: CALIDAD DE LOS PROCESOS

1. INTRODUCCIÓN
2. ANTECEDENTES Y EVOLUCION DE CMMI
3. LAS ÁREAS DE PROCESOS Y SUS INTERRELACIONES
4. METAS Y PRÁCTICAS EN CMMI
5. EVALUACIÓN DE MADUREZ BASADA EN CMMI
6. CONTRASTANDO CMMI CON OTROS ENFOQUES: PMBOK Y ÁGILES

© icaformación2026