

ASIGNATURA : GESTIÓN DE PROYECTOS

CURSO: 4º **OPCION:**

Créditos: 6

Semestre: 2º

Castellano
 Euskera

- Conocer las técnicas y métodos de Gestión de Proyectos, que nos permitan realiza una gestión eficaz, completa y coherente de los mismos.
- Profundizar en las diferentes tipologías de proyectos, centrándonos en los proyectos de ámbito informático
- Analizar la gestión de proyectos en un entorno web utilizando una herramienta de desarrollo Web.

2.-Programa:

1. .INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE PROYECTOS
 - 1.1. Conceptos sobre gestión de proyectos.
 - 1.2. Principios básicos de la gestión de proyectos
 - 1.3. Roles involucrados
 - 1.4. Objetivos
2. LAS ETAPAS DEL PROYECTO
 - 2.1. Generación de la idea
 - 2.2. Formulación de la idea
 - 2.3. Análisis y estudios previos
 - 2.4. Decisión de ejecución
 - 2.5. Planificación
 - 2.6. Ejecución
 - 2.7. Control y seguimiento
 - 2.8. Entrega
 - 2.9. Explotación
 - 2.10. Balance
3. PLANIFICACIÓN TEMPORAL Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO.
 - 3.1. Planificación de tareas.
 - 3.2. Dependencia de tareas.
 - 3.3. Estimación de tiempos.
 - 3.4. Planificación de recursos.
 - 3.5. Estimación de costos según la planificación de tareas y recursos
 - 3.6. Técnicas de planificación.
 - 3.7. Seguimiento de proyectos.
4. EJECUCIÓN DEL PROYECTO Y TÉCNICAS EN LA TOMA DE DECISIONES
5. JDBC (JAVA DATABASE CONNECTIVITY)
 - 5.1. Introducción
 - 5.2. Conexión desde un programa Java a una base de datos.
 - 5.3. Interface Statement, ResultSet : interacción con un base da datos.
 - 5.4. ResultSet JDBC 2.0
6. SERVLETS
 - 6.1. Conceptos generales.
 - 6.2. Interacción con clientes. Objetos request y response.
 - 6.3. Control del estado. Objeto HttpSession
7. JAVA SERVER PAGES (JSP)
 - 7.1. Introducción a la programación con JSP.
 - 7.2. Elementos de script, directivas y acciones.

3.- Bibliografía:

- PUIG TORME, JUAN. Proyectos Informáticos. ED: Paraninfo
- MARTÍN GUIRVAL, ALBERTO. Aplicaciones Informáticas. ED: Paraninfo
- MARMEL ELANIE. La Biblia de Microsoft Project 2002. ED: ANAYA MULTIMEDIA-ANAYA INTERACTIVA