



Laboratorio de Teoría de Sistemas 2

CATEGORIA:	Obligatorio	SEMESTRE:	Primer semestre 2023
CATEDRÁTICO (A):	Jorge Luis Álvarez	AUXILIAR:	Edgar Borrayo
MODALIDAD:	Virtual	SECCIÓN:	A
SALON DEL LABORATORIO:	Salón virtual asignado en portal de Facultad de Ingeniería	HORAS POR SEMANA DE PRACTICA:	2 periodos
DÍAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	Martes	HORARIO DEL LABORATORIO:	09:00 AM – 10:40 AM

DESCRIPCIÓN DEL LABORATORIO:

El laboratorio del curso de Teoría de sistemas 2 está enfocado en realizar prácticas basadas en estudio y resolución de casos, juegos serios, juegos de simulación y escenarios de gestión de proyectos que faciliten al estudiante el dominio de los modelos de gestión de proyectos bajo estudio y la puesta en práctica de diversas sub-modelos, métodos o artefactos para la gestión de proyectos. Los conceptos aplicados en cada práctica serán ampliados en la clase teórica, sin embargo, cada práctica tendrá una introducción a los conceptos que deben de tomarse en cuenta para su desarrollo.

OBJETIVO GENERAL:

Que el estudiante analice situaciones reales de los proyectos poniendo en práctica modelos, métodos y artefactos que serán ampliados y discutidos en la clase teórica y por medio de la práctica desarrolle las habilidades y destrezas relacionadas con la gestión de proyectos.

Objetivo Específico:

1. Describir y saber identificar las partes del mapa de procesos de gestión de proyectos que deben seguirse para ejecutar un proyecto con enfoque predictivo.
2. Identificar los principales elementos del contexto de un proyecto.
3. Crear el acta de inicio de un nuevo proyecto.
4. Crear la estructura de desglose de trabajo de un proyecto y realizarlo en un software de gestión de EDTs.
5. Crear el cronograma de un proyecto y saber realizarlo en un software de gestión de cronogramas.
6. Gestionar recursos y costos en un software de gestión de cronogramas.
7. Definir una estrategia de trabajo con los recursos de un proyecto para lograr las metas de tiempo y costo definidas.
8. Utilizar el método del valor ganado para el análisis y/o monitoreo de un proyecto.

9. Ejecutar los principales procesos de gestión de proyectos en un ambiente simulado de un proyecto.
10. Identificar los principios y valores ágiles y sus relaciones.
11. Trabajar en un equipo ágil para el logro de objetivos definidos.
12. Simular el uso del marco de trabajo scrum para un proyecto simulado.
13. Simular el uso de Kanban como herramienta o marco de trabajo para un proyecto simulado.

PRÁCTICAS DE LABORATORIO Y CALENDARIZACIÓN:

Fecha	Temática de la práctica	Punteo
17/enero/23	Juego sobre procesos de gestión de proyectos según el modelo del PMBOK	7 puntos
24/enero/23	Caso de estudio 1: Desarrollo de una propuesta de proyecto	7 puntos
7/feb/23	Caso de estudio 2: Creación del acta de un proyecto	7 puntos
14/feb/23	Caso de estudio 3: Creación de una EDT	7 puntos
21/feb/23	Caso de estudio 4: Creación de un cronograma de proyecto y análisis de la ruta crítica utilizando Project Libre	7 puntos
28/feb/23	Caso de estudio 5: Asignación de recursos y costos de recursos utilizando Project Libre.	7 puntos
7/mar/23	Juego de seguimiento y control de cronogramas	8 puntos
14/mar/23	Primera evaluación del laboratorio	10 puntos
21/mar/23	Caso de estudio 6: Seguimiento de proyectos en tiempo y costo – Método del valor ganado – Juego Detective	8 puntos
28/mar/23	Caso de estudio 7: Juego de simulación de un proyecto completo	8 puntos
11/abril/23	Practica sobre principios y valores ágiles / Simulación de equipos ágiles	7 puntos
18/abril/23	Simulación de un proyecto ágil –SCRUM - KANBAN	7 puntos
25/abril/23	Simulando SCRUMBAN	10 puntos
		100 puntos (20 puntos del curso teórico)