

CERTIFICADO UNIVERSITARIO INTELIGENCIA DE NEGOCIOS APLICADA A LA SEGURIDAD SOCIAL

UNAH Ciudad Universitaria

Dirección
Académica
de Formación Tecnológica



VRA
Vicerrectoría
Académica



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

Ficha de Registro del Certificado Universitario

Nombre del Certificado:	Código de certificado:
Inteligencia de Negocios aplicada a la Seguridad Social	104
Unidad Académica responsable:	Nivel:
– Facultad de Ciencias Económicas, Administrativas y Contables, Ciudad Universitaria.	AVANZADO Título Universitario de grado y posgrado
Carga Horaria en créditos académicos:	Dirigido a:
<ul style="list-style-type: none"> – DIA 261 Gestión de Proyectos Informáticos 4 C.A. – DIA 210 Gerencia Informática 4 C.A. <p>Condiciones curriculares: la clase de Gestión de Proyectos Informáticos es requisito para cursar Gerencia Informática.</p>	Profesionales universitarios en áreas de ciencias económicas y administrativas, tecnologías de la información, estadística o matemáticas aplicadas que buscan fortalecer sus capacidades en el análisis de datos, gestión de proyectos tecnológicos y toma de decisiones estratégicas basadas en evidencia, especialmente en contextos institucionales y programas sociales.
Duración:	Modalidad:
<p>Duración: 90 horas</p> <p>Fecha de inicio: noviembre, 2025</p> <p>Vigencia de certificado: 1 promoción (30 participantes)</p> <p>Fecha de emisión: fecha máxima de emisión de certificado III PAC 2026.</p>	Presencial y a distancia (expresión semi-presencial con mediación virtual).
Costo del certificado:	
En convenio con ECASS (Escuela Centroamericana de Capacitación en Seguridad Social).	
Elaborado por:	Fecha:
Departamento de Informática Administrativa	Julio 2025
Revisado por:	Fecha:
DAFT	Julio 2025
Aprobado por:	Fecha:
Pendiente	Pendiente

Subcompetencias:

- a. Identificar oportunidades de mejora en procesos organizacionales del sector social mediante el análisis de datos estructurados y no estructurados.
- b. Transformar requerimientos institucionales en proyectos de inteligencia de negocios, alineados a objetivos estratégicos, misión y visión organizacional.
- c. Diseñar y estructurar proyectos tecnológicos orientados a la toma de decisiones en instituciones públicas o mixtas, considerando aspectos técnicos, económicos y normativos.
- d. Modelar procesos organizacionales mediante herramientas de mapeo, secuencia de actividades y análisis de recursos clave, con enfoque en eficiencia operativa.
- e. Aplicar herramientas de BI (como dashboards, KPIs y reportes automatizados) para el monitoreo y evaluación de indicadores clave en programas de seguridad social.
- f. Gestionar proyectos tecnológicos bajo estándares y buenas prácticas (PMBOK, ITIL, SCRUM u otros), desde su planificación hasta su cierre.
- g. Gestionar los recursos humanos, tecnológicos y presupuestarios necesarios en proyectos de mejora institucional, considerando riesgos y mecanismos de control.
- h. Implementar soluciones TIC orientadas a la gestión del conocimiento, trazabilidad y mejora continua en procesos públicos o sociales.
- i. Analizar la infraestructura tecnológica de una organización desde una perspectiva estratégica, proponiendo cambios o mejoras conforme a estándares y tendencias.
- j. Comunicar hallazgos y recomendaciones a partir del análisis de datos y la gestión de proyectos, utilizando lenguaje técnico y visualizaciones adaptadas a públicos diversos.

Resultados de aprendizaje:

- a. Analiza procesos organizacionales y flujos de información institucional mediante herramientas de modelado, identificando oportunidades de mejora en el contexto de la seguridad social.
- b. Diseña y gestiona proyectos tecnológicos orientados a la toma de decisiones estratégicas, aplicando estándares de dirección de proyectos, criterios de calidad, riesgos y sostenibilidad institucional.
- c. Aplica herramientas de inteligencia de negocios (BI) para la recolección, análisis, visualización e interpretación de datos que faciliten la evaluación de programas o servicios sociales.
- d. Evalúa la infraestructura tecnológica y los sistemas de información institucionales, proponiendo soluciones innovadoras alineadas a las buenas prácticas, normativas vigentes y objetivos estratégicos.

- e. Comunica hallazgos, indicadores clave (KPIs) y recomendaciones de mejora de forma clara, estructurada y adaptada a públicos técnicos y no técnicos, fortaleciendo la toma de decisiones basada en evidencia.

Contenidos:

Se anexan descripciones mínimas de los espacios de aprendizaje de:

- DIA 261 Gestión de Proyectos Informáticos 4 C.A.
- DIA 210 Gerencia Informática 4 C.A.

Estrategias de Enseñanza-aprendizaje

- Exposición magistral del docente (clases magistrales)
- Exposición grupal
- Análisis y discusión de casos mediante aprendizaje cooperativo
- Participación en campus virtual (pruebas, foros, conferencias y otros)
- Elaboración de mapas conceptuales, resúmenes y estados del arte
- Coaching Educativo, por medio de Casos Prácticos y visionado de videos
- Aprendizaje basado en proyectos, mediante ensayo y co-evaluación
- Aula invertida, mediante el uso de material multimedia (OVA, OA, entre otros)
- Diseño y desarrollo de proyectos tecnológicos

Método de evaluación:

- Evaluación diagnóstica
- *Evaluación formativa incluyendo 3 exámenes, debates, investigaciones, casos de estudio, proyectos, mapa conceptual, exposiciones orales, resolución de casos prácticos, ensayos y simulaciones.*

El estudiante se considera “APTO” para recibir el Diploma de aprobación cuando el docente a evaluado la totalidad de resultados de aprendizaje y cumpla con el 80% de asistencia. Si el estudiante solamente cumple con el 80% de asistencia, pero no cumple con la totalidad de los resultados de aprendizaje, se otorgará un Diploma de participación.

Contacto del Coordinador del Certificado

UNAH Ciudad Universitaria:
Nombre: Sandra Janeth Quan
Correo electrónico: sandra.quan@unah.edu.hn
Teléfono: 9586-8881

DIA 261 GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS



DIA-261 Gestión de Proyectos Informáticos

	UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE HONDURAS VICERRECTORÍA ACADÉMICA - DIRECCIÓN DE DOCENCIA DESCRIPCIÓN MÍNIMA DE ESPACIOS DE APRENDIZAJE
Código: DIA- 261	
Nombre del espacio de aprendizaje: GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS	
Facultad: CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES	
Departamento responsable: INFORMÁTICA	
Carrera según grado: LICENCIATURA EN INFORMATICA ADMINISTRATIVA	
Requisitos del espacio de aprendizaje (código, nombre y créditos):	
1. DIA-231 TENDENCIAS TECNOLÓGICAS 4 CA	
Modalidad en la que se presenta el proceso de aprendizaje:	
1. Presencial	
Con el apoyo al uso de herramientas virtuales.	

Distribución de la actividad académica del Espacio de Aprendizaje		
Total de Créditos: 4	Número de semanas: 15 Horas Teóricas: 45 Horas Prácticas: 15	Número de horas teóricas: 45 Número de horas prácticas: 15 Horas de trabajo independiente del estudiante en la semana: 8 Horas de trabajo independiente del estudiante en el periodo: 120
Descripción del espacio de aprendizaje (Naturaleza y propósito):		
<p>Este espacio de aprendizaje de nivel avanzado en el área de la informática, proporciona a los estudiantes los conceptos fundamentales, la metodología y las herramientas para identificar, formular, implementar y evaluar un proyecto tecnológico para el desarrollo organizacional, involucrando las fases de diseño, implementación y evaluación de proyectos tecnológicos descritos en el espacio.</p> <p>La construcción de un proyecto significa abrir un proceso donde el estudiante deba aprender participando, integrando equipos de trabajo donde la toma de decisiones se enmarque en una práctica democrática, creando espacios de intercambio para reconocer al otro y valorar sus opiniones y aportes, donde se incorporen actores que enriquezcan la vida estudiantil y se estimule al estudiante a involucrarse en aspectos y problemáticas organizacionales,</p>		

468

FORMO No. 473



233



desarrollando y planteando soluciones a los mismos a través de la gestión de proyectos tecnológicos.

Capacidades previas (conocimientos, habilidades, destrezas, valores adquiridos por los estudiantes):

- Conocimientos previos de administración y de metodología de investigación, igualmente aspectos de seguridad y gerencial.
- El estudiante debe tener la capacidad de identificar problemas y/o necesidades en el contexto organizacional que le permitan así poder, desarrollar y plantear mejoras o posibles soluciones a dichas necesidades, a través de la gestión de proyectos tecnológicos. Potenciando cualidades como la capacidad de análisis, capacidad de trabajo en equipo, liderazgo, capacidad de comunicación, negociación, desarrollo de pensamientos críticos, identificación y solución de problemas, entre otros.
- Conocimientos sobre Sistemas de Información, Infraestructuras de Tecnologías, seguridad, entre otros.

- Administración General (Financiera, Recursos Humanos, Dirección, Planificación).
 - Gerencia informática.
 - Conocimientos de gobierno y gestión de TI.
 - Creatividad e Innovación
 - Capacidad de liderazgo
 - Habilidades interpersonales
 - Habilidades para resolver problemas
 - Habilidades para organizar: la planificación, la fijación de objetivos y análisis
 - Habilidades de confrontación: flexibilidad, creatividad, paciencia, persistencia
 - Habilidades de trabajo en equipo: empatía y motivación.
-

474



- Medición del clima laboral, el progreso y el rendimiento.
- Comunicarse con eficacia, oralmente y por escrito.
- Delegar con eficacia.
- Gestionar el cambio.

Ejes Curriculares Transversales:

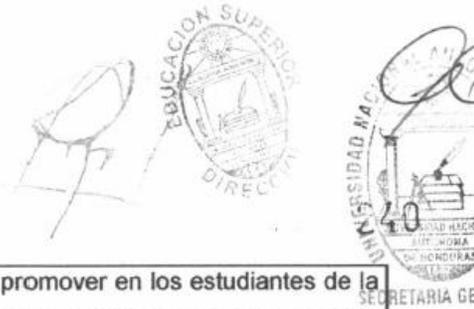
En el contexto de los ejes curriculares del modelo educativo de la UNAH este espacio de aprendizaje se fundamentará en:

1. **Los objetivos de desarrollo sostenible**, a través del estudio y puesta en práctica de la teoría de la Gestión de proyectos informáticos, son abordados a través de la introducción de los estudiantes sobre aplicación de técnicas y sistemas modernos de gestión para ejecutar un proyecto de principio a fin, y para alcanzar los objetivos predeterminados de alcance, calidad, tiempo y costo, de acuerdo con las

necesidades de las organizaciones la implementación y el desarrollo de éstos proyectos promueve la inversión en los mismos provocando un gran impacto social ya que los productos, servicios, procesos y tecnologías que de ellos derivan resuelven las necesidades humanas y responden a los requerimientos específicos de la sociedad, así pues, se benefician y mejoran una serie de indicadores sociales, con un claro sentido de desarrollo humano sustentable. Todo lo anterior con el fin de garantizar el bienestar de la población.

2. **La violencia, vulnerabilidad y riesgo** son parte de los ejes prioritarios del quehacer de la UNAH. En el espacio de aprendizaje Gestión de Proyectos Informáticos se pretende abordar cada uno de estos tres problemas que angustian a la sociedad hondureña, a través de la propuesta y ejecución de proyectos informáticos en diversas áreas como ser la salud, seguridad, educación, gobierno etc. Todos éstos proyectos van orientados a reducir la violencia en el país, asimismo el estudiante reconoce que son parte de la situación de vida de ellos, por tanto, a través de este espacio se busca motivar la reflexión crítica y propositiva para la superación de estos.

FOLIO No. 475

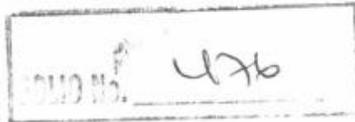


3. **La ética es un factor clave que se debe formar y promover en los estudiantes de la informática.** En la temática de Gestión de Proyectos Informáticos se destaca la ética y el desarrollo de metodologías apropiadas que permitan generar en los estudiantes competencias para gestionar adecuadamente los dilemas éticos a que se enfrentan a la hora de identificar, planificar, ejecutar, controlar y cerrar sus proyectos. Un buen perfil de un gerente de proyecto, además de contar con el principal elemento dentro sus competencias como es la habilidad de gestión, debe poseer claramente en su accionar cotidiano un código de ética. Durante el desarrollo de éste espacio de aprendizaje se promueve en todo momento a que los estudiantes asuman el desafío de llevar adelante el desarrollo e implementación de un proyecto de forma estricta y rigurosa en cuanto a los aspectos y valores éticos, manteniendo siempre una conducta profesional dentro de la Responsabilidad, el Respeto, la Justicia y la Honestidad todo esto se resume en apropiarse de responsabilidades por acciones u omisiones que se generan al interior de un proyecto, ejecutar acciones a favor del interés público, preservar el medio ambiente, respetar los recursos que han sido encomendados para el logro de los objetivos del proyecto, negociar de buena fe,

FOLIO No. 475



3. **La ética** es un factor clave que se debe formar y promover en los estudiantes de la informática. En la temática de Gestión de Proyectos Informáticos se destaca la ética y el desarrollo de metodologías apropiadas que permitan generar en los estudiantes competencias para gestionar adecuadamente los dilemas éticos a que se enfrentan a la hora de identificar, planificar, ejecutar, controlar y cerrar sus proyectos. Un buen perfil de un gerente de proyecto, además de contar con el principal elemento dentro sus competencias como es la habilidad de gestión, debe poseer claramente en su accionar cotidiano un código de ética. Durante el desarrollo de éste espacio de aprendizaje se promueve en todo momento a que los estudiantes asuman el desafío de llevar adelante el desarrollo e implementación de un proyecto de forma estricta y rigurosa en cuanto a los aspectos y valores éticos, manteniendo siempre una conducta profesional dentro de la Responsabilidad, el Respeto, la Justicia y la Honestidad todo esto se resume en apropiarse de responsabilidades por acciones u omisiones que se generan al interior de un proyecto, ejecutar acciones a favor del interés público, preservar el medio ambiente, respetar los recursos que han sido encomendados para el logro de los objetivos del proyecto, negociar de buena fe,



gran beneficio a la sociedad ya que resuelve una problemática utilizando las tecnologías de la información y comunicación ya que facilitan los procesos organizacionales y por consiguiente se logra mejorar la calidad de vida de las personas.

Competencias generales:

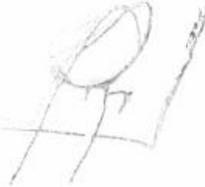
1. Capacidad de aprender de manera permanente y autónoma.
2. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
3. Habilidad de gestión y aplicación del conocimiento, la información y las tecnologías para contribuir a la solución de problemas y atención de necesidades de diferentes niveles de complejidad.
4. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
5. Compromiso en el trabajo con ética, calidad y pertinencia.
6. Capacidad de liderar, organizar, planificar y evaluar.
7. Resolución de problemas complejos y manejo de conflictos.

8. Capacidad de emprender y ser creativo.

Competencias específicas:

1. Identifica los procesos de negocio de las empresas u organizaciones para presentar soluciones ágiles y acertadas, lo cual, implica un proceso de transformación de una serie de elementos de entrada, que a su vez dan lugar a una serie de elementos de salida mediante el empleo de técnicas y herramientas; garantizando el correcto desarrollo de proyectos tecnológicos y la consecución de sus objetivos.
2. Selecciona las áreas de conocimiento que son acordes al tipo de proyecto que se plantea desarrollar, de manera que pueda realizar una integración acertada, como parte del conjunto de acciones tendientes a garantizar que el proyecto se desarrolle de manera controlada, se logre su finalización y se satisfagan las expectativas de los interesados.
3. Perfila proyectos tecnológicos de acuerdo con las buenas prácticas de dirección de proyectos; así como de las normativas y leyes, permitiendo potencializar las oportunidades de acuerdo con la misión, visión y objetivos estratégicos establecidos

Oficio No. 477



por la organización.

4. Determina los recursos necesarios para el desarrollo proyectos tecnológicos, dimensionando equipos de trabajo, secuenciando actividades, gestionando costos, adquisiciones y potenciales riesgos a los cuales el proyecto se encontrará potencialmente expuesto.

Sub-competencias:

1. Reconoce potenciales oportunidades para la formulación de proyectos organizacionales en relación a la aplicación de tecnologías informáticas de vanguardia.
2. Distingue los aspectos técnicos-económicos, internos-externos, así como los planes subsidiarios relacionados a las áreas de conocimiento aplicables en los proyectos tecnológicos.
3. Asocia la forma de ejecución de los diferentes roles y responsabilidades de cada uno de los integrantes del equipo de dirección de proyectos.

4. Calcula todos los recursos clave para el desarrollo del proyecto, los cuales incluyen: físicos, humanos, específicos de la industria TIC, desarrollo y gestión del equipo, entre otros.
5. Soluciona problemas relacionados a la dirección de proyectos con respecto a situaciones de riesgo, comunicaciones, gestión de personas e interesados.
6. Determina los aspectos torales de un proyecto tecnológico, incluyendo: alcance, tiempo, costo, calidad, recursos, comunicaciones, riesgos, adquisiciones e interesados.
7. Analiza alternativas de solución a cada uno de los problemas suscitados en la ejecución del proyecto, de manera que pueda minimizar el impacto en el logro de los objetivos definidos en la planificación del mismo.

Áreas temáticas (unidades de aprendizaje o bloques):

I Unidad:

- 1.1. Introducción a la dirección de proyectos
- 1.2. Procesos para la dirección de proyectos
- 1.3. Áreas de conocimiento y Grupos de procesos
- 1.4. Planes y documentos del proyecto

TOMO No. 476



- 1.5. Acta de Constitución del Proyecto
- 1.6. Estructura de Desglose de Trabajo (EDT/WBS)
- 1.7. Diagramas de Precedencia
- 1.8. Ruta Crítica

II Unidad: Plan para la Dirección del Proyecto

- 1.2 Gestión de costos del proyecto
- 1.3 Software de gestión de proyectos
- 1.4 Objetivos SMART
- 1.5 Equipos de trabajo y gestión por competencias
- 1.6 Reuniones eficaces
- 1.7 Delegación de tareas y estilos de delegación

III Unidad:

- 3.1 Gestión de los interesados
- 3.2 Gestión de la información y canales de comunicación
- 3.3 Gestión de la calidad del proyecto y mejora continua
- 3.4 Seguimiento de proyectos | Procesos de monitoreo y Control
- 3.5 Gestión presupuestaria del proyecto
- 3.6 Gestión de riesgos y análisis de reservas
- 3.7 Gestión del valor ganado
- 3.8 Cierre del proyecto

Estrategias Metodológicas de aprendizaje-enseñanza:

Según la naturaleza del curso, los métodos que se pueden utilizar, entre otros son:

- **Clases magistrales:** Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos.
- **Actividades prácticas (Clases prácticas):** Aplicación de teoría mediante ejercicios prácticos a través de las cuales se pretende mostrar al estudiante la aplicación de los conocimientos transmitidos.
- **Actividades no presenciales individuales/grupales:** Actividades propuestas por el docente a través de las cuales, se indican aspectos concretos de la materia posibilitando al estudiante avanzar en la adquisición de determinados conocimientos

FOLIO No. 479



242

y procedimientos de la materia.

- **Actividad de tutoría/facilitador:** actividad en la que el docente guía y orienta al estudiante en la realización del trabajo a desarrollar.
- **Diseño y desarrollo de proyectos tecnológicos:** actividad enmarcada en una *fase tecnológica*, la cual es apoyada por las actividades tecnológicas, científicas y artísticas; estas para comprender las condiciones actuales y construir un futuro. Y una *fase técnica* que se desarrolla por medio de actividades tangibles, requiere interacción física, cognitiva y afectiva, en el desarrollo del producto objetivo.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos ABP**
- **Prácticas de clase**

Aplicación de la metodología para desarrollar un proyecto en la Clase.

- Planificación de proyecto tecnológico.
- Selección de planes subsidiarios aplicables al proyecto
- Dirigir, gestionar, ejecutar, monitorear y controlar un proyecto
- Gestión de calidad y cierre del proyecto tecnológico.

SECRETARIA GENERAL

Software de Apoyo Sugerido:

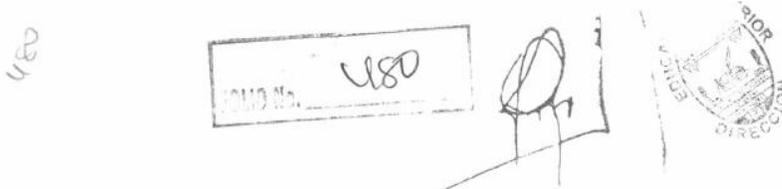
- Software para la gestión de proyectos.

Logros de Aprendizajes:

Al finalizar este espacio de aprendizaje el estudiante:

1. Conoce las áreas de conocimiento y planes subsidiarios aplicables en la dirección de proyectos.
2. Gestiona proyectos tecnológicos de acuerdo con las necesidades organizacionales.
3. Maneja herramientas de software que le permiten una mejor dirección de proyectos (tareas, hitos, recursos, vínculos entre tareas, asignaciones, sobreasignaciones, restricciones, problemas en la programación y/o calendario, informes, gráficos de apoyo, etc.)
4. Aplica técnicas y herramientas que le permiten gestionar eficientemente las actividades (EDT/WBS, Work Breakdown Structure), riesgos (RBS, Risk Breakdown Structure), interesados (matriz poder, influencia, impacto).
5. Prepara líneas base para la gestión del proyecto, en función de la triple restricción.

475



6. Categoriza los riesgos en relación a su potencial impacto en el proyecto y determina sus alternativas de solución.
7. Desarrolla proyectos tecnológicos en consonancia con las buenas prácticas reconocidas internacionalmente a través de la guía de dirección de proyectos.

Estrategias de evaluación de los aprendizajes (Diagnóstica, Formativa, Sumativa):

Según la naturaleza del curso, los métodos que se pueden utilizar, entre otros son:

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Aplicación de pruebas escritas cortas.

EVALUACIÓN FORMATIVA

Desarrollo de trabajos en clases, investigaciones, formulación, desarrollo y cierre de proyecto tecnológico.

EVALUACION SUMATIVA		
Evaluaciones escritas por cada unidad		
Actividades de Aprendizaje	Porcentaje (%)	Criterios de evaluación
I UNIDAD		
Investigaciones	20%	Lista de Cotejo - Escala de Estimación
Resolución de casos prácticos	30%	Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Primer Avance Proyecto	35%	Registro Descriptivo
Rendimiento (Examen Teórico)	15%	Pruebas objetivas Pruebas tipo ensayo Pruebas mixtas

476

FORMA No. 481



II UNIDAD		
Manejo de herramientas software en la gestión de proyectos de TI.	40%	Prueba Práctica
Caso de Estudio	10%	Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Segundo Avance Proyecto	35%	Registro Descriptivo
Rendimiento (Examen Teórico)	15%	Pruebas objetivas Pruebas tipo ensayo Pruebas mixtas

III UNIDAD		
Caso de Estudio	25%	Guía de Observación
Tercer Avance Proyecto	25%	Guía de Observación
Proyecto final de Clase	35%	Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Rendimiento (Examen Teórico)	15%	Pruebas objetivas Pruebas tipo ensayo Pruebas mixtas

Referencias bibliográficas sugeridas:

a) Básicas

- (Project Management Institute, Dirección de Proyectos: Guía del PMBOK 6ta. Edición, 2017)
- Garriga Rodríguez, A. (2019). Guía práctica en gestión de proyectos: Aprende a aplicar las técnicas de gestión de proyectos a proyectos reales.
- Gómez Ruedas, J. (2016). Dirección y gestión de proyectos de tecnologías de la información en la empresa. Madrid. España: FC Editorial. Fundación Confemetal.



- Guérin, B.-A. (2018). Gestión de proyectos informáticos. Desarrollo, análisis y control. ENI; Third edición.
- Martel, A. (2014). Gestión práctica de proyectos con Scrum: Desarrollo de software ágil para el Scrum Master: 1 (Aprender a ser mejor gestor de proyectos). CreateSpace Independent Publishing Platform; N.º 3 edición.
- McCarthy, R. (2020). Scrum: Lo que necesita saber sobre esta metodología ágil para la gestión de proyectos. Primasta.
- Ollé, C., & Cerezuela, B. (2017). Gestión de proyectos paso a paso. Editorial UOC, S.L.
- Rodríguez Pirateque, G. W. (2017). Diseño π: gestión tecnológica para el diseño de proyectos de ingeniería. Bogotá DC, Colombia.

b) Complementarias

- (ISACA, Marco de Referencia COBIT 2019: Objetivos de Gobierno y Gestión, 2018)

- Gestión de Proyectos de Software <https://openlibra.com/en/book/gestion-de-proyectos-de-software>
- ScrumManager: Gestión de proyectos <https://openlibra.com/en/book/scrummanager-gestion-de-proyectos>
- Aplicación para la gestión de proyectos ágiles con Scrum <https://openlibra.com/en/book/aplicacion-para-la-gestion-de-proyectos-agiles-con-scrum>
- Buenas Prácticas en la Dirección y Gestión de Proyectos Informáticos <https://openlibra.com/en/book/buenas-practicas-en-la-direccion-y-gestion-de-proyectos-informaticos>
- Manual de Metodología del Marco Lógico para la planificación, el seguimiento y la Evaluación de Proyectos y Programas https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5607/S057518_es.pdf
- Evaluación de proyectos <https://econforesyproyec.files.wordpress.com/2014/11/evaluacion-de-proyectos-gabriel-baca-urbina-corregido.pdf>

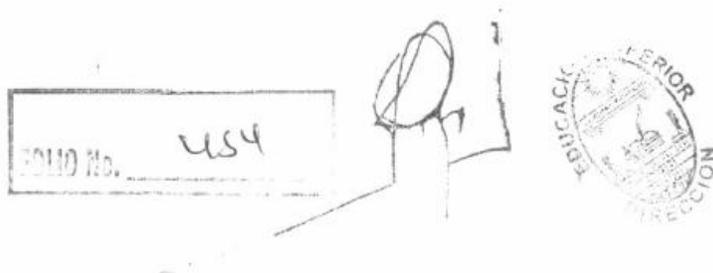
478



Recursos adicionales (revistas, páginas web, videos, películas, otros):

- <https://www.pmi.org>
- repositorio.cepal.org

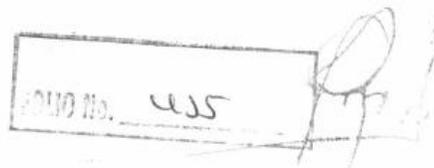
DIA 210 GERENCIA INFORMÁTICA



DIA-210 Gerencia Informática

	UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE HONDURAS VICERRECTORÍA ACADÉMICA - DIRECCIÓN DE DOCENCIA DESCRIPCIÓN MÍNIMA DE ESPACIOS DE APRENDIZAJE
Código: DIA-210	
Nombre del espacio de aprendizaje: GERENCIA INFORMÁTICA	
Facultad CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES	
Departamento responsable: INFORMÁTICA	
Carrera según grado: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA	
Requisitos del espacio de aprendizaje (código, nombre y créditos):	
1. DIA-261 GESTIÓN DEL DE PROYECTOS INFORMÁTICOS	4 CA
2. DIA-331 SEGURIDAD INFORMATICA II	4 CA

Modalidad en la que se presenta el proceso de aprendizaje:		
1. Presencial Con el apoyo al uso de herramientas virtuales.		
Distribución de la actividad académica del Espacio de Aprendizaje		
Total de Créditos: 4	Número de semanas: 15 Horas Teóricas: 60 Horas Prácticas: 0	Número de horas teóricas: 60 Número de horas prácticas: 0 Horas de trabajo independiente del estudiante en la semana: 8 Horas de trabajo independiente del estudiante en el periodo: 120
Descripción del espacio de aprendizaje (Naturaleza y propósito):		
El espacio de aprendizaje de Gerencia Informática está basado en el estándar de gestión de tecnologías de información Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías de Información (ITIL, por sus siglas en inglés Information Technology Infrastructure Library). Mediante esta materia el estudiante podrá conocer los detalles de la gestión de un departamento de Tecnologías de Información (TI), específicamente en lo concerniente a la gestión de servicios de TI para la organización. Siendo TI un departamento de servicios, según lo especifican los teóricos en su estudio sobre la cadena de valor, es imperativo para los estudiantes de la carrera de informática comprender, ejercitar y conocer los elementos constitutivos de la gestión de servicios, y que, de esta forma, dicha gestión sea parte fundamental de la actividad gerencial del departamento de TI que un día estará en capacidad de gerenciar. En esta materia se		





230

abordarán los principales procesos de un departamento de TI, así como su gestión automatizada, su desarrollo, evolución y mejora continua.

Capacidades previas (conocimientos, habilidades, destrezas, valores adquiridos por los estudiantes):

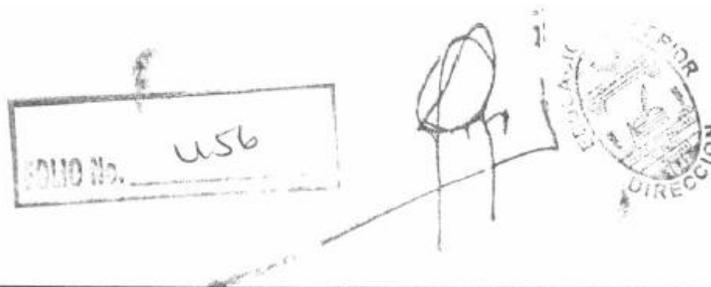
1. El estudiante cuenta con conocimientos de bases de datos, redes de datos, lenguajes de programación, innovación tecnológica, y emprendimiento tecnológico. Es capaz de elaborar informes académicos escritos. Es capaz de realizar búsqueda bibliográfica en internet, probar software, ser autodidacta, y comprender el complejo mundo de las aplicaciones en la nube, en modalidad "freemium" y el software de código abierto.

Ejes Curriculares Transversales:

En el contexto de los ejes curriculares del modelo educativo de la UNAH este espacio de aprendizaje se fundamentará en:

1. **Los objetivos de desarrollo sostenible**, a través del estudio, de la Gerencia Informática busca la implementación exitosa de Mejores Prácticas por medio de ITIL pueda reducir los costos de TI, realizando los procesos de TI con mayor madurez, generando mayor productividad es decir menos errores y más calidad ya que se enfoca al cliente y hay una mejora continua, lo cual automáticamente reduce costos y genera el desarrollo en la institución y por lo tanto en el país.
2. **La violencia, vulnerabilidad y riesgo** son parte de los ejes prioritarios del quehacer de la UNAH. En el espacio de aprendizaje de Gerencia Informática se trata impulsar las mejores prácticas de ITIL como también valorar los beneficios que conllevan a las organizaciones así como a las pequeñas y medianas empresas ya que están basadas en principios de calidad, finalmente son "mejores prácticas" que pueden tener un impacto positivo en cualquier tipo de organización., por tanto, a través de este espacio se trata de causar el análisis crítico y reflexivo para la superación de estos problemas que invaden a la sociedad.

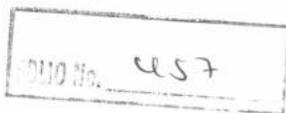
3. **La conducta y los valores** de los directores de una organización son factores muy importante para que se desarrolle un ambiente ético en la misma pues son los directores y principalmente quiénes llevan a cabo las acciones gerenciales quiénes a



través de su comportamiento y valores éticos deben influir en sus empleados y en la organización de modo que impulsen la cultura ética con el fin de que éste recurso humano se sienta motivado y adopte siempre actitudes éticamente correctas en la organización. En éste espacio de aprendizaje Gerencia Informática se impulsará por medio de la temática éste tipo de buenas prácticas acerca de la Gestión de los servicios de TI siendo clave para la Gobernabilidad de TI porque se integra a los objetivos del negocio y hacen que los indicadores y controles sean confiables además lograr que el estudiante analice que para crecer y subsistir. Las organizaciones necesitan tener la conexión de ciertos valores y normas que sean compartidos por sus integrantes. Virtudes como la honestidad, la responsabilidad, la lealtad y el respeto, no son sólo valores éticos, sino que tienen un valor económico claro porque ayudan a la organización a alcanzar sus objetivos y a que la sociedad tenga más confianza en sus productos o servicios. Este ambiente de confianza favorece también el acceso a los mercados de capital, porque los inversionistas siempre quieren financiar a organizaciones confiables, cuyos dirigentes y

colaboradores manden un mensaje de cultura ética en todo lo que hacen.

4. **Gerencia Informática** aporta al eje de condiciones y calidad de vida con una formación pertinente en función de las necesidades de la sociedad, amplía las posibilidades de un desarrollo profesional integral, contextualizando las situaciones de vida de cada uno, lo cual ofrece posibilidades reales de cambio y progreso, para ello, es preciso la búsqueda de la calidad como eje central para la transformación, el mejoramiento continuo y del bien común. En este espacio de aprendizaje se busca que los estudiantes puedan visualizar las oportunidades de mejora continua, la búsqueda de la calidad y la eficiencia dentro del departamento de informática, favoreciendo el razonamiento crítico, la innovación, emprendimiento y las habilidades para la solución de problemas, enfrentar al estudiante a las propias carencias que enfrentara al momento de gerenciar un departamento de tecnología además estará en capacidad de evaluar las herramientas necesarias para mejorar la calidad de vida de los empleados de modo que puedan realizar sus actividades de manera rápida y sin interrupciones en la organización.



231



SECRETARIA GENERAL

Competencias generales:

1. Capacidad de aprender de manera permanente y autónoma.
2. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
3. Habilidad de gestión y aplicación del conocimiento, la información y las tecnologías para contribuir a la solución de problemas y atención de necesidades de diferentes niveles de complejidad.
4. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
5. Compromiso en el trabajo con ética, calidad y pertinencia.
6. Capacidad para trabajar en equipo Multidisciplinar e Interdisciplinar.
7. Capacidad de liderar, organizar, planificar y evaluar.
8. Resolución de problemas complejos y manejo de conflictos.

Competencias específicas:

1. Identifica las estructuras de los procesos dentro del área de tecnología para la obtención de datos, calificaciones y métricas en un proceso de mejora continua y toma de decisiones de negocio inteligente.
2. Analiza procesos de negocio de las empresas u organizaciones a fin de proponer soluciones ágiles y pertinentes, planificando, administrando y evaluando procesos de implementación de soluciones desde el ámbito de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que favorezcan el desarrollo integrado de las organizaciones.
3. Implementa software de gestión de procesos de TI, a fin de lograr una gestión automatizada y centralizada.
4. Evalúa la infraestructura tecnológica de acuerdo con los requisitos de la organización cumpliendo con normas y estándares de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y mejores prácticas.
5. Logra una clara comprensión de la gestión por riesgos de un departamento de TI, la evaluación y contramedidas de los riesgos asociados a la interrupción, mejora, cambio o eliminación de servicios y procesos de IT para una organización.

Sub-competencias:

1. Especifica el funcionamiento y los procesos del negocio en el área de TI, para la toma de decisiones.
2. Establece relaciones sólidas con socios, proveedores y clientes.

FOLIO No. 458



3. Gestiona los sistemas de información orientados a la gestión de servicios de TI para una organización.
4. Aplica las mejores prácticas para la entrega eficiente de servicios automatizados y centralizados, basada en reportes de excepción y monitoreo permanente de los procesos del departamento de TI de la organización.
5. Interpreta los índices claves de desempeño (KPI) para mantener debidamente informada a la organización de los niveles de gestión y aprovechamiento de las ventajas de que la tecnología le brinda a la organización.

Áreas temáticas (unidades de aprendizaje o bloques):

I UNIDAD

- a. Naturaleza de los requerimientos a TI
- b. Reducción de costos de TI (Fases para reducción de costos)
- c. Retos para la organización de TI
- d. Gobierno de TI (basado en estándares)

- e. El ciclo de vida de los Servicios de TI (estrategia, diseño, transición, operación y mejora continua de servicios de TI)
- f. Procesos de TI vs Servicios de TI

II UNIDAD

- a) Gestión de servicios de TI
- b) Marcos de referencia para TI (estándares de TIL)
- c) Introducción al ITIL
- d) Diferencias entre ITIL v1, v2 y v3. (v4 próximamente)
- e) Mapa de procesos de TI
- f) Gestión de Catálogo de Servicios
- g) Gestión de Nivel de Servicios
- h) Diseño de Servicios de TI

III UNIDAD

- a) Gestión de la Capacidad
- b) Gestión de la Disponibilidad
- c) Gestión de la Continuidad del Servicio de TI

0110 No. 459



232

SECRETARIA

- d) Gestión de la Seguridad
- e) Gestión Financiera
- f) Gestión de la Configuración
- g) Gestión de Incidentes, Problemas y Cambios
- h) Gestión de Riesgos de servicios de TI

Estrategias Metodológicas de aprendizaje-enseñanza:

Según la naturaleza del curso, los métodos que se pueden utilizar, entre otros son:

1. La clase se desarrollará mediante exposición magistral del docente
2. Exposición grupal
3. Análisis y discusión de casos mediante el aprendizaje cooperativo
4. Participación en el campus virtual (pruebas, foros, conferencias y otros)
5. Implementación de software para apoyo a la gestión de un departamento de TI
6. Elaboración de mapas conceptuales, resúmenes y estados del arte.

7. Otros que el profesor considere necesarios o indispensable para el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Logros de Aprendizajes:

Al finalizar este espacio de aprendizaje el estudiante:

1. Identifica su labor como Gerente de TI y la gestión de clase mundial, por medio de la implementación de las mejores prácticas propuestas por el estándar ITIL.
2. Identifica los procesos principales en la gestión de un departamento de TI.
3. Conoce la implementación de tecnologías informáticas para gestión de procesos y servicios de un departamento de TI.
4. Identifica sobre cómo elaborar una matriz de riesgos de servicios de TI.
5. Identifica las mejores prácticas en gestión de departamentos de TI.
6. Reconoce contratos y acuerdos de nivel de servicios favorables a la organización.
7. Mantiene las actitudes adecuadas para realizar tareas en contextos profesionales reales.

FOLIO No. 260



8. Elabora informe de las especificaciones de los recursos tecnológicos requeridos de la organización.

Estrategias de evaluación de los aprendizajes (Diagnóstica, Formativa, Sumativa):

Según la naturaleza del curso, los métodos que se pueden utilizar, entre otros son:

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Se realizará en la primera semana de clases mediante; una prueba en línea, un foro en el campus virtual y otras actividades que el profesor considere pertinentes.

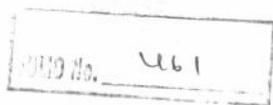
EVALUACIÓN FORMATIVA

Durante el desarrollo del espacio de aprendizaje, se evaluarán los logros obtenidos en el nivel conceptual, práctico, analítico, síntesis e interpretación mediante: Un proyecto de clase.

EVALUACIÓN SUMATIVA

Se realizarán 3 exámenes evaluando el contenido visto en cada parcial.

Actividades de Aprendizaje	Porcentaje (%)	Criterios de evaluación
I UNIDAD		
Debates	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de Estimación
Investigaciones	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo
Ensayo	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Casos de Estudio	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Registro Anecdótico
Primer Avance Proyecto	35%	<ul style="list-style-type: none"> • Registro Descriptivo
Rendimiento (Examen Teórico)	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas objetivas • Pruebas tipo ensayo • Pruebas mixtas



[Handwritten signature]



233



II UNIDAD		
Redacción de Informe	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Debate	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo
Mapa Conceptual	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Segundo Avance Proyecto	35%	<ul style="list-style-type: none"> • Registro Descriptivo
Rendimiento (Examen Teórico)	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas objetivas • Pruebas tipo ensayo • Pruebas mixtas

SECRETARÍA GENERAL

Exposiciones Orales	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de Observación
Simulaciones	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de Observación
Proyecto final de Clase	35%	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de Valoración o Rúbricas de Evaluación
Rendimiento (Examen Teórico)	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas objetivas • Pruebas tipo ensayo • Pruebas mixtas

Referencias bibliográficas sugeridas:

a) Básicas

AXELOS, itSMFUK, ITIL 4 Foundation, The Stationery Office. Tomo 1. (AXELOS, 2020)

AXELOS, itSMFUK, ITIL 4 Foundation, The Stationery Office. Tomo 2. (AXELOS, 2020)

b) Complementarias

Van Bon, J., de Jong, A., Kolthof, A., Pieper, M., Tjassing, R., van der Veen, A., & Verheijen, T. (2018). Estrategia del Servicio Basada en ITIL V3 - Guía de Gestión. Amerfoort (Holanda): Van Haren Publishing.

FOLIO No. 462



Recursos adicionales (revistas, páginas web, vídeos, películas, otros):

1. Sitio web www.vanharen.net
2. Estándar ISO 9000, 9001:2000
3. Estándar ISO 27000
4. Estándar ISO17799
5. Estándar ISO/IEC 20000
6. COBIT
7. CMM Servicios de TI
8. ASL y BiSL
9. ISPL
10. EFQM
11. SqEME
12. ICB/NBC

13. PRINCE2
14. MINCE
15. MSP
16. M_o_R
17. Revista PC World.
18. Revista de ciencia y tecnología ITNow
19. Revista ComputerHoy.
20. Sitio web de Ciencia, tecnología y sectores de producción, ONU.
21. Sitio web de la Comisión de las Naciones Unidas en ciencia y tecnología para el desarrollo (CSTD).
22. Revista El Economista sección de tecnología.



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS