



## MODELO DE SÍLABO

Facultad de Ingeniería  
Escuela Profesional de Ingeniería Informática

### SÍLABO 2023-II

#### I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura	: GERENCIA INFORMÁTICA
2. Código	: IF 1003
3. Naturaleza	: Teórico-práctico.
4. Condición	: Obligatorio.
5. Requisitos	: IF0903 Administración de Proyectos informáticos
6. Nro. Créditos	: 4
7. Nro. de horas	: 4 (Teoría = 2 Practica = 2)
8. Semestre Académico	: 10
9. Docente	: Mg. Miguel Angel Velarde Vílchez.
10. Correo Institucional	: miguel.velarde@urp.edu.pe

#### II. SUMILLA

##### Propósitos Generales:

Tiene como propósito desarrollar en el estudiante las capacidades necesarias para planificar y gerenciar la aplicación de las TI en la empresa.

Desarrollar la capacidad de Gestionar la informática en una institución. Manejo de equipos para desarrollo de software con énfasis en el recurso Humano y tecnológico. Determinar los atributos requeridos de los productos de software para ser exitosos dentro de la organización y en el mercado. Determinar los procesos más eficientes y las etapas necesarias para el desarrollo del software en el menor tiempo. Estructurar los sistemas de información de las compañías

##### Síntesis del contenido:

- (1) Gerencia Informática y Dirección de proyectos. (2) Planeamiento estratégico de sistemas de información.
- (3) La gerencia de los sistemas de información en el contexto actual. (4) La gerencia de sistemas con outsourcing y/o servicios de terceros. (5) Tendencias, futuro y evolución tecnológica.

#### III. COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticos, así como de la información que gestionan.
- Capacidad para implantar en la empresa soluciones innovadoras de tecnología de la Información para lograr eficiencia en los procesos del negocio a fin de ser competitivos.
- Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

#### IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Conocer y comprender los procesos críticos de un negocio, para la aplicación efectiva de las herramientas tecnológicas de información, y lograr un buen desempeño del proceso en los niveles estratégicos, administrativos y operativos.
- Comprender que el rol tradicional en la empresa ha cambiado por el uso intensivo de las T.I
- Definir estrategias en el campo de TI así como una estructura organizacional de modo que se encuentren alineadas con las metas, estrategias y organización de la empresa.

#### V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: INVESTIGACIÓN (X)

#### VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura el estudiante:

- Tendrá la capacidad de Gestionar las TI en una institución y conducir con eficiencia y liderazgo los recursos humanos asignados.



- Gestionar el impulso de cambios, con el fin de aplicar nuevas ideas del mercado en la organización, desde el punto de vista estratégico.
- Integrar soluciones tecnológicas de información y procesos del negocio para encontrar las necesidades del negocio permitiendo alcanzar sus objetivos en una forma efectiva y eficiente.

## VII. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

<b>UNIDAD I: GERENCIA INFORMÁTICA Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS.</b>	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> Al finalizar la unidad, el alumno tendrá la capacidad de promover el alineamiento estratégico entre las necesidades del negocio y las soluciones de TI para integrar aplicaciones, datos y negocios. Asimismo, podrá mejorar los costos y la eficiencia de todos los procesos de una empresa de forma constante y sostenida, tomando decisiones estratégicas, priorizando la inversión IT para soportar los objetivos del negocio.	
Semana	Contenido
1	<b>PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA GERENCIA DE INFORMÁTICA</b> Objetivos de TI con los objetivos estratégicos de la Organización. Gestión de costos TI para asegurar ROI. Anticiparse a los cambios tecnológicos y económicos. Selección de recursos TI de forma eficiente y adecuada a la estrategia organizacional. Infraestructura de las tecnologías de la información y comunicación.
2	<b>ENFOQUE SISTÉMICO APLICÁNDOLO A LA ESTRATEGIA DE UN NEGOCIO.</b> La Empresa como Sistema; la empresa digital. Objetivos de negocios estratégicos de los sistemas de información. Gestión de Proyectos en la estrategia de S.I. Indicadores de Gestión. Balance Score Card.
3	<b>GERENCIA DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN EN EL CONTEXTO ACTUAL.</b> Impacto de los sistemas de información sobre las organizaciones y empresa de negocios, impacto económico, impactos organizacionales y del comportamiento. Impacto de internet sobre la ventaja competitiva.
4	<b>ESTRATEGIAS DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN PARA LIDIAR CON FUERZAS COMPETITIVAS</b> Modelo de fuerzas competitivas de Porter. Modelo de la cadena de valor. Sinergias, competencias básicas y estrategias basadas en red

<b>UNIDAD II: ORGANIZACIÓN Y FUNCIONES DE LA GERENCIA DE TECNOLOGIA DE INFORMACIÓN</b>	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> Al finalizar la unidad, el estudiante conocerá las funciones de un director de TI, incluyendo una comunicación sólida, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la gestión del tiempo, la organización y la capacidad de pensar y actuar estratégicamente.	
Semana	Contenido
5	<b>ASPECTOS ETICOS Y SOCIALES EN LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN</b> La ética en una sociedad de la información. Responsabilidad, rendición de cuentas, y responsabilidad legal. Principios éticos, códigos profesionales de conducta, derechos de propiedad.
6	<b>ESTRUCTURA ORGÁNICA DE UNA GERENCIA DE T.I</b> Misión de una organización de T.I. Estructura orgánica de una Gerencia de T.I. Definición de las áreas funcionales, competencias y roles, tareas, funciones y responsabilidades.
7	<b>GESTION DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN UNA ORGANIZACIÓN</b> Optimización de los recursos tecnológicos, valorización y protección.
8	<b>Examen Parcial.</b> Monitoreo y Retroalimentación.

<b>UNIDAD III: ADMINISTRACION DEL CONOCIMIENTO / GERENCIA DE SISTEMAS CON OUTSOURCING</b>	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá las pautas necesarias para identificar los procesos que apoyan a las organizaciones a encontrar información relevante apoyándose en las TI; tendrán la capacidad de resolver problemas, realizar dinámicas en el aprendizaje y toma de decisiones.	
Semana	Contenido
9	<b>EL PANORAMA DE ADMINISTRACIÓN DEL CONOCIMIENTO</b> La cadena de valor de administración del conocimiento. Tipos de sistemas de administración del conocimiento. Sistemas de administración del conocimiento a nivel empresarial.



<b>10</b>	<b>HERRAMIENTAS DE COLABORACIÓN Y SISTEMAS DE ADMINISTRACIÓN DEL APRENDIZAJE</b> Realidad aumentada, técnicas inteligentes y captura del conocimiento: Sistemas expertos, Redes neuronales, algoritmos genéticos
<b>11</b>	<b>OUTSOURCING EN PROYECTOS T.I.</b> Gestión de Proyectos con Outsourcing.
<b>12</b>	<b>ELABORACIÓN DE EXPEDIENTES DE CONVOCATORIA A CONCURSOS DE PROVEEDORES</b> Elaboración de Términos de Referencia, expedientes de Convocatoria a Concursos de Proveedores, elaboración, negociación y suscripción de Contratos T.I.

<b>UNIDAD IV: PLANEAMIENTO ESTRATÉGICO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN.</b>	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá la capacidad de realizar la planificación estratégica a futuro, permitiéndole mejorar los procesos de TI, la estructura informática, alineándose con los objetivos estratégicos de la empresa.	
<b>Semana</b>	<b>Contenido</b>
<b>13</b>	<b>COMPONENTES DE UN DOCUMENTO PLAN ESTRATÉGICO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN (PETI)</b> Arquitectura de Sistemas, Arquitectura de Datos, Arquitectura de Infraestructura Tecnológica. Lineamientos para la ejecución exitosa de un PETI. Análisis de la variables externas e internas que afecta a la organización. Matriz de Fortalezas, Oportunidades, debilidades y Amenazas
<b>14</b>	<b>SEGURIDAD EN LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN.</b> Vulnerabilidad y abuso de los sistemas. Software malicioso, Los hackers y los delitos computacionales. Vulnerabilidad de software. Tecnologías y herramientas para proteger los recursos de la información. Administración de la identidad y autenticación. Sistemas de detección de intrusos. Ley de delitos informáticos y su modificatoria.
<b>15</b>	<b>CASO PRACTICO</b> Aplicar en un caso práctico las Tecnologías de Información como ventaja competitiva en una empresa, transformando la organización, creando nuevas relaciones y estructuras. Determinando la factibilidad económica y financiera de los proyectos de tecnología a implementar, desarrollando competencias en aplicación de herramientas financieras para análisis y diseño de proyectos de tecnología.
<b>16</b>	Examen Final. Monitoreo y Retroalimentación.
<b>17</b>	Examen Sustitutorio

#### **VIII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Disertación, Aprendizaje Basado en Proyectos, Problemas. Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Basado en Investigación, Estudio de Casos, Talleres, etc.

Se podrán desarrollar actividades sincrónicas (que los estudiantes realizarán al mismo tiempo con el docente) y asincrónicas (que los estudiantes realizarán independientemente fortaleciendo su aprendizaje autónomo).

La planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje deberán considerar actividades que se organizarán de la siguiente manera:

**Exploración:** preguntas de reflexión vinculada con el contexto, otros.

**Problematización:** conflicto cognitivo de la unidad, otros.

**Motivación:** bienvenida y presentación del curso, otros.

**Presentación:** PPT, otros.

**Práctica:** resolución individual de un problema, resolución colectiva de un problema, otros.

**Evaluación de la unidad:** presentación del resultado o producto.

**Extensión / Transferencia:** presentación de la resolución individual de un problema.

#### **IX. EVALUACIÓN**

**Las evaluaciones se realizarán a lo largo del semestre con el propósito de determinar en qué medida el estudiante va logrando las competencias de la asignatura.**

Las actividades de enseñanza se complementarán con actividades de evaluación continua (AEC) tales como: talleres, proyectos, trabajos, simulaciones, exposiciones, casos, participaciones en las sesiones de clases,



**Universidad Ricardo Palma**  
**Rectorado**  
**Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y Acreditación**

entre otras, para las cuales se podrán seleccionar los instrumentos que el docente estime conveniente, además cuando menos de una rúbrica como recurso educativo.

1.- Responsabilidad del alumno respecto a la asistencia a clases. De acuerdo a las normas establecidas, se tendrá en cuenta este criterio en la evaluación final. Los alumnos que hayan alcanzado el 30% de inasistencias, no podrán rendir sus evaluaciones y su calificación será de cero (0).

2.- Se tendrá en cuenta la participación activa de los alumnos durante las clases, estudio de casos, talleres evaluativos y presentaciones.

3.- Se aplicarán las evaluaciones escritas en las fechas establecidas en el calendario de clases.

El promedio final de la asignatura se obtendrá de la manera siguiente: 6 Prácticas calificadas obligatorias, de las cuales se eliminará la nota más baja (de no rendir una práctica, esa nota no se podrá sustituir)

Prácticas Calificadas	: PC	PF = $\frac{PC1 + PC2 + PC3 + PC4 + PC5 + PC6}{5}$
Promedio Actividades de Evaluación Continua (*)	: PAEC	
Promedio Final	: PF	

## X. REFERENCIAS

### Bibliografía Básica.

- Baca Urbina, Gabriel. Formulación y evaluación de proyectos informáticos / México: McGraw-Hill, c2006
- Kenneth C.Laudon. Sistema de Información Gerencial. Pearson Educación: Mexico, 2015
- Espino Barrios, Luis Fernando. Principios de la Gerencia Informática: IT como apoyo a la Gestión Organizacional. Guatemala: USAC, 2007.
- <https://www.gestiopolis.com/conceptos-caracteristicas-enfoque-sistemas/>
- [https://youtu.be/\\_MOso0Baulg](https://youtu.be/_MOso0Baulg)