

Curso Universitario Gestión y Dirección de Proyectos IT

Aval/Membresía



Association
for Computing
Machinery



tech global
university



Curso Universitario Gestión y Dirección de Proyectos IT

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/gestion-direccion-proyectos-it

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Las empresas demandan, cada vez más, perfiles profesionales que sean capaces de dirigir proyectos de IT y que generen un impacto positivo en los procesos de transformación digital y gestión de los clientes. El campo de investigación que rodea a las IT es todavía muy amplio, lo que provoca la aparición de oportunidades de diferenciación aún no descubiertas o implementadas. En este sentido, el programa desarrolla los aspectos clave y funciones del director de proyectos IT. Abordando los procesos, metodologías, etapas, mecanismos y mejores prácticas del mercado. Todo ello, a través de una metodología 100% online, sin horarios y con todo el temario disponible desde el primer día. De forma que el alumno pueda organizarse conforme a sus tiempos y facilitando así la conciliación personal y laboral.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra afiliación
con la Association for Computing Machinery”*

En el ámbito de la dirección y gestión de proyectos IT se han consensuado ciertos procesos que son positivos y necesarios. Sin embargo, la propia naturaleza del trabajo y del sector dificultan la puesta en marcha de proyectos con la certeza de que su resultado será positivo. Por ello, el programa también incluye ejemplos de proyectos que no acabaron de manera satisfactoria. Como forma de retroalimentación para no incurrir en los mismos errores.

Se comenzará definiendo la gestión y dirección de proyectos IT, estableciendo criterios de éxito, los ciclos de vida y proponiendo algunas aplicaciones prácticas. Para, posteriormente, analizar los requisitos de un proyecto IT, observar casos de negocio y profundizar en la dirección y gestión clásica y *Agile*. A continuación, se desgranarán los proyectos Lean IT y Kanban, con sus respectivas ventajas y e inconvenientes, cuadros de mando y aplicaciones. También se han reservado varios apartados a los riesgos, el seguimiento y el control de los proyectos IT. Analizando conceptos como las métricas o el control de costes.

Por último, se abordará la oficina de proyectos, definiendo sus tipos, funciones y procesos. Además, TECH ofrecerá una larga lista de herramientas de *software* aplicables a proyectos IT. Orientadas, por ejemplo, a la gestión del cambio, de costes, de riesgos o de la comunicación. Todos estos contenidos se ofertarán en una modalidad 100% online, sin horarios y con la totalidad del temario disponible desde el primer momento. Tan solo será necesario un dispositivo con acceso a internet. De esta forma, el alumno podrá organizarse conforme a sus tiempos, potenciando así el aprendizaje.

Asimismo, gracias a que TECH es miembro de la **Association for Computing Machinery (ACM)**, el alumno podrá acceder a recursos exclusivos y actualizados, como publicaciones científicas, cursos especializados y conferencias internacionales. Además, tendrá la oportunidad de ampliar su red de contactos, conectando con expertos en tecnología, inteligencia artificial, ciencia de datos y otras disciplinas clave del sector.

Este **Curso Universitario en Gestión y Dirección de Proyectos IT** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- » El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en gestión y dirección de proyectos IT
- » Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- » Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- » Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- » Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- » La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Establecer los requisitos de un proyecto no es suficiente para que tenga éxito, resulta necesario llevar a cabo una trazabilidad. En TECH te enseñamos cómo”

“

Mitiga los riesgos de tu proyecto con las técnicas más utilizadas en el campo de las IT gracias al apartado dedicado a esta problemática”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Los titulados aprenderán a realizar un análisis financiero, así como el seguimiento del caso de negocio durante toda la vida del proyecto.

Con TECH conocerás las reglas de la dirección clásica de proyectos IT, en contraposición a los proyectos Agile, Lean IT y Kanban.



02

Objetivos

Los titulados en el Curso Universitario en Gestión y Dirección de Proyectos IT tendrán la capacidad de evaluar las diferencias entre procesos y proyectos IT. Además de identificar los criterios de éxito de un proyecto IT. Por otro lado, se aprenderá a elaborar casos de negocio fundamentados, a identificar la metodología de gestión más adecuada para el proyecto y a aplicar las técnicas y herramientas específicas de la metodología seleccionada. Por último, se presentarán, evaluarán y discutirán casos reales, elaborando un informe de lecciones aprendidas.



“

La presente capacitación preparará a sus alumnos para afrontar proyectos IT con recursos que le permitan hacerlo con la mayor profesionalidad posible”



Objetivos generales

- » Conocer a fondo los proyectos IT
- » Trabajar con otro tipo de proyectos
- » Realizar un seguimiento adecuado del proyecto
- » Utilizar herramientas de software para proyectos IT

“

El programa prevé el trabajo con casos reales para que el aprendizaje se acerque lo máximo posible a las necesidades del mercado laboral”





Objetivos específicos

- » Evaluar la diferencia entre Proyectos y procesos IT
- » Identificar los criterios de éxito de un Proyecto IT
- » Analizar el alcance y requisitos del proyecto para evaluar y defender su caso de negocio
- » Identificar la metodología de gestión más adecuada para el proyecto
- » Aplicar las técnicas y herramientas específicas de la metodología seleccionada
- » Presentar, evaluar y discutir casos reales, elaborando el informe de lecciones aprendidas

03

Dirección del curso

La selección del cuerpo docente para el presente Curso Universitario se ha realizado teniendo en cuenta el carácter práctico de la materia. La dirección y gestión de proyectos IT tiene mucho que ver con el día a día de la empresa. Por tanto, el profesorado elegido tiene una amplia experiencia en el ámbito laboral. Facilitando la resolución de las dudas más concretas y pudiendo aportar consejos muy útiles.



“

El profesorado de TECH analizará de manera pormenorizada las fases de la gestión clásica de proyectos: inicio, planificación, ejecución, seguimiento y cierre”

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- » Client Technical Specialist Blockchain en IBM
- » Director de arquitectura blockchain Hyperledger y Ethereum en Blocknitive
- » Director del área blockchain en PSS Tecnologías de la Información
- » Chief Information Officer en ePETID – Global Animal Health
- » IT arquitecto de infraestructura en Bankia – wdoIT (IBM – Bankia Join Venture)
- » Director de proyectos y gerente en Daynet servicios integrales
- » Director de tecnología en Wiron Construcciones Modulares
- » Jefe del departamento informático en Dayfisa
- » Responsable del departamento informático en Dell Computer, Majsja e Hippo Viajes
- » Técnico electrónico en IPFP Juan de la Cierva



Profesores

Dra. Goncalves Da Silva, Marlene

- » Investigador en la Universidad Politécnica de Madrid
- » Consultor en MEG Inteligencia de Datos
- » Analista Programador en Megasoft
- » Doctora en Computación por la Universidad Simón Bolívar
- » Licenciada en Computación por la Universidad Central de Venezuela
- » Magíster en Ciencias de la Computación por la Universidad Simón Bolívar

04

Estructura y contenido

El Curso Universitario se ha estructurado para abordar la Gestión y Dirección de Proyectos IT de forma progresiva, de lo más general a lo más concreto. Se comienza con la definición, los criterios de éxito, los ciclos de vida y la aplicación. A continuación, se plantean los requisitos de un proyecto IT y el caso de negocio. Posteriormente, se profundiza en otros tipos de proyectos: clásico, Agile, *Lean IT* y *Kanban*. Para finalizar, se plantean los riesgos, el control y el seguimiento de los proyectos, así como las oficinas de proyectos IT y las herramientas de *software* utilizadas en cada apartado.



“

Los informes de métricas y seguimiento son una prueba directa del funcionamiento del proyecto. Aprende a realizarlos gracias al apartado específico que se le ha dedicado”

Módulo 1. Gestión y dirección de proyectos IT

- 1.1. Gestión y dirección de proyectos IT
 - 1.1.1. Proyecto IT
 - 1.1.2. Proyecto y procesos. Diferencia
 - 1.1.3. Proyecto IT. Criterios de éxito
 - 1.1.4. Ciclo de vida de un proyecto IT
 - 1.1.5. Gestión y dirección de proyectos IT. Aplicación
- 1.2. Gestión de requisitos de un proyecto IT
 - 1.2.1. Gestión de requisitos de un proyecto
 - 1.2.2. Gestión y trazabilidad de los requisitos
 - 1.2.3. Herramientas de gestión de requisitos
 - 1.2.4. Gestión de requisitos de un proyecto IT. Aplicación
- 1.3. Caso de negocio de un proyecto IT
 - 1.3.1. Caso de negocio de un proyecto IT
 - 1.3.2. Construcción del caso de negocio del proyecto
 - 1.3.3. Criterios de éxito del proyecto
 - 1.3.4. Análisis financiero y seguimiento del caso de negocio durante toda la vida del proyecto
 - 1.3.5. Caso de negocio de un proyecto IT. Aplicación
- 1.4. Gestión y dirección clásica de proyectos IT
 - 1.4.1. Dirección de proyectos en cascada o *waterfall*
 - 1.4.2. Herramientas de la metodología clásica de gestión
 - 1.4.3. Fases de la gestión clásica de proyectos: inicio, planificación, ejecución, seguimiento y cierre
 - 1.4.4. Gestión y dirección clásica de proyectos IT. Aplicación
- 1.5. Gestión y dirección de proyectos *Agile*
 - 1.5.1. Dirección de proyectos *Agile*: roles, artefactos
 - 1.5.2. Planificación *Scrum*
 - 1.5.3. Estimación *Agile*
 - 1.5.4. Planificación y ejecución de *Sprints*
 - 1.5.5. Uso efectivo de *Scrum*. Aplicación
 - 1.5.6. Gestión y dirección de proyectos Ágiles. Aplicación
 - 1.5.6. Gestión y dirección de proyectos Ágiles. Aplicación
- 1.6. Gestión y dirección de proyectos *Lean IT* y Kanban
 - 1.6.1. *Lean IT* y Kanban. Aplicación
 - 1.6.2. *Lean IT* y Kanban ventajas e inconvenientes
 - 1.6.3. Cuadros de mando. Uso
 - 1.6.4. Gestión y dirección de proyectos *Lean IT* y Kanban. Aplicación
- 1.7. Riesgos en la gestión y dirección de proyectos IT
 - 1.7.1. Riesgo. Tipos de riesgo: probabilidad
 - 1.7.2. Mitigación de Riesgos. Técnicas habituales en IT
 - 1.7.3. Gestión y comunicación del riesgo
 - 1.7.4. Riesgos en la gestión y dirección de proyectos IT. Aplicación
- 1.8. Seguimiento y control de proyectos IT
 - 1.8.1. Seguimiento de la evolución del proyecto
 - 1.8.2. Control de costes del proyecto
 - 1.8.3. Gestión del cambio en el proyecto
 - 1.8.4. Gestión de las comunicaciones en el proyecto. Aplicación
 - 1.8.5. Informes y métricas de seguimiento
 - 1.8.6. Seguimiento y control de proyectos IT. Aplicación



- 1.9. Oficina de proyectos IT
 - 1.9.1. Proyectos, portfolio de proyectos y programas
 - 1.9.2. Tipos de oficinas de proyecto: funciones
 - 1.9.3. Procesos de gestión de una oficina de proyectos
 - 1.9.4. Gestión de una oficina de proyectos. Aplicación
- 1.10. Herramientas de *software* proyectos IT
 - 1.10.1. Gestión de requisitos
 - 1.10.2. Gestión de la configuración
 - 1.10.3. Planificación y seguimiento de los proyectos
 - 1.10.4. Gestión del cambio
 - 1.10.5. Gestión de costes
 - 1.10.6. Gestión de riesgos
 - 1.10.7. Gestión de la comunicación
 - 1.10.8. Gestión del cierre
 - 1.10.9. Ejemplos de herramientas. Plantillas

“

En este Curso Universitario trabajarás con las plantillas utilizadas en las herramientas de software para proyectos IT”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

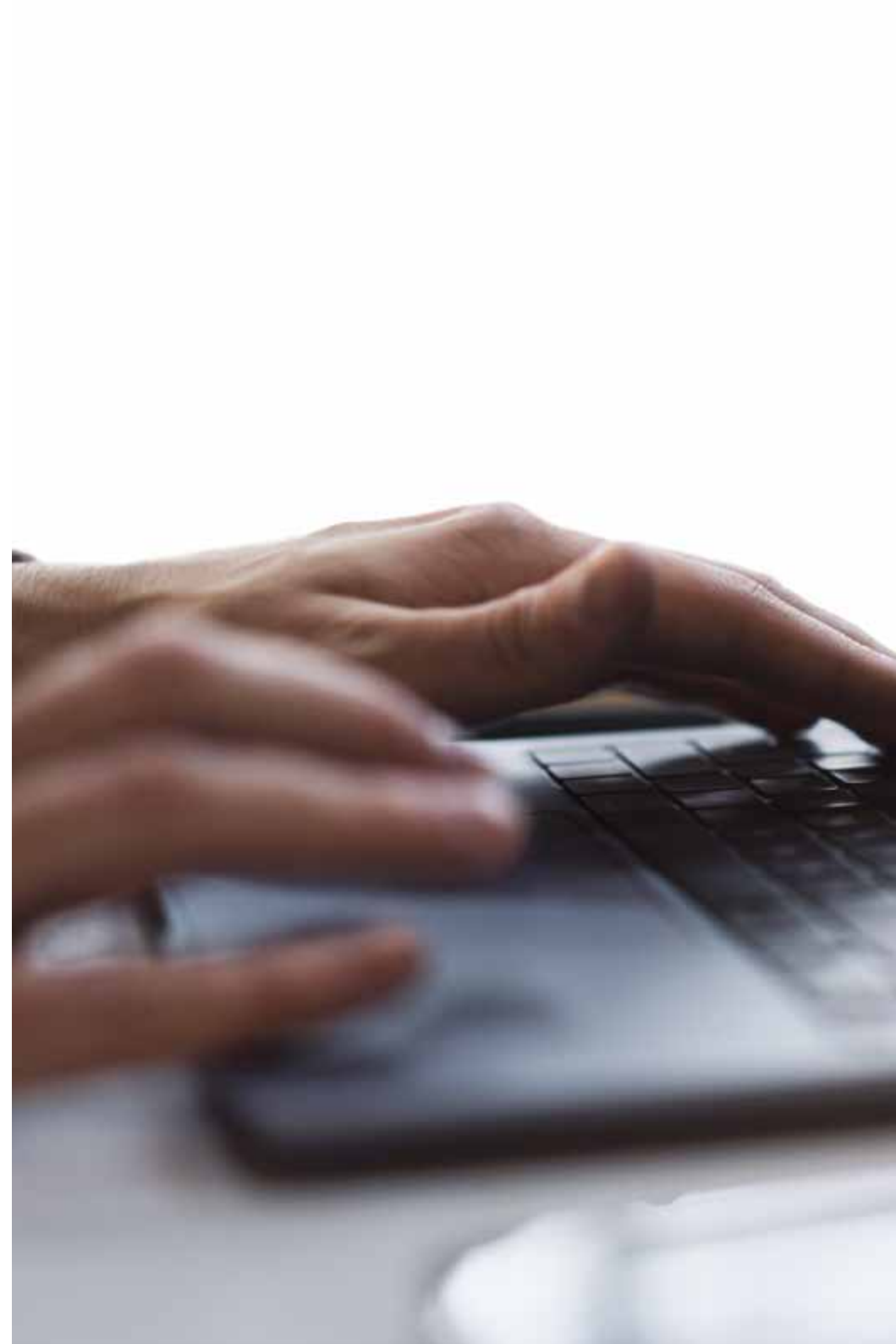
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

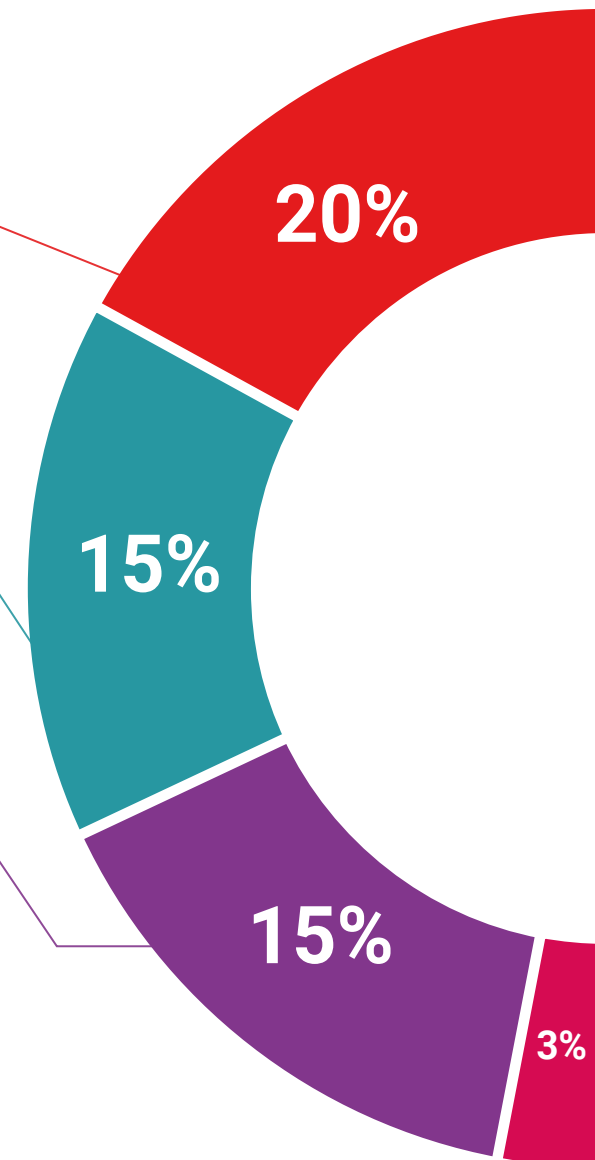
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

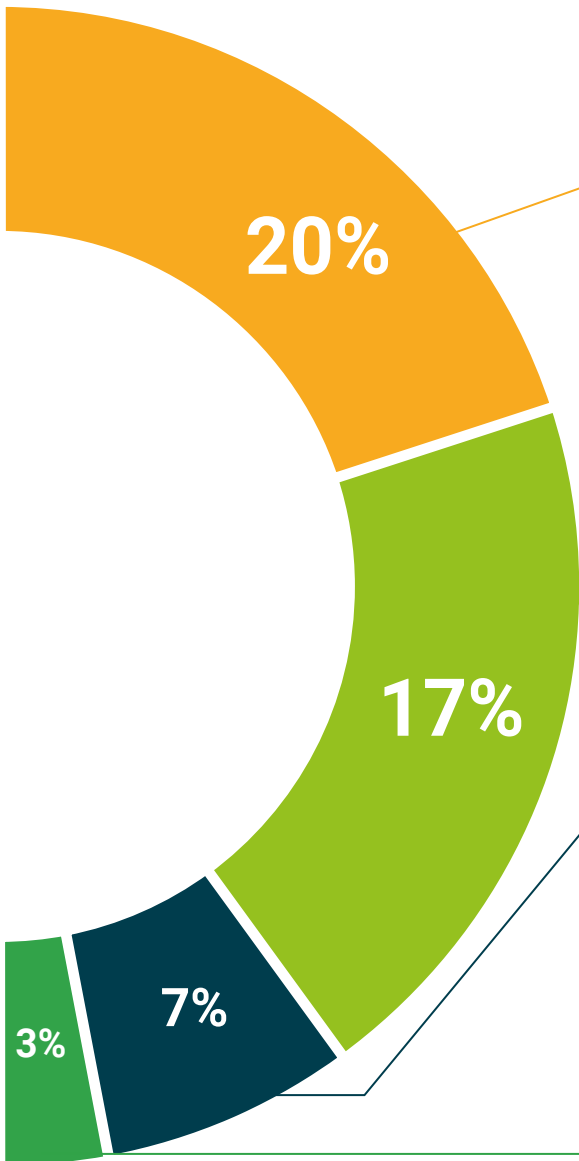
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Gestión y Dirección de Proyectos IT garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Gestión y Dirección de Proyectos IT** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de la **Association for Computing Machinery (ACM)**, la red internacional que agrupa a los principales referentes en computación y ciencias de la información. Esta distinción refuerza su compromiso con la excelencia académica, la innovación tecnológica y la capacitación de profesionales en el ámbito digital.

Aval/Membresía



Título: **Curso Universitario en Gestión y Dirección de Proyectos IT**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Gestión y Dirección de Proyectos IT

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario Gestión y Dirección de Proyectos IT

Aval/Membresía



Association
for Computing
Machinery



tech global
university