

Experto Universitario

Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico

USER LOGGING

Timeline Total Use=2540 Hr.

◆ Main Project

◆ Final Project



Experto Universitario Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/experto-universitario/experto-programacion-costos-proyecto-tecnologico

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 24

06

Titulación

pág. 34

01

Presentación

Cualquier proyecto tecnológico debe contar con un presupuesto y una programación exhaustiva en la que se detallen las actividades y pasos a seguir para finalizar con éxito el trabajo. Con este programa, se expondrán los aspectos fundamentales que ayudarán a los estudiantes de informática e ingeniería a elaborar un plan de costos, para lo que emplearán una serie de herramientas y técnicas para obtener información útil. Asimismo, aprenderán a realizar una correcta estimación de los tiempos y alcances de un proyecto, realizando su debida planificación, apoyándose de métodos como el *Scope Creep* y *Gold Plating*. Todo esto significará un gran aporte para su perfil profesional y su mejora laboral.



“

Elabora una estructura de desglose de trabajo, pautando metas a cortos plazo”

En este Experto Universitario los estudiantes verán potenciadas sus habilidades de gestión, organización, planeación y análisis para garantizar el éxito de sus Proyectos Tecnológicos. Para lograr esto, se comenzará por definir el rol que ocupa cada integrante del equipo, empezando por el director encargado. Esto será fundamental para saber el grado de responsabilidad de cada una de las partes.

Luego de realizar la planificación, pueden ocurrir algunos cambios que no se consideraron y que pueden provocar un aumento en el tiempo que tomará ejecutar el trabajo, incrementando también sus costos. Con esta titulación, los estudiantes aprenderán a evitar este tipo de incidencias, elaborando distintas estrategias de acción basadas en el alcance y los requisitos del proyecto.

Además, tendrán la oportunidad de realizar una estructura de desglose de trabajos, la cual consiste en definir una estructura jerárquica que divide cada actividad en tareas más pequeñas y manejables, permitiendo que los usuarios vean cada entrega de manera independiente. De esta manera, se ayudará a comprender mejor la importancia de saber gestionar el tiempo de trabajo para maximizar los beneficios a la empresa.

En última instancia, los alumnos evaluarán un plan de gestión de costos, en el cual se emplean algunos instrumentos y técnicas que garantizan los resultados a la hora de entregar un presupuesto para su aprobación. Para ello, deberán conocer qué información necesitan ingresar en las herramientas de gestión. Una de ellas es el “valor ganado”, el cual es un parámetro que informa de las desviaciones de los costos y el tiempo que implica para el proyecto. Así, los alumnos podrán conocer en profundidad todos estos procedimientos, siendo más eficaces en su labor diaria.

Con el conocimiento proporcionado en este Experto Universitario, el estudiante podrá tomar decisiones acertadas, rápidas y efectivas; las cuales estarán sustentadas por una serie de datos concretos sobre la realidad del trabajo. A su vez, el itinerario académico integra unas exclusivas *Masterclasses* que son dirigidas por un Director Invitado internacional de amplia experticia.

Este **Experto Universitario en Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gestión de Proyectos Tecnológicos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen la información empresarial 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



No dejes pasar esta oportunidad de completar esta exhaustiva titulación que incluye unas completísimas Masterclasses, impartidas por un reputado Director Invitado Internacional”

“

Aprende más de lo que puedes imaginar y da un salto en tu carrera laboral”

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 vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Con este título aprenderás la manera más rápida de ver y probar una técnica de valor ganado.

Estima de manera objetiva todas las actividades y recursos que necesita tu proyecto de Tecnologías de la Información (IT).



02 Objetivos

Para brindar a los estudiantes los mejores conocimientos en planeación y gestión de un proyecto, se ha creado este programa que reúne los aspectos fundamentales en el área. De esta manera, se presentarán las herramientas y técnicas que ayudarán a programar las tareas de los integrantes del equipo, separándolas por jerarquía. Además, también se aportarán distintos métodos para la elaboración de un presupuesto que abarque cualquier variable que llegue a afectar los tiempos de entrega.



“

TECH Global University te ofrece el mejor programa para conseguir tus objetivos: planear y gestionar un proyecto tecnológico”



Objetivos generales

- ◆ Desarrollar habilidades y destrezas necesarias para tomar decisiones en todo tipo de proyectos, especialmente en los tecnológicos y los que se desarrollan en contextos y entornos multidisciplinarios
- ◆ Adquirir capacidad de análisis y diagnóstico de problemas empresariales y directivos
- ◆ Dominar herramientas de gestión empresarial avanzada
- ◆ Dotar de una visión global y estratégica todas las áreas operativas de la empresa
- ◆ Asumir responsabilidades y pensar de forma transversal e integradora para analizar y resolver situaciones en entornos de incertidumbre
- ◆ Desarrollar actas de constitución de Proyectos Tecnológicos
- ◆ Llevar a cabo un control integral de todos los proyectos
- ◆ Saber estimar los tiempos en cada proceso del diseño y desarrollo de los proyectos
- ◆ Evaluar los procesos y estimar el costo de desarrollar un proyecto tecnológico
- ◆ Dar importancia a la calidad de los proyectos
- ◆ Entender el costo de incumplir con la calidad del proyecto
- ◆ Realizar controles de calidad en cada fase del proyecto
- ◆ Adquirir técnicas y habilidades para manejar a los recursos humanos y ser capaz de resolver conflictos en el equipo
- ◆ Conocer las tendencias emergentes en el mercado
- ◆ Desarrollar habilidades comunicativas gracias a las cuales poder dar a conocer la realidad de un proyecto tecnológico
- ◆ Conocer y gestionar los riesgos de los Proyectos Tecnológicos





Objetivos específicos

Módulo 1. Introducción al diseño y dirección de Proyectos Tecnológicos y gestión de la integración de Proyectos Tecnológicos

- ◆ Introducir a los estudiantes en los conceptos básicos a la dirección de Proyectos Tecnológicos, como el papel del director y la definición del proyecto
- ◆ Conocer las normativas y buenas prácticas de la gestión de Proyectos Tecnológicos, PRINCE2, PMP e ISO 21500:2012
- ◆ Definir el plan para el diseño y gestión de los Proyectos Tecnológicos

Módulo 2. Gestión de alcance de Proyectos Tecnológicos

- ◆ Realizar el análisis del alcance de un proyecto y producto tecnológico
- ◆ Conocer los conceptos básicos para estimar el alcance de un proyecto tecnológico
- ◆ Identificar los beneficios de un proyecto por medio del *Scope Creep* y *Gold Plating*
- ◆ Crear la Estructura de Desglose de Trabajos (EDT)

Módulo 3. Gestión del tiempo de Proyectos Tecnológicos

- ◆ Estimar la duración de las tareas del proyecto por medio de distintas estrategias, como la estimación por tres valores, la estimación análoga, ascendente, entre otras
- ◆ Evaluar y descomponer las actividades a realizar, empezando por su definición y terminando con los objetivos esperados
- ◆ Conocer los distintos software que ayudan a la gestión del tiempo

Módulo 4. Gestión de los costos de Proyectos Tecnológicos

- ◆ Aprender a realizar un plan de gestión de costos usando las herramientas y técnicas de planificación pertinentes
- ◆ Conocer la información útil para preparar un presupuesto
- ◆ Estudiar la Técnica del Valor Ganado (EVM), analizando las variables base y las de estado

03

Dirección del curso

El cuerpo docente de este programa está conformado por un grupo de expertos, altamente cualificados, con años de experiencia y estudios en el sector. De esta manera, se proporcionarán los mejores contenidos para que los estudiantes puedan aplicarlos de manera casi inmediata en sus funciones diarias dentro de una empresa. Esto representará una gran oportunidad de mejora para aquellos que deseen probar sus destrezas y capacidades en un equipo de tecnología.



“

*Aprende junto a los mejores para
desenvolverte adecuadamente
en tu profesión”*

Director Invitado Internacional

Con una larga trayectoria enfocada en las enseñanzas superiores, J. Michael DeAngelis se ha desempeñado como **locutor, redactor de guiones y actor**. Tras ocupar diferentes cargos académicos en la Universidad de Pensilvania, ha sido nombrado **Director Asociado de Comunicaciones y Tecnología** en esta institución estadounidense. Allí, es el encargado de producir y presentar el podcast informativo semanal **CS Radio**. Además, es cocreador del podcast de comedia *Mission: Rejected*, en el cual realiza funciones de dirección, redacción y producción.

A lo largo de su trayectoria ha trabajado en cadenas de televisión educativa local y en **emisoras de radio** en las secciones de noticias. Por otra parte, luego de graduarse en **Artes Escénicas** en el Muhlenberg College, ha ocupado el cargo de director de **The Porch Room**, una productora de podcast, cine y teatro. Con todo esto, ha tenido la oportunidad de realizar diferentes funciones en el ámbito de la **Comunicación** y el **Entretenimiento**. Asimismo, ha ejecutado tareas tanto delante como detrás de los micrófonos en el ámbito informativo y de entretenimiento.

En particular, con la irrupción de los **podcast** y su continuo crecimiento, este experto se ha especializado en crear y producir este tipo de contenidos sonoros. A través de ellos, y gracias a su experiencia como actor, logra transmitir a los oyentes no solo información e historias, sino también emociones a través de la voz.

Por otro lado, DeAngelis ha sido reconocido en diversas ocasiones por su trabajo teatral, su obra *Drop* fue galardonada en el **Festival Samuel French Off-Off Broadway Short Play** en 2009. Ese mismo año, consiguió el **Premio Perry** de la **Asociación de Teatros Comunitarios de Nueva Jersey (NJACT)** a la mejor producción de una obra original por *Accidents Happen*. Al mismo tiempo, su destacada trayectoria le ha llevado a formar parte del **Dramatist Guild of America**.



D. DeAngelis, J. Michael

- Director de Comunicaciones y Tecnología en la Universidad de Pensilvania, Estados Unidos
- Director de la productora The Porch Room
- Presentador del podcast informativo semanal CS Radio
- Locutor y Podcaster
- Premio Perry de la NJACT
- Licenciado en Artes Escénicas por el Muhlenberg College
- Graduado de Interpretación y Crítica Teatral en el Goldsmiths College de la Universidad de Londres
- Miembro de: Gremio de Dramaturgos de América

“

*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo”*

Dirección



Dra. Romero Mariño, Brunil Dalila

- Administradora de Base de Datos, Asociación OCREM, Granada
- Consultora de Proyectos de Software y Arquitectura Tecnológica para distintas empresas, Venezuela
- Profesora Universitaria de Informática. Departamento de Procesos y Sistemas, Universidad Simón Bolívar (USB), Venezuela
- Investigadora en Ingeniería del Software y áreas conexas, Departamento de Procesos y Sistemas, Universidad Simón Bolívar (USB), Venezuela
- Ingeniera de Sistemas por la Universidad Bicentenario de Aragua (UBA), Venezuela
- Doctora en Tecnologías de la Información y la Comunicación por la Universidad de Granada (UGR), España
- Máster en Ingeniería de Sistemas por la Universidad Simón Bolívar (USB), Venezuela
- Experta en Comunicaciones y Redes de Comunicación de Datos por la Universidad Central de Venezuela (UCV)



04

Estructura y contenido

Cada contenido de este Experto Universitario ha sido cuidadosamente pensado para cumplir con las demandas de un sector que exige informáticos con cualidades específicas. Por ello, se comenzará presentando los aspectos básicos de la planeación de un proyecto en el departamento de tecnología de una empresa. Luego, se dará paso a los módulos de programación y costos, siendo el primero indispensable para aprender a manejar el tiempo de cada tarea; y el segundo, para elaborar un presupuesto que se adapte a las necesidades del trabajo.



“

*Conoce la influencia de la organización
en el diseño y dirección de Proyectos
Tecnológicos”*

Módulo 1. Introducción al diseño y dirección de Proyectos Tecnológicos y gestión de la integración de Proyectos Tecnológicos

- 1.1. Introducción a la dirección de Proyectos Tecnológicos
 - 1.1.1. El rol del director de proyectos
 - 1.1.2. Definición de proyecto
 - 1.1.3. Estructuras organizativas
- 1.2. Dirección de proyectos, la gestión de programas y la gestión del portafolio
 - 1.2.1. Portfolios, programas y proyectos
 - 1.2.2. Dirección estratégica
- 1.3. Normativas y buenas prácticas para la dirección de Proyectos Tecnológicos
 - 1.3.1. PRINCE2
 - 1.3.2. PMP
 - 1.3.3. ISO 21500:2012
- 1.4. Influencias de la organización en el diseño y dirección de Proyectos Tecnológicos
 - 1.4.1. Factores ambientales de una empresa
 - 1.4.2. Activos de los procesos de una organización
- 1.5. Procesos de la dirección de Proyectos Tecnológicos
 - 1.5.1. Ciclo de vida de los Proyectos Tecnológicos
 - 1.5.2. Los grupos de procesos
 - 1.5.3. Dinámica de los grupos de procesos
- 1.6. Desarrollo del acta de constitución de Proyectos Tecnológicos
 - 1.6.1. Definición del acta de constitución de Proyectos Tecnológicos
 - 1.6.2. Herramientas y técnicas
- 1.7. Desarrollo del plan para el diseño y gestión de los Proyectos Tecnológicos
 - 1.7.1. Definición del plan para el diseño y gestión de los Proyectos Tecnológicos
 - 1.7.2. Herramientas y técnicas.
- 1.8. Gestión del conocimiento de los Proyectos Tecnológicos
 - 1.8.1. Importancia de la gestión del conocimiento en Proyectos Tecnológicos
 - 1.8.2. Herramientas y técnicas
- 1.9. Monitorización del trabajo de los Proyectos Tecnológicos
 - 1.9.1. Monitorización y control de los trabajos
 - 1.9.2. Informes de seguimiento en Proyectos Tecnológicos
 - 1.9.3. Herramientas y técnicas

- 1.10. Control integrado de cambios en Proyectos Tecnológicos
 - 1.10.1. Objetivos y beneficios del control de cambios en los proyectos
 - 1.10.2. El CCB (*Change Control Board*)
 - 1.10.3. Herramientas y técnicas
- 1.11. Entrega y cierre de Proyectos Tecnológicos
 - 1.11.1. Objetivos y beneficios del cierre de proyectos
 - 1.11.2. Herramientas y técnicas

Módulo 2. Gestión de alcance de Proyectos Tecnológicos

- 2.1. Introducción a la gestión del alcance
 - 2.1.1. Alcance del proyecto
 - 2.1.2. Alcance del producto
- 2.2. Fundamentos de la gestión de alcance
 - 2.2.1. Conceptos básicos
 - 2.2.2. Línea base del alcance
- 2.3. Beneficios de la gestión del alcance
 - 2.3.1. Gestión de expectativas de los interesados
 - 2.3.2. *Scope Creep* y *Gold Plating*
- 2.4. Consideraciones para entornos adaptativos
 - 2.4.1. Tipos de proyectos adaptativos
 - 2.4.2. Definición de alcance en proyectos adaptativos
- 2.5. Planificación de la gestión del alcance
 - 2.5.1. Plan de gestión del alcance
 - 2.5.2. Plan de gestión de requisitos
 - 2.5.3. Herramientas y técnicas
- 2.6. Recopilar requisitos
 - 2.6.1. Recopilación y negociación de requisitos
 - 2.6.2. Herramientas y técnicas
- 2.7. Definición del alcance
 - 2.7.1. Enunciado del alcance del proyecto
 - 2.7.2. Herramientas y técnicas
- 2.8. Creación de la Estructura de Desglose de Trabajos (EDT)
 - 2.8.1. Estructura de Desglose de Trabajos (EDT)
 - 2.8.2. Tipos de EDT
 - 2.8.3. *Rolling Wave*
 - 2.8.4. Herramientas y técnicas

- 2.9. Validación del alcance
 - 2.9.1. Calidad vs. Validación
 - 2.9.2. Herramientas y técnicas
- 2.10. Control del alcance
 - 2.10.1. Datos e información de gestión en proyectos
 - 2.10.2. Tipos de informes del desempeño de los trabajos
 - 2.10.3. Herramientas y técnicas

Módulo 3. Gestión del tiempo de Proyectos Tecnológicos

- 3.1. Estimación de la duración de las tareas del proyecto
 - 3.1.1. Estimación por tres valores
 - 3.1.1.1. Más probable (TM)
 - 3.1.1.2. Optimista (TO)
 - 3.1.1.3. Pesimista (TP)
 - 3.1.2. Estimación análoga
 - 3.1.3. Estimación paramétrica
 - 3.1.4. Estimaciones ascendentes
 - 3.1.5. Toma de decisiones
 - 3.1.6. Juicio de expertos
- 3.2. Definición de las actividades y descomposición de los trabajos del proyecto
 - 3.2.1. Descomposición
 - 3.2.2. Definir las actividades
 - 3.2.3. Descomposición de los trabajos del proyecto
 - 3.2.4. Atributos de la actividad
 - 3.2.5. Listado de hitos
- 3.3. Secuenciación de las actividades
 - 3.3.1. Listados de actividades
 - 3.3.2. Atributos de las actividades
 - 3.3.3. Método de diagramación de procedencia
 - 3.3.4. Determinación e integración de las dependencias
 - 3.3.5. Adelantos y retrasos
 - 3.3.6. Diagrama de red del cronograma del proyecto
- 3.4. Estimación de los recursos de las actividades
 - 3.4.1. Registro de supuestos
 - 3.4.2. Listado de actividades
 - 3.4.3. Atributos de las actividades
 - 3.4.4. Registro de supuestos
 - 3.4.5. Registro de lecciones aprendidas
 - 3.4.6. Asignaciones del equipo del proyecto
 - 3.4.7. Estructura de desglose de recursos
- 3.5. Estimación de la duración de las actividades
 - 3.5.1. Ley de los rendimientos decrecientes
 - 3.5.2. Número de recursos
 - 3.5.3. Avances tecnológicos
 - 3.5.4. Motivación del personal
 - 3.5.5. Documentación del proyecto
- 3.6. Desarrollo del cronograma
 - 3.6.1. Análisis de la red del cronograma
 - 3.6.2. Método de la ruta crítica
 - 3.6.3. Optimización de los recursos
 - 3.6.3.1. Nivelación de recursos
 - 3.6.3.2. Estabilización de recursos
 - 3.6.4. Adelantos y retrasos
 - 3.6.5. Compresión del cronograma
 - 3.6.5.1. Intensificación
 - 3.6.5.2. Ejecución rápida
 - 3.6.6. Línea base del cronograma
 - 3.6.7. Cronograma del proyecto
 - 3.6.8. Datos del cronograma
 - 3.6.9. Calendarios del proyecto
- 3.7. Tipos de relaciones y tipos de dependencias entre todas las actividades del proyecto
 - 3.7.1. Dependencias obligatorias
 - 3.7.2. Dependencias discrecionales
 - 3.7.2.1. Lógica preferida
 - 3.7.2.2. Lógica preferencial
 - 3.7.2.3. Lógica blanda
 - 3.7.3. Dependencias externas
 - 3.7.4. Dependencias internas

- 3.8. Software de gestión de tiempo en Proyectos Tecnológicos
 - 3.8.1. Análisis de distintos software
 - 3.8.2. Tipos de software
 - 3.8.3. Funcionalidades y cobertura
 - 3.8.4. Utilidades y ventajas
- 3.9. Control del cronograma
 - 3.9.1. Información de desempeño del trabajo
 - 3.9.2. Pronósticos del cronograma
 - 3.9.3. Solicitudes de cambio
 - 3.9.4. Actualización al plan de gestión del tiempo
 - 3.9.5. Actualizaciones de los documentos del proyecto
- 3.10. Recalculo de los tiempos
 - 3.10.1. Camino crítico
 - 3.10.2. Cálculo de tiempos mínimos y máximos
 - 3.10.3. Holguras de un proyecto
 - 3.10.3.1. ¿Qué es?
 - 3.10.3.2. ¿Cómo usarla?
 - 3.10.4. Holgura total
 - 3.10.5. Holgura libre

Módulo 4. Gestión de los costos de Proyectos Tecnológicos

- 4.1. ¿Qué es el plan de gestión de los costos?
 - 4.1.1. Herramientas y técnicas de planificación
 - 4.1.2. Resultados de la planificación de costos
- 4.2. Estimar los costos. Tipos de estimaciones. Análisis de reserva
 - 4.2.1. Información útil para la estimación de costos
 - 4.2.2. Herramientas y técnicas para la estimación de costos
 - 4.2.3. Resultados de la preparación del presupuesto de costos
- 4.3. Tipos de costes de un proyecto
 - 4.3.1. Costes directos e indirectos
 - 4.3.2. Costes fijos y costes variables





- 4.4. Evaluación y selección de proyectos
 - 4.4.1. Dimensiones financieras de un proyecto
 - 4.4.2. VAN
 - 4.4.3. TIR y RRN
 - 4.4.4. Plazo de recuperación o *Payback*
- 4.5. Determinar el presupuesto
 - 4.5.1. Información útil para la preparación del presupuesto del proyecto
 - 4.5.2. Herramientas y técnicas para la preparación del presupuesto de costes
 - 4.5.3. Resultados de la preparación del presupuesto del proyecto
- 4.6. Proyecciones de costes
 - 4.6.1. Datos e información de gestión de costes
 - 4.6.2. Tipos de informes del desempeño de los costes
- 4.7. La técnica del valor ganado (EVM)
 - 4.7.1. Variables base y variables de estado
 - 4.7.2. Pronósticos
 - 4.7.3. Técnicas y prácticas emergentes
- 4.8. El flujo de la caja del proyecto
 - 4.8.1. Tipos de flujos de caja
 - 4.8.2. Estimación de los flujos netos de caja asociados a un proyecto
 - 4.8.3. El descuento en los flujos de caja
 - 4.8.4. Aplicación del riesgo a los flujos de caja
- 4.9. Control de los costos
 - 4.9.1. Objetivos y beneficios del control de los costos
 - 4.9.2. Herramientas y técnicas



*Matricúlate en este programa
y conviértete en un informático
capaz de ofrecer un trabajo de
calidad en su empresa”*

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.

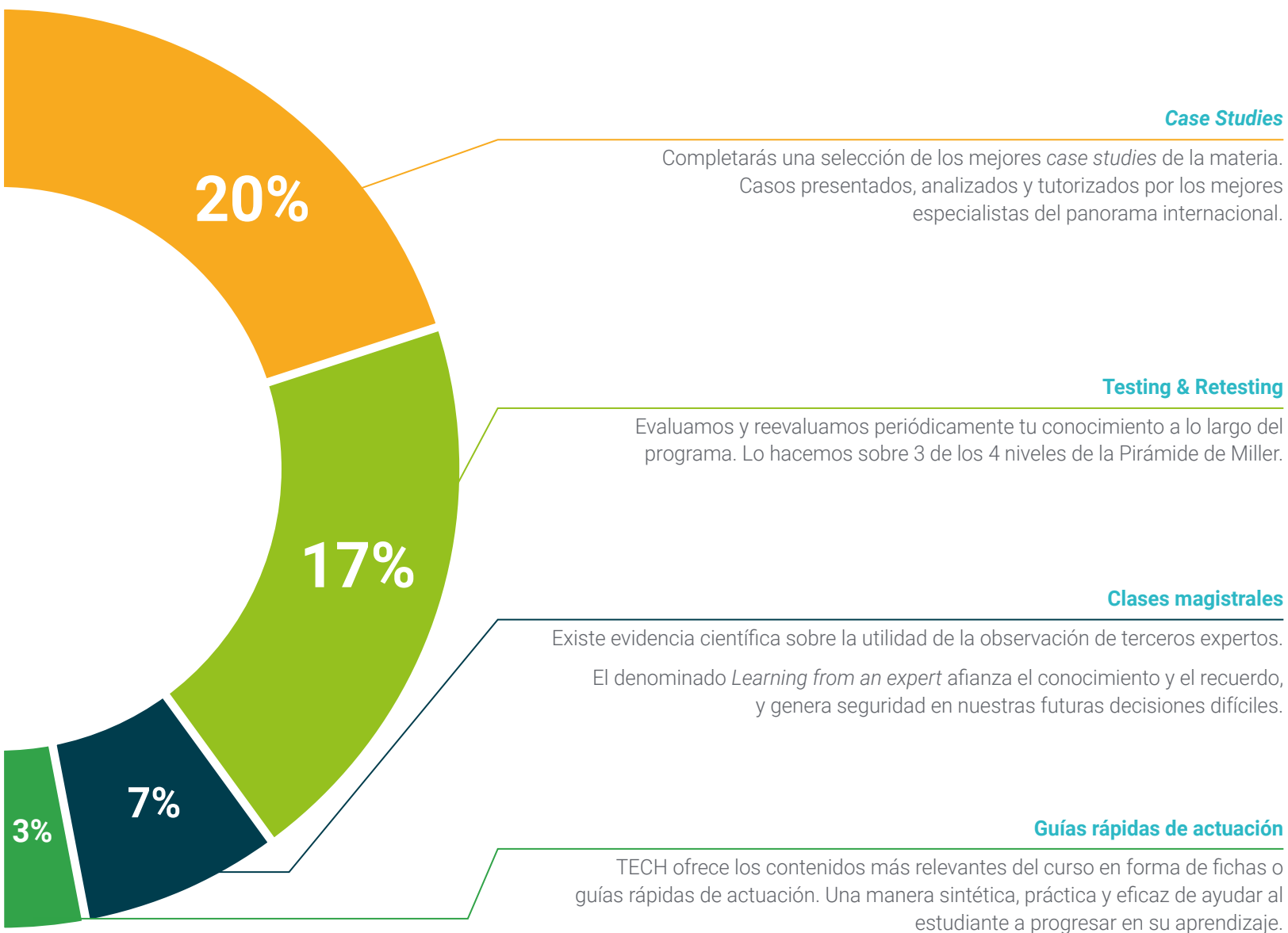
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Experto Universitario en Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Programación y Costos de un Proyecto Tecnológico