

## ASIGNATURA DE GESTIÓN DE PROYECTOS I

<b>1. Competencias</b>	Dirigir e implementar proyectos de negocios digitales y soluciones de entornos virtuales a través del desarrollo de aplicaciones progresivas, herramientas de inteligencia en los negocios y desarrollo avanzado inmersivo / multisensorial considerando las necesidades del cliente, la interpretación de los datos y la normatividad aplicable para contribuir a la evolución digital de las organizaciones en el marco global.
<b>2. Cuatrimestre</b>	Noveno
<b>3. Horas Teóricas</b>	18
<b>4. Horas Prácticas</b>	42
<b>5. Horas Totales</b>	60
<b>6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre</b>	4
<b>7. Objetivo de aprendizaje</b>	El alumno implementará metodologías ágiles considerando los requerimientos del usuario, el marco de trabajo y herramientas para la gestión de proyectos.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
<b>I. Principios a la gestión de proyectos</b>	8	8	16
<b>II. Planeación y ejecución del proyecto con Scrum</b>	8	28	36
<b>III. Lanzamiento</b>	2	6	8
<b>Totales</b>	<b>18</b>	<b>42</b>	<b>60</b>

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

<b>1. Unidad de aprendizaje</b>	<b>I. Principios a la gestión de proyectos</b>
<b>2. Horas Teóricas</b>	8
<b>3. Horas Prácticas</b>	8
<b>4. Horas Totales</b>	16
<b>5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b>	El alumno organizará el marco de trabajo para el desarrollo del proyecto.

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Ser</b>
Introducción a la gestión de proyectos	<p>Explicar el concepto de gestión de proyectos.</p> <p>Explicar el ciclo de vida del proyecto.</p> <p>Describir diferencias del enfoque tradicional Vs Ágil para la gestión de proyectos.</p> <p>Describir las generalidades de las metodologías ágiles para la gestión de proyectos (Scrum, Kanban, Extreme programming XP).</p> <p>-Fases</p> <p>-Roles</p> <p>-Artefactos</p> <p>-Ciclo de vida.</p>		<p>Pensamiento creativo</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>analítico.</p> <p>Asertividad</p> <p>Saber escuchar</p> <p>comunicarse</p> <p>Puntualidad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad</p> <p>Ética profesional y personal</p> <p>Respeto</p> <p>Liderazgo</p> <p>Iniciativa</p>

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Marco de trabajo de scrum	<p>Explicar las funciones de cada Rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propietario del producto (Product owner)</li> <li>- Scrum master</li> <li>- Equipo de desarrollo</li> <li>- Interesados</li> </ul> <p>Describir el concepto de los artefactos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blacklog del producto</li> <li>- Blacklog del sprint</li> <li>- Incremento o entregas</li> </ul> <p>Describir el concepto de los eventos o Hitos, Timebox</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sprint</li> <li>- Reunión diaria o daily stand-up</li> <li>- Revisión del sprint</li> <li>- Retrospectiva.</li> </ul> <p>Describir el concepto de producto del sprint</p>	<p>Determinar los roles</p> <p>Determinar los artefactos</p>	<p>Pensamiento creativo</p> <p>Trabajo colaborativo analítico.</p> <p>Asertividad</p> <p>Saber escuchar comunicarse</p> <p>Puntualidad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad</p> <p>Ética profesional y personal</p> <p>Respeto</p> <p>Liderazgo</p> <p>Iniciativa</p>
Organización del proyecto	<p>Identificar la visión del proyecto.</p> <p>Describir el backlog del producto o listas de requerimientos.</p> <p>Identificar épicas. Identificar las Historias de usuario. Identificar los elementos técnicos del producto (Tareas).</p> <p>Identificar el lanzamiento.</p>	<p>Determinar el Backlog del producto.</p> <p>Determinar épicas.</p> <p>Determinar las historias de usuario.</p> <p>Determinar los elementos técnicos.</p>	<p>Pensamiento creativo</p> <p>Trabajo colaborativo analítico.</p> <p>Asertividad</p> <p>Saber escuchar comunicarse</p> <p>Puntualidad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad</p> <p>Ética profesional y personal</p> <p>Respeto</p> <p>Liderazgo</p> <p>Iniciativa</p>

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elabora y presenta a partir de un caso práctico un portafolio de evidencias que integre:</p> <p>a) Asignación de roles b) Backlog del producto con historias de usuario y épicas c) Artefactos d) Determinación del timebox.</p>	<p>1. Identifica las características de la metodología ágil.</p> <p>2. Comprende el marco de trabajo de la metodología scrum.</p> <p>3. Comprende la organización del proyecto.</p>	<p>Estudio de casos Lista de cotejo</p>

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Estudio de casos Análisis de casos Práctica demostrativa	Equipo de cómputo. Internet Software especializado

### ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

<b>1.Unidad de aprendizaje</b>	<b>II. Planeación y ejecución del proyecto con Scrum</b>
<b>2.Horas Teóricas</b>	8
<b>3.Horas Prácticas</b>	28
<b>4.Horas Totales</b>	36
<b>5.Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b>	El alumno desarrollará el proceso de planificación, ejecución y refinamiento para la gestión ágil del proyecto.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Planificación y estimación	<p>Definir el proceso de planificación y estimación.</p> <p>Explicar diferencia entre planeación del producto y planeación del sprint.</p> <p>Definir el Backlog priorizado, detallado y con iteraciones.</p> <p>Definir metas, recursos, tiempos de entrega, productos.</p>	<p>Determinar la planificación de los sprints.</p> <p>Determinar el backlog del sprint</p>	<p>Pensamiento creativo</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Analítico</p> <p>Asertividad</p> <p>Saber escuchar</p> <p>Comunicarse</p> <p>Puntualidad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad Ética profesional y personal</p> <p>Respeto</p> <p>Liderazgo</p> <p>Iniciativa</p>

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Ser</b>
Ejecución y refinamiento	<p>Definir el proceso de seguimiento de la ejecución.</p> <p>Explicar el proceso de refinamiento.</p>	<p>Realizar seguimiento de la ejecución y desarrollo de los entregables.</p> <p>Estructurar el refinamiento del backlog priorizado del producto.</p>	<p>Pensamiento creativo</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Analítico</p> <p>Asertividad</p> <p>Saber escuchar</p> <p>Comunicarse</p> <p>Puntualidad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad Ética profesional y personal</p> <p>Respeto</p> <p>Liderazgo</p> <p>Iniciativa</p>
Herramientas para la gestión ágil de proyectos	<p>Describir el entorno y funcionamiento de la herramienta para la gestión de proyectos.</p> <p>Comprender los gráficos y diagramas para las métricas.</p>	<p>Realizar interpretación de los gráficos y diagramas.</p> <p>Realizar documentación de la gestión y seguimiento del proyecto.</p>	<p>Pensamiento creativo</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Analítico</p> <p>Asertividad</p> <p>Saber escuchar</p> <p>Comunicarse</p> <p>Puntualidad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Honestidad Ética profesional y personal</p> <p>Respeto</p> <p>Liderazgo</p> <p>Iniciativa</p>

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Elabora y presenta a partir de un caso práctico un portafolio de evidencias que integre: a) SprintBacklog b) Producto del sprint c) Gráficas Burndown chart. d) Reporte de la revision del sprint.	1. Comprende el proceso de planificación. 2. Identifica el Backlog. 3. Comprende el proceso de seguimiento y refinamiento. 4. Explica diagramas y gráficas.	Estudio de casos Lista de cotejo

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Estudio de casos Análisis de casos Práctica demostrativa	Equipo de cómputo Internet Software especializado

### ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

<b>6. Unidad de aprendizaje</b>	<b>III. Lanzamiento</b>
<b>7. Horas Teóricas</b>	2
<b>8. Horas Prácticas</b>	6
<b>9. Horas Totales</b>	8
<b>10. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b>	El alumno validará los entregables del proyecto para el lanzamiento del producto final.

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Ser</b>
Retrospectiva	Identificar las acciones para retrospectiva.	Documentar lecciones aprendidas (retrospectiva).	Pensamiento creativo Trabajo colaborativo Analítico Asertividad Saber escuchar Comunicarse Puntualidad Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Liderazgo Iniciativa

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Cierre	Definir el proceso de cierre del proyecto.	Realizar la entrega del producto integrado o servicio.	Pensamiento creativo Trabajo colaborativo Analítico Asertividad Saber escuchar Comunicarse Puntualidad Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Liderazgo Iniciativa

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Elabora y presenta a partir de un caso práctico un portafolio de evidencias que integre: a) Producto final b) Lista de cotejo de la entrega del proyecto c) Entregables documentados (manual técnico, manual del usuario) d) Reporte de las lecciones aprendidas	1. Comprende las acciones para retrospectiva. 2. Identifica el proceso de cierre del proyecto.	Estudio de casos Lista de cotejo

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I.

## PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Estudio de casos Análisis de casos Práctica demostrativa	Equipo de cómputo Internet Software especializado

### ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Planificar proyectos de negocios digitales mediante metodologías ágiles de dirección de proyectos, estrategias de marketing digital, modelo de negocios, estimación de recursos, costos y presupuestos, estrategias de monetización y normativa aplicable para mejorar el posicionamiento e innovar en los canales de venta de productos, contenidos y servicios en línea.	Elaborará propuesta de plan o modelo de negocios digital, que contenga: a) Informe de levantamiento de requerimientos - Lineamientos y restricciones gráficos - Imagen corporativa - Aspectos legales b) Objetivo y alcance del proyecto c) Análisis del producto o negocio d) Análisis de mercado e) Análisis de la competencia f) Análisis del cliente g) Estrategias de marketing digital h) Cronograma de actividades de diseño: roles, responsabilidades y tiempos de actividades y de entrega h) Plan financiero j) Contratos
Desarrollar proyectos de negocios digitales mediante metodologías ágiles, herramientas tecnológicas orientadas a la distribución de aplicaciones en la nube, modelos de negocio, procesos y métodos de dirección para la venta de productos, contenidos y servicios en línea.	Entregará reporte de seguimiento que considere: a) Propuesta de proyecto b) Argumentación del proyecto c) Seguimiento y control (de avances, solicitudes de cambios, versiones) d) Proceso de despliegue y distribución e) Mecanismos de controles de seguridad f) Requisitos legales( registros de derechos autor y de propiedad intelectual)
Concluir dirección de los proyectos de negocios digitales considerando metodologías y normativas aplicables para formalizar la transferencia del producto, servicio o resultado final del proyecto.	Entregará portafolio cierre de proyecto que incluya: -Reporte de estado del proyecto - Bitácoras de registros de proyecto - Archivos fuentes - Reporte de lecciones aprendidas - Liberación de recursos. - Carta de liberación(administrativa y contractual)

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

# GESTIÓN DE PROYECTOS I

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Mark C. Layton	2015 ISBN 978-1-118-90575-3 (pbk); ISBN 978-1-118-90577-7; (epub); 978-1-118-90583-8 (epdf)	<i>Scrum For Dummies</i>	Hoboken, New Jersey	USA	John Wiley
Rebecca Baker	2017 ISBN-13 (pbk): 978-1-4842-2996-5 ISBN-13 (electronic): 978-1-4842-2997-2	<i>AGILE UX STORYTELLING CRAFTING STORIES FOR BETTER SOFTWARE DEVELOPMENT</i>	Texas	USA	Apress
Jeff Sutherland	2014 ISBN 978-0-385-34645-0 eBook ISBN 978-0-38534646-7	<i>Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time</i>	New York	USA	Crown Business
Andrew Stellman and Jennifer Greene	2015	<i>Learning Agile UNDERSTANDING SCRUM, XP, LEAN, AND KANBAN</i>	Sebastopol, CA	USA	O'Reilly
Project Management Institute	2017 ISBN: 978-1-62825-194-4	<i>La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos (Guía del PMBOK) 6ª Edición</i>	Newtown Square, Pennsylvania	USA	Project Management Institute, Inc.
Project Management Institute	2017 ISBN: 978-1-62825-199-9	<i>Agile Practice Guide</i>	Newtown Square, Pennsylvania	USA	Project Management Institute, Inc.
J. Ashley Hunt	2018 ISBN: 978-1-119-43445-0 ISBN: 978-1-119-43463-4 (ebk.) ISBN: 978-1-119-43446-7 (ebk.)	<i>PMI-ACP® Project Management Institute Agile Certified Practitioner Exam Study Guide</i>	Indianapolis, Indiana	USA	Sybex

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	

<b>ELABORÓ:</b>	Comité de Directores de la Carrera de Entornos Virtuales y Negocios Digitales	<b>REVISÓ:</b>	Dirección Académica	
<b>APROBÓ:</b>	C. G. U. T. y P.	<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b>	Septiembre de 2020	