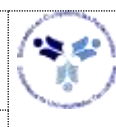


ASIGNATURA DE ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

1. Competencias	Implementar aplicaciones multiplataforma, digitales e interactivas, mediante software especializado en diseño y entornos virtuales, desarrollando contenidos multidimensionales, realidad virtual, realidad aumentada para contribuir a la comercialización de productos, servicios y a la optimización de los recursos de las organizaciones.
2. Cuatrimestre	Cuarto
3. Horas Teóricas	25
4. Horas Prácticas	50
5. Horas Totales	75
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	5
7. Objetivo de aprendizaje	El alumno administrará los recursos necesarios con base a la metodología seleccionada, documentación de cierre y requerimientos establecidos para la realización del proyecto de T.I.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Planeación para el desarrollo del proyecto	15	35	50
II. Seguimiento, control y cierre del proyecto	10	15	25
Totales	25	50	75

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	I. Planeación para el desarrollo del proyecto
2. Horas Teóricas	15
3. Horas Prácticas	35
4. Horas Totales	50
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno desarrollará la planeación de proyectos para establecer las condiciones de seguimiento y control.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Iniciación del proyecto	Identificar los componentes de inicio del proyecto: administrador del proyecto, fases del proyecto, actores involucrados, estructura del acta de inicio del proyecto y contratos de servicio.	Elaborar actas de inicio de proyecto de T.I.	Creativo Ético Proactivo Responsable Analítico Trabajo en equipo
Estructura de trabajo	Definir los elementos que integran la estructura de descomposición de trabajo y su diccionario.	Elaborar la estructura de descomposición de trabajo y el diccionario.	Creativo Ético Proactivo Responsable Analítico Trabajo en equipo
Planes de la administración de proyectos	Identificar los planes de administración de proyectos y sus componentes: alcance, tiempo, costo, calidad, recursos humanos, comunicaciones, gestión del riesgo y adquisiciones.	Construir los planes de la administración de proyectos.	Creativo Ético Proactivo Responsable Analítico Trabajo en equipo

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
ará el acta de inicio del proyecto, la gráfica de estructura de trabajo y su diccionario, incluyendo los formatos de los planes de componentes de administración de proyectos.	1. Identificar componentes para iniciar el proyecto, la gráfica de estructura de trabajo y el diccionario. 2. Analizar los planes de los componentes de la administración de proyectos. 3. Comprender la estructura y funcionalidad de la documentación generada en la etapa de inicio del proyecto.	- Proyecto. - Lista de cotejo.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
- Aprendizaje basado en proyectos. - Análisis de casos. - Prácticas en laboratorio.	Equipo de cómputo, internet, software de administración de proyectos, video proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	II. Seguimiento, control y cierre del proyecto
2. Horas Teóricas	10
3. Horas Prácticas	15
4. Horas Totales	25
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno gestionará proyectos de T.I. para garantizar su cumplimiento de acuerdo a los requerimientos establecidos.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Gestión del proyecto	Identificar las fases que integran la gestión del proyecto: - Dirigir y gestionar el trabajo del proyecto. - Gestionar el conocimiento del proyecto. - Monitorear y controlar el trabajo del proyecto.	Elaborar los documentos de la gestión y control del proyecto. - Reporte de estatus - Minutas de reuniones. - Lista de hitos. - Formatos de estatus de actividades - Formatos de control de cambios - Lecciones adquiridas - Formatos de requisición - Registro e informe de riesgos.	Creativo Ético Proactivo Responsable Analítico Trabajo en equipo
Control de cambios	Definir el proceso para administrar los cambios (costo, tiempo, implicaciones y responsables de autorización).	Ejecutar el proceso de administración de cambios, registrándolo en los formatos correspondientes.	Creativo Ético Proactivo Responsable Analítico Trabajo en equipo

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

Cierre del proyecto	Definir los documentos para realizar el cierre del proyecto: Informe final del proyecto, carta de aceptación formal, manuales técnico y de usuario, lecciones aprendidas.	Realizar los documentos del cierre del proyecto y los registros históricos que serán archivados.	Creativo Ético Proactivo Responsable Analítico Trabajo en equipo
---------------------	---	--	---

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Al finalizar un proyecto integrará un portafolio de evidencias que integre: - Formatos de control del proyecto. - Formatos de administración de cambios. - Formatos con la información registrada. - Documentos de cierre del proyecto.	1. Identificar las fases para la gestión de proyectos. 2. Comprender el procedimiento de administración de cambios. 3. Integrar los documentos de cierre del proyecto.	- Proyecto. - Lista de cotejo.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
- Aprendizaje basado en proyectos. - Análisis de casos. - Discusión en grupo.	Equipo de cómputo, internet, software de administración de proyectos, video proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Stanley E Portny	Septiembre 2017 ISBN-10: 1119348900 ISBN-13: 978-1119348900	Project Management for Dummies	Hoboken, NJ	USA	For Dummies
Mark C Layton David Morrow	Mayo 2018 ISBN-10: 1119467640 ISBN-13: 978-1119467649	Scrum for Dummies	Hoboken, NJ	USA	For Dummies
The Blokehead	Octubre 2016 ISBN-10: 1507157509 ISBN-13: 978-1507157503	Scrum - ¡Guía definitiva de prácticas ágiles esenciales de Scrum!	Milán	Italia	Babelcube Inc.
Stanley E Portny	Septiembre 2017 ISBN-10: 1119348900 ISBN-13: 978-1119348900	Project Management for Dummies	Hoboken, NJ	USA	For Dummies
Mark C Layton Steven J Ostermiller	Septiembre 2017 ISBN-10: 1119405696 ISBN-13: 978-1119405696	Agile Project Management for Dummies	Hoboken, NJ	USA	For Dummies
Project Management Institute	Diciembre 2017 ISBN-10: 1628251948 ISBN-13: 978-1628251944	Guía de los Fundamentos Para la Dirección de Proyectos: Guía del Pmbok	Newtown Square, Pennsylvania	USA	Project Management Institute
50Minutos.es	Abril 2017 ISBN-10: 2806291089 ISBN-13: 978-2806291080	El modelo Canvas: Analice Su Modelo De Negocio De Forma Eficaz	Madrid	España	50Minutos.es
Alexander Osterwalder Yves Pigneur Gregory Bernarda Alan Smith	Diciembre 2016 ISBN-10: 1119366062 ISBN-13: 978-1119366065	The Big Pad of 50 Blank, Extra-Large Business Model Canvases and 50 Blank, Extra-Large Value Proposition Canvases: A Supplement to Business Model Generation and Value Proposition Design	Hoboken, NJ	USA	Wiley

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	