



## UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

### Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE 2019 B

#### 1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje:	ADMINISTRACION DE PROYECTOS DE INNOVACION		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IH366
1.3. Departamento:	<b>Producción y Desarrollo</b>		1.4. Código de Departamento:	
1.5. Carga horaria:	Teoría: 02 Hrs. Semana		Práctica: 32 HORAS	Total: 40 HORAS
1.6. Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso ( modalidad ):	
6	LICENCIATURA		Presencial	
1.9. Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje Capacidades y habilidades previas		Ninguna Ninguna	

#### 2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

AREA DE FORMACIÓN:	ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA
CARRERA:	Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas

MISIÓN:	VISION:
<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.</p> <p>En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.</p>	<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.</p> <p>Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.</p>

#### PERFIL DEL EGRESADO:

El egresado de la **Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas** debe ser un profesional que genere experiencias de interacción mediante la innovación y el uso de las tecnologías digitales a través de productos tangibles y virtuales creando oportunidades de negocio. Aplique métodos propios del diseño e ingeniería mediante conocimientos profundos y especializados de las artes, la tecnología y del mercado frente a un marco de oportunidades globales. Analice la realidad y viabilidad de proyectos de diseño, animación y tecnología digital consiente del medio ambiente, para resolver problemas, de acuerdo a los requerimientos exigidos por las distintas industrias y sociedad en general.

**VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:**

Se vincula y complementa los conocimientos teóricos y técnico de desarrollo de aplicaciones que ayuden en la automatización de rutinas en desarrollo de prototipos.

**UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:**

- Programación Avanzada
- Liderazgo empresarial
- Finanzas y Proyectos
- User Experience Design
- Diseño de Videojuegos
- Reto de Innovación I
- Reto de Innovación II
- Diseño de Apps
- Proyectos de Diseño Interactivo
- Marketing Digital

**OBJETIVO GENERAL:**

Interpretar los conceptos de la administración de proyectos de innovación, desarrollara la habilidad de uso de una herramienta administración de proyectos para obtener los conceptos para la certificación básica del Project Management Profesional

**3.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES:**

COMPETENCIAS:	REQUISITOS COGNITIVOS:	REQUISITOS PROCEDIMENTALES:	REQUISITOS ACTITUDINALES:
COMPETENCIA 1.-  Identifica e interpreta la fase de la planeación de proyectos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Planificar la gestión del alcance.</li><li>• Planificar la gestión del cronograma.</li><li>• Planificar la gestión de los riesgos.</li><li>• Planificar la gestión de recursos.</li><li>• Planificar la gestión de los costos.</li><li>• Planificar la gestión de la calidad.</li><li>• Planificar la gestión de las comunicaciones.</li><li>• Planificar la gestión de las adquisiciones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza una investigación de los modelos de planificación de un proyecto.</li><li>• Genera un proyecto simulado con el que trabajara para elabora cada punto del desarrollo del proyecto.</li><li>• Identifica los cronogramas de proyectos</li><li>• Identifica los costos</li><li>• Realiza la demostración de riesgos de un proyecto</li><li>• Realiza de gestión de calidad, comunicaciones y adquisiciones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoce y sigue las normas para la elaboración de reportes de trabajo.</li><li>• Registra, con orden y limpieza la información recabada.</li><li>• Entrega sus trabajos puntualmente.</li></ul>

<b>COMPETENCIA 2.-</b>  Resuelve el inicio de la ejecución de un proyecto y administra los cambios durante esta ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dirigir y gestionar el trabajo del proyecto.</li> <li>• Gestionar la participación de los interesados.</li> <li>• Adquirir recursos.</li> <li>• Desarrollar el equipo.</li> <li>• Dirigir al equipo.</li> <li>• Gestionar las comunicaciones.</li> <li>• Efectuar las adquisiciones.</li> <li>• Gestionar la calidad.</li> <li>• Implementar la respuesta a los riesgos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investiga el dirección y gestión de trabajo.</li> <li>• Analiza con cuidado cada una problemática durante la ejecución del proyecto y adecua una respuesta a los riesgos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene orden en el desarrollo de los procedimientos.</li> <li>• Elige los casos que tienen una aplicación práctica.</li> <li>• Registra, con orden y limpieza la información recabada.</li> </ul>
<b>COMPETENCIA 3.-</b>  Monitoreo y cierre del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorear y controlar el trabajo del proyecto.</li> <li>• Monitorear el involucramiento de los interesados.</li> <li>• Monitorear las comunicaciones.</li> <li>• Monitorear los riesgos.</li> <li>• Cerrar el proyecto o fase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba el modelo de simulación aplicado a su proyecto.</li> <li>• Da cierre al modelo de proyecto simulado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte sus conocimientos con sus compañeros de grupo.</li> <li>• Participa activamente en técnicas de estudio grupal.</li> <li>• Colabora de manera comprometida en la elaboración del modelo de simulación.</li> <li>• Junto con sus compañeros se esmera porque el modelo de simulación funcione adecuadamente.</li> </ul>

**4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO:** Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de LA DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

**PARA LA COMPETENCIA 1.-** Se elaborarán trabajos de investigación y ejercicios prácticos que permitan construir modelos de administración de proyectos.

**PARA LA COMPETENCIA 2.-** Se conjuntarán casos donde se apliquen el modelo trabajado, los cuales serán conjuntados a través de equipos que identificarán estos casos.

**PARA LA COMPETENCIA 3.-** Se trabajará en individual un proyecto, los cuales elaborarán un modelo de simulación que muestre la resolución del proyecto para entregar la planificación, ejecución. Monitoreo y cierre del proyecto.

#### **5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO:**

**5.A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN.** Criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).

El curso se evalúa de manera continua. Para acreditar es necesario contar con el 80% de asistencias. (Art. 20 Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos).

**Evaluación Continua:** Participación en clase y cumplimiento en la entrega de trabajos y tareas. Cumplimiento en la entrega de avances conforme al programa y calendario establecido.

**Evaluación Parcial:** Se realizarán dos evaluaciones parciales.

**Evaluación de prácticas realizadas en clase:** Cumplimiento y funcionamiento teórico de formatos a utilizar.

**Evaluación Final:**

Demostración del cumplimiento establecido en el programa por medio de la realización del(os) proyecto(s).

Para la evaluación en periodo extraordinario se aplicará atendiendo a lo establecido en los artículos 25, 26 y 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos, atendiendo a la nota ponderada obtenida en el cumplimiento de los trabajos y/o actividades descritas en este programa. (considero no debe existir extraordinario por ser un taller)

Examen (2 parciales)	20%
Proyecto (1 aplicación)	30%
Prácticas en Aula	10%
Tareas y trabajos	30%
Asistencia	<u>10 %</u>
	<b>100 %</b>

**5.B.- CALIFICACIÓN:**

COMPETENCIA:	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	Parcial	Final
1. Identifica e interpreta la fase de la planeación de proyectos	1. Participación en la clase y ejercicios 2. Tareas en casa 3. Práctica en laboratorio 3. Examen parcial	40% 25% 10% 25%	40%
2. Resuelve el inicio de la ejecución de un proyecto y administra los cambios durante esta ejecución.	1. Investigación individual 2. Investigación grupal 3. Elaboración del compendio de formatos de proyecto. 4. Examen parcial	10% 60% 30%	30%
3. Monitoreo y cierre del proyecto.	1. Entrega del monitoreo y cierre de proyecto. 2. Examen parcial	60% 40%	30%
		<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

**6.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.** Mínimo la que debe ser leída:

1. **A GUIDE TO THE PROJECT MANAGEMENT BODY OF KNOWLEDGE: PMBOK GUIDE SIXTH EDITION:** Project Management Institute, Inc 2017, ISBN: 978-1-62825-194-4
2. **CompTIA Project + STUDY GUIDE, Kim Heldman, William Heldman, 2010, Wiley Publishing, Inc., ISBN: 978-0-470-58592-4**
3. Nicholas, John M. 1945- autor. **Project management for engineering, business and technology** Abingdon, Oxon New York, NY Routledge 2017.
4. Angulo Aguirre, Luis autor. **Gestión de proyectos con project, excel y visio bajo el enfoque del PMBOK**
5. Angulo Aguirre, Luis autor. **Preparación para la certificación PMP basado en la guía PMBOK** México Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V. 2016.

**7.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA.** Mínimo la que debe ser conocida:

- 1. Administración de Proyectos, Dra. María del Carmen Gómez Fuentes Dr. Jorge Cervantes Ojeda Dr. Pedro Pablo González Pérez, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, ISBN: 978-607-477-824-3
- 2. Gido, Jack 1945- autor. **Administración exitosa de proyectos** Ciudad de México Cengage Learning Editores S.A. de C.V. ©2018.
- López Miranda, Adán autor. **Administración de proyectos la clave para la coordinación efectiva de actividades y recursos**

FECHA ELABORACIÓN Y APROBACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE:	19 de julio del 2019
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	Mtro. Miguel Angel Casillas Lopez
FECHA DE REVISIÓN:	19 de julio del 2019
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	Mtro. Miguel Angel Casillas Lopez

**Planeación Didáctica**

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
1.- Identifica e interpreta la fase de la planeación de proyectos.	
NÚMERO DE SESIONES DE CLASE: 10	
<b>Situación didáctica:</b> Se podrán conformar equipos de trabajo según criterio del profesor. Desarrollaran los concepto de planificación de todos los puntos a considerar en el proyecto.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<b>1.</b> Investigación de planificación de proyectos. <b>2.</b> Exposición de los conceptos manejados <b>3.</b> Tareas de ejercicios prácticos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se entregará completo y bien realizado.</li><li>• Puntualidad en la fecha y hora previamente acordadas.</li><li>• Redacción y ortografía impecables.</li><li>• Deberá ser creativo e innovador.</li><li>• Buena presentación (limpieza y claridad)</li><li>• Ilustrativo, que ayude al entendimiento de los demás.</li><li>• Entregar el documento que explique cómo se forma.</li><li>• Se entregará completo.</li><li>• Fuentes bibliográficas confiables (por lo menos un libro que se consulte de la biblioteca, y páginas Web confiables).</li></ul>

1. INTRODUCCIÓN
2. EL ENTORNO EN EL QUE OPERAN LOS PROYECTOS
3. EL ROL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO
4. GESTIÓN DE LA INTEGRACIÓN DEL PROYECTO

- 4.1 El acta de constitución del proyecto.
- 4.2 Identificar a los interesados.

-----**PLANEACION DEL PROYECTO-----**

- 4.3 **(Planeación)** Desarrollar el plan para la dirección del proyecto.
- 4.4 Planificar el involucramiento de los interesados.

5. GESTIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO

- 5.1 Planificar la gestión del alcance.
- 5.2 Recopilar los requisitos.
- 5.3 Definir el alcance.
- 5.4 Crear la EDT/WBS.

6. GESTIÓN DEL CRONOGRAMA DEL PROYECTO

- 6.1 Planificar la gestión del cronograma.
- 6.2 Definir las actividades.
- 6.3 Secuenciar las actividades.

7. GESTIÓN DE LOS RIESGOS DEL PROYECTO

- 7.1 Planificar la gestión de los riesgos.
- 7.2 Identificar los riesgos.
- 7.3 Realizar el análisis cualitativo de riesgos.
- 7.4 Realizar el análisis cuantitativo de riesgos.
- 7.5 Planificar la respuesta a los riesgos.

8. GESTIÓN DE LOS RECURSOS DEL PROYECTO

- 8.1 Planificar la gestión de recursos.

9. GESTIÓN DE LOS COSTOS DEL PROYECTO

- 9.1 Planificar la gestión de los costos.
- 9.2 Estimar los costos.
- 9.3 Estimar los recursos de las actividades.
- 9.4 Estimar la duración de las actividades.
- 9.5 Desarrollar el cronograma.
- 9.6 Determinar el presupuesto.

10 GESTIÓN DE LA CALIDAD DEL PROYECTO

- 10.1 Planificar la gestión de la calidad.

11 GESTIÓN DE LAS COMUNICACIONES DEL PROYECTO

- 11.1 Planificar la gestión de las comunicaciones.

12. GESTIÓN DE LAS ADQUISICIONES DEL PROYECTO

- 12.1 Planificar la gestión de las adquisiciones.

## **PORADA DE LA COMPETENCIA 2.**

2.- Resuelve el inicio de la ejecución de un proyecto y administra los cambios durante esta ejecución.

NÚMERO DE SESIONES DE CLASE: 6

### **Situación didáctica:**

Se podrán conformar equipos de trabajo según criterio del profesor. Se realizará una dinámica de parte del profesor con sus alumnos que consistirá en resolver la ejecución del proyecto entre todo el grupo, y posteriormente ejercicios por equipo y/o de manera individual. Se compararán resultados y se resolverán dudas si es que hubiera.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Investigación sobre la ejecución de proyectos</li><li>2. Exposición de casos donde se apliquen los nuevos conceptos.</li><li>3. Tareas de ejercicios prácticos de manera individual.</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se entregará completo y bien realizado.</li><li>• Puntualidad en la fecha y hora previamente acordadas.</li><li>• Redacción y ortografía impecables.</li><li>• Deberá ser creativo e innovador.</li><li>• Buena presentación (limpieza y claridad)</li><li>• Ilustrativo, que ayude al entendimiento de los demás.</li><li>• Entregar el documento que explique cómo se forma.</li><li>• Se entregará completo.</li><li>• Fuentes bibliográficas confiables (por lo menos un libro que se consulte de la biblioteca, y páginas Web confiables).</li></ul>

### **-----EJECUCION DEL PROYECTO-----**

12.2 (Ejecución) Dirigir y gestionar el trabajo del proyecto.

12.3 Gestionar el conocimiento del proyecto

## **13. GESTIÓN DE LOS INTERESADOS DEL PROYECTO Y MONITOREO**

- 13.1 Gestionar la participación de los interesados.
- 13.2 Adquirir recursos.
- 13.3 Desarrollar el equipo.
- 13.4 Dirigir al equipo.
- 13.5 Gestionar las comunicaciones.
- 13.6 Efectuar las adquisiciones.
- 13.7 Gestionar la calidad. Implementar la respuesta a los riesgos

## **PORADA DE LA COMPETENCIA 3.**

3.- Monitoreo y cierre del proyecto.

NÚMERO DE SESIONES DE CLASE: 4

### **Situación didáctica:**

Se podrán conformar equipos de trabajo según criterio del profesor. Se realizará una dinámica de parte del profesor con sus alumnos que consistirá en exponer los temas de monitoreo y cierre de proyecto. Se compararán resultados y se resolverán dudas si es que hubiera.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación documental sobre el monitoreo y seguimiento del proyecto.</li> <li>2. Exposición de casos de estudio de cada proyecto.</li> <li>3. Tareas de ejercicios prácticos de manera individual.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se entregará completo y bien realizado.</li> <li>• Puntualidad en la fecha y hora previamente acordadas.</li> <li>• Redacción y ortografía impecables.</li> <li>• Deberá ser creativo e innovador.</li> <li>• Buena presentación (limpieza y claridad)</li> <li>• Ilustrativo, que ayude al entendimiento de los demás.</li> <li>• Entregar el documento que explique cómo se forma.</li> <li>• Se entregará completo.</li> <li>• Fuentes bibliográficas confiables (por lo menos un libro que se consulte de la biblioteca, y páginas Web confiables).</li> </ul>

#### -----MONITOREO DEL PROYECTO-----

13.9 **(Monitoreo)** Monitorear y controlar el trabajo del proyecto.

- 13.10 Realizar el control integrado de cambios.
- 13.11 Monitorear el involucramiento de los interesados.
- 13.12 Controlar el cronograma.
- 13.13 Controlar los costos.
- 13.14 Monitorear las comunicaciones.
- 13.15 Monitorear los riesgos.
- 13.16 Controlar la calidad.
- 13.17 Controlar los recursos
- 13.18 Validar el alcance.
- 13.19 Controlar el alcance.
- 13.20 Controlar las adquisiciones.

#### -----CIERRE DEL PROYECTO-----

13.21 Cerrar el proyecto o fase.

FECHA ELABORACIÓN Y APROBACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE:	19 de julio del 2019
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	Mtro. Miguel Angel Casillas Lopez
FECHA DE REVISIÓN:	19 de julio del 2019
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	Mtro. Miguel Angel Casillas Lopez