



1. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (UA) O ASIGNATURA			
Nombre de la Unidad de Aprendizaje (UA) o Asignatura			Clave de la UA
Control de Proyectos			15901
Modalidad de la UA	Tipo de UA	Área de formación	Valor en créditos
Escolarizada	Curso	Básica Particular	8
UA de pre-requisito	UA simultaneo	UA posteriores	
Ninguno	Ninguno	Ninguno	
Horas totales de teoría	Horas totales de práctica	Horas totales del curso	
51	17	68	
Licenciatura(s) en que se imparte		Módulo al que pertenece	
Ingeniería Informática		Gestión de la Tecnología de Información	
Departamento		Academia a la que pertenece	
Ciencias Computacionales		Sistemas de Información	
Elaboró		Fecha de elaboración o revisión	
Blanca Lorena Reynoso Gómez Jaime Roberto Gómez Valdivia Mauricio Rodolfo Arreola González		20 de Enero del 2017	

2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA	
Presentación	
<p>La Unidad de Aprendizaje (UA) Control de Proyectos tiene como propósito principal desarrollar en los alumnos un pensamiento estratégico con una orientación sistémica que se requiere para el control de proyectos con la finalidad de obtener la planeación y control del mismo, así como la administración de proyectos aplicada, los aspectos conductuales del control de proyectos, y el manejo del cambio organizacional; todo bajo una perspectiva ética, de integridad profesional y de compromiso con su comunidad.</p>	
Relación con el perfil	
Modular	De egreso
<p>La UA busca que cada proyecto deba resolverse mediante una aproximación metodológica a la resolución de problemas complejos, cuidando no sólo la técnica de la resolución, sino también el proceso mediante el cual se ha alcanzado la misma, potenciando el trabajo de forma ordenada y la calidad de todos los documentos generados.</p>	<p>La UA Control de Proyectos tiene como principal objetivo el desarrollo por parte del alumno de las habilidades necesarias para poder realizar el control del desarrollo de un proyecto desde el punto de vista organizativo del mismo. Así, favorece al objetivo fundamental del título de Grado en Ingeniería Informática de dotar al alumno de la formación científica, tecnológica y socioeconómica necesaria para el ejercicio profesional de la Ingeniería en Informática. La metodología docente de la asignatura no sólo contribuye a la preparación para el ejercicio profesional desde la perspectiva teórico-práctica, sino que pretende desarrollar competencias personales relacionadas con la organización y gestión del trabajo, y la comunicación del mismo, conocer las implicaciones económicas del trabajo realizado y la adquisición de habilidades en el trato interpersonal para la integración de equipos</p>



Competencias a desarrollar en la UA o Asignatura		
Transversales	Genéricas	Profesionales
<ul style="list-style-type: none"> El estudiante estructurará e implementará los modelos, herramientas y técnicas para realizar el control de proyectos. Los discentes podrán implementar los conocimientos adquiridos en esta UA que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo e implementación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. Los alumnos aplican criterios de calidad, identifica los errores cometidos, buscando entre todos de forma colaborativa la vía de solución más viable. Los estudiantes analizarán e implementarán los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. El alumno tendrá la capacidad de leer bibliografía en otro idioma, preferentemente inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar a alumnos los fundamentos teórico-prácticos sobre la planeación, ejecución y control de proyectos, su evolución y aplicación. Que los alumnos sean estratégicos, es decir, que sean capaces de planificar y coordinar recursos y, en consecuencia, poner en marcha las estrategias adecuadas para lograr sus objetivos. Obtener la habilidad de planificación para poder crear, representar, organizar, planificar, desarrollar y refrendar el control de proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la definición, el desarrollo y la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas Toma de decisiones en los discentes cuando puedan surgir imprevistos (situación poco frecuente en la enseñanza reglada); el error no es motivo de sanción, sino fuente de aprendizaje. Resolución de problemas con información Cualitativa y Cuantitativa. Destreza para dirigir las actividades del control de proyectos del ámbito de la Ingeniería en Informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos. 	<ul style="list-style-type: none"> Favorecer las destrezas y actitudes que le permiten desarrollar actividades en su área profesional con la finalidad de adaptarse a nuevas situaciones, así como transferir, si es necesario, sus conocimientos, habilidades y actitudes en diferentes áreas profesionales próximas a su carrera. Los alumnos puedan desarrollar su creatividad, sus ideas e iniciativas propias y encontrar marcos para su aplicación Aplica los conocimientos adquiridos en esta UA a futuras situaciones profesionales y desarrollar competencias relacionadas con la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro de su área de estudio.
Saberes involucrados en la UA o Asignatura		
Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)
<ul style="list-style-type: none"> Aplica los métodos, técnicas, herramientas y modelos para realizar la formulación, diseño, ejecución y evaluación de la administración de los proyectos. Conoce y aplica los factores de riesgo principales para los proyectos Informáticos y define instrumentos para su evaluación y control. Comprende los mecanismos y procedimientos de control de proyectos Sistematiza la información para el control de proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad en la búsqueda de la información. Búsqueda de la gestión de recursos para la implementación del proyecto. Realiza un seguimiento del plan de proyecto. Realiza un análisis de riesgos para un proyecto informático. Maneja grupos de personas. Conoce y maneja dinámicas motivacionales al trabajo. Documenta un proyecto informático en cada una de las siguientes etapas: 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y presenta la información de un proyecto informático a los diferentes miembros del equipo de proyecto y a su vez existiendo una retroalimentación entre las personas involucradas para una mejor solución del proyecto. Valora la importancia de una correcta planificación temporal y económica de un proyecto informático. Dirige supervisa y coordina un equipo de trabajo para la realización de un proyecto informático.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

	<p>planificación, seguimiento y finalización para tener un control del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utiliza una herramienta de planificación y seguimiento de proyectos informáticos	<ul style="list-style-type: none">• Estar motivado para identifica, diseñar e implantar acciones de mejora del proceso• Honestidad.• Puntualidad.• Integración del alumno en acciones o actividades conjunta.• Responsabilidad para participar en las actividades y proyectos.• Solidaridad con sus compañeros aportando soluciones para la resolución de problemas. Tolerancia para trabajar en equipo con sus compañeros
--	--	---

Producto Integrador Final de la UA o Asignatura

Título del Producto: Proyecto Aplicado y Documentado

Objetivo: Evidenciar las competencias adquiridas por el estudiante durante el curso que permitan constatar el proceso de conceptualización para el control de proyectos argumentados por medio de un análisis dentro de un contexto para construye y aplica la metodología en las soluciones en la problemática cotidiana.

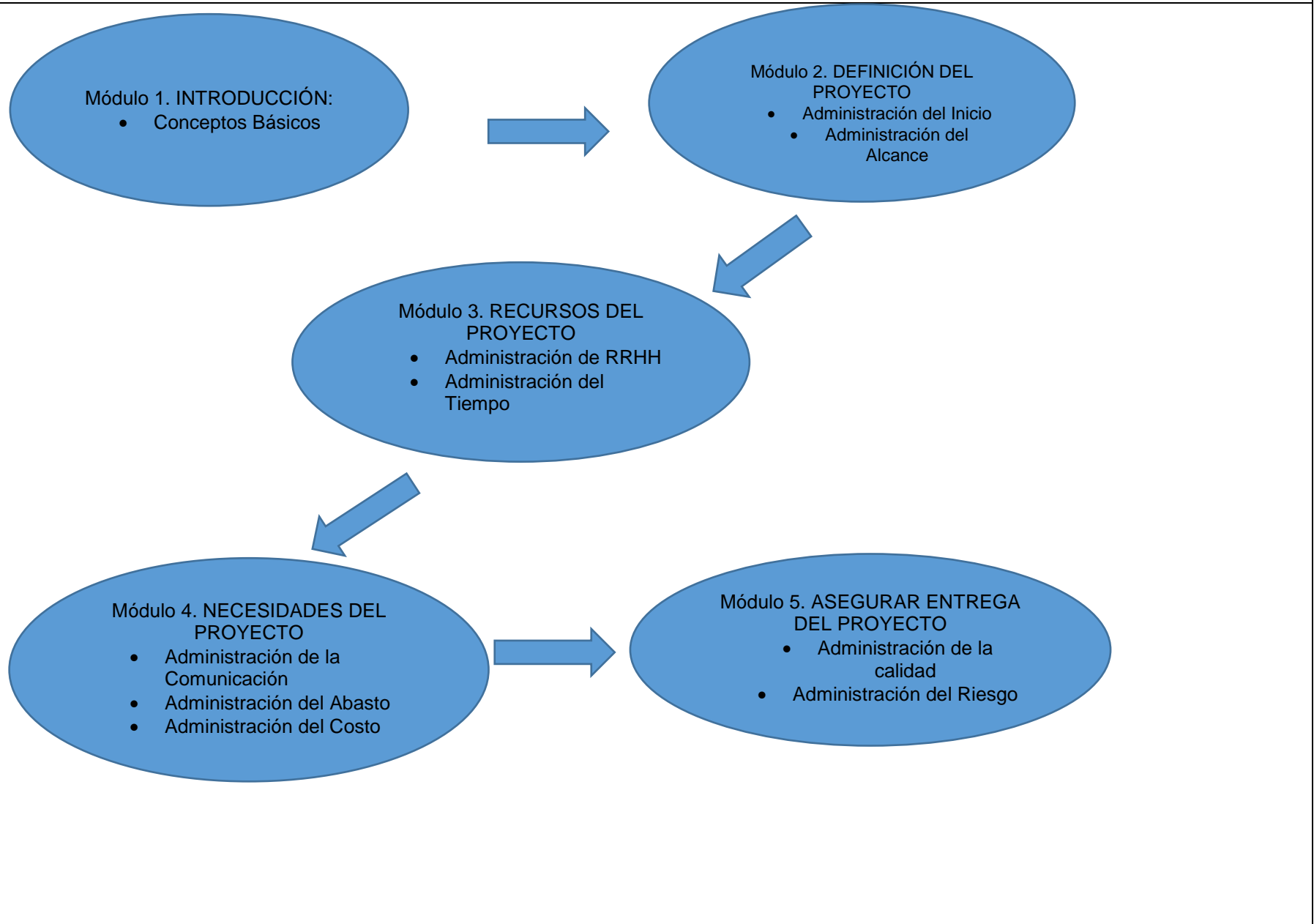
Descripción:

Proyecto aplicado y documentado que demuestre el desarrollo de las competencias de la UA , a partir de investigación documental por medio de control de proyectos de manera individual, una recopilación de preguntas y ejercicios seleccionadas por el profesor y contestadas por el alumno; ; resultados de evaluaciones parciales aplicadas a criterio del docente. Por tanto, este trabajo se desarrolla en cuatro fases:

- Planteamiento del problema (Definición del Proyecto)
- Estructuración del problema (Planeación del Proyecto)
- Resolución del problema (Ejecución y Control del Proyecto)
- Evaluación de la solución (Entrega del producto final resultado del proyecto)



3. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LOS CONTENIDOS DE LA UA O ASIGNATURA





4. SECUENCIA DEL CURSO POR UNIDADES TEMÁTICAS

Unidad temática 1: Planeación, Ejecución y Control de Proyectos

Objetivo de la unidad temática: Describe los fundamentos teóricos prácticos y resolver problemas relacionados con la Administración y Control de los proyectos. Valorar a partir de todo lo anterior el impacto tanto en la vida cotidiana como en el contexto de su campo profesional.

Introducción: La creación de un producto o servicio único, sólo puede realizarse a través de un proyecto. Se hace por tanto necesaria una disciplina para poder realizar dichos productos/servicios con éxito. Dicha disciplina es el control de proyectos, encargada de organizar y administrar recursos de manera tal que se pueda culminar todo el trabajo requerido dentro del alcance, el tiempo, y coste definidos. Un proyecto es un esfuerzo temporal, único y progresivo, emprendido para crear un producto o un servicio también único. Independientemente de si el objetivo del proyecto es la construcción de un producto software o cualquier otro tipo de producto, la disciplina de organización y control, gestión de proyecto permitirá al alumno desarrollar una forma estructurada para plantear problemas e hipótesis en la búsqueda de conocimiento y poder generar conclusiones y formular nuevos planteamientos.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<p>1.1 Que es un proyecto</p> <p>1.1.1 Características del proyecto</p> <p>1.1.2 Diferencia entre proyecto y trabajo diarios</p> <p>1.2 Administración de Proyectos</p> <p>1.3 Áreas de conocimiento de la Administración de Proyectos</p> <p>1.4 Ciclos de Vida de los proyectos</p> <p>1.4.1 Características de los Ciclos de Vida</p> <p>1.4.2 Características de las fases de un proyecto</p> <p>1.4.3 Relación entre el ciclo de vida del proyecto y el ciclo de vida del producto</p> <p>1.4.4 Los Proyectos y las organizaciones</p> <p>1.5 Procesos para Administrar Proyectos</p> <p>1.5.1 Autorización del Proyecto</p> <p>1.5.2 Planeación del Proyecto</p> <p>1.5.3 Ejecución del Proyecto</p> <p>1.5.4 Monitoreo y Control del Proyecto</p> <p>1.5.5 Cierre del Proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos de Proyecto y Trabajo Diarios Relaciona y aplica los conceptos de las diferentes áreas de conocimiento de la administración de proyectos Distingue describe y clasifica los diferentes tipos de Ciclos de Vida de los Proyectos Aplica los conceptos antes descritos para aplicarlos en problemas tipo. Identifica y construye el Ciclo de Vida de un proyecto Conceptualiza e identifica los procesos para Administrar un Proyecto Aplica en un proyecto los procesos para la Administración de un proyecto 	<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Definición de un Ciclo de Vida para el Proyecto

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos y materiales	Tiempo destinado
<p>INICIO.</p> <p>1.- El profesor presentará el encuadre del curso y de la unidad 1 según lo considere pertinente</p>	<p>INICIO.</p> <p>1.-El alumno realizara observaciones del tema y conocimiento de objetivos.</p>	<p>Documento de la evaluación diagnóstica.</p>	<p>Materiales de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla)</p>	<p>[En horas]</p> <p>2</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>en el pintarrón o por medio de una presentación. 2.-Evaluación diagnóstica</p>	<p>2.- El alumno responderá la prueba diagnóstica.</p>		<p>Computadora portátil Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector con software 	
<p>DESARROLLO.</p> <p>Presentará los temas de la unidad. En conjunto con los alumnos formara equipos de trabajo. Evaluará el desarrollo del programa. Auxiliara al alumno en las dudas que surjan.</p> <p>1.- Planteamiento de la situación problemática para el control de proyectos, usando como ejemplo la planeación de un programa, usando el ABP y ayuda de recursos computacionales de ser necesario con TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Organizar la información obtenida en el inicio de sesión b) El profesor será una guía y moderador para: <ul style="list-style-type: none"> -Caracterizar, comparar y obtener resultados de un proyecto. -Explicación adicional del tema con uso del pintarrón y de TIC -Esquematizar y generalizar con la metodología del PMBOK. <p>2.- Favorecer la interacción de maestro-alumno al ser el mediador en la solución de situaciones de aprendizaje y problemas para guiar las definiciones, conceptos, teoría, modelos correctos consultados por los alumnos y llegar a conclusiones</p> <p>3.- Resolver cuando sea requerido algunos ejemplos para establecer métodos y formas de solución de problemas</p> <p>4.- Solicitar la actividad y aporte de información a los alumnos para constatar su trabajo individual necesario en la evaluación</p>	<p>DESARROLLO.</p> <p>1.- Realizar las actividades de: Análisis de las necesidades del proyecto</p> <p>2.- Participación activa y colaborativa en el salón.</p> <p>3.- Formar equipos para las actividades que lo requieran</p> <p>4.- Reflexionar sobre la retroalimentación continua entregada por el maestro</p> <p>4.- Realizar autoevaluación cuando sea solicitada</p>	<p>En la documentación del proyecto de manera digital que contendrá: Documento electrónico del análisis, diseño desarrollo y Solución de problemas Resúmenes por escrito Reporte de conclusiones Diagramas</p>	<p>Materiales simples de papelería, pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla Computadora portátil Software Internet Proyector con software Textos e-Textos Artículos y Revistas</p>	<p>10</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>5.- Promover la aplicación de conocimientos en la vida real o cotidiana.</p> <p>6.- Usar estrategias de enseñanza por competencias para la organización del conocimiento como:</p> <p>a) Solución de problemas b) Similitudes y Analogías c) Preguntas guía d) Diagramas, esquemas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, cuadro sinóptico</p> <p>7.- Retroalimentación continua durante la sesión y de las actividades realizadas como consultas, tareas y exámenes</p>				
<p>CIERRE.</p> <p>1.- Informar del tema que se estudiará en la próxima sesión.</p> <p>2.- Documentar las fuentes bibliográficas de consulta</p> <p>3.-Retroalimentación del trabajo general realizado durante la sesión con preguntas dirigidas</p> <p>4.- Informar de las actividades extra-clase, tareas, ensayos, exámenes, presentaciones en PowerPoint, a entregar para su evaluación</p> <p>5.- A criterio del profesor se solicitará la lectura de un artículo escrito en Inglés sobre algún tema de la UT</p>	<p>CIERRE.</p> <p>1.- Recabar la información suficiente y de nivel requerido referente al tema siguiente a estudiar</p> <p>2.- Organizar los productos de su aprendizaje como parte de la documentación de su proyecto.</p> <p>3.- Retroalimentar sobre la actividad de lectura en Inglés</p>	<p>En la Documentación del Proyectos digital: Identifica el tema posterior a tratar Establecer por escrito el tema y subtemas Identifica la bibliografía requerida Trabajo extra-clase a realizar para la siguiente sesión</p>	<p>Materiales simples de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Internet Proyector con software</p>	<p>2</p>

Unidad temática 2: Definición del Proyecto

Objetivo de la unidad temática: Describe los requerimientos definidos por un cliente/usuario, para poder presentar un Anteproyecto susceptible a ser aprobado por el patrocinador del proyecto.

Introducción: No es posible iniciar un proyecto si no se ha conceptualizado de manera correcta. La definición del alcance del proyecto, permite planear los recursos requeridos, sean humanos, tiempo o económicos y lo más importante, establece desde un inicio cuales son los criterios de calidad para la aceptación del producto, la fecha es que esto es requerido y el costo que tendrá para la persona receptora de productos final. Una vez establecido este, puede procederse a iniciarse el proyecto, siempre y cuando este haya sido aprobado. Muchas de las ocasiones por la magnitud del proyecto, será necesario presentar primero un anteproyecto para asegurar la aprobación del mismo.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
--------------------	----------------------	--------------------------------



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>2.1 Administración del Inicio</p> <p>2.1.1 Definir el Alcance preliminar del proyecto</p> <p>2.1.2 Definir el Anteproyecto</p> <p>2.1.3 Preparación de la Carta del Proyecto</p> <p>2.2 Administración del Alcance</p> <p>2.2.1 Planeación y definición del alcance final del proyecto</p> <p>2.2.2 Desarrollo del WBS</p> <p>2.2.3 Verificar y Controlar el Alcance</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos de Anteproyecto y Alcance • Relaciona y aplica los conceptos anteriores en los documentos que justifiquen y demuestren los productos finales esperados del proyecto • Distingue, describe y clasifica las fases del proyecto por medio de un WBS • Interpreta y construye elementos de validación final de un proyecto • Conceptualiza e identifica los interesados de un proyecto • Aplica en problemas asociados al proyecto las técnicas de definición del alcance 	<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. • Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. • Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. • Solicitud de aprobación por medio de un Anteproyecto • Definición del producto final por medio de la Declaración del Alcance del proyecto y Hoja de Concepto en caso de que sea requerido
---	---	---

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos y materiales	Tiempo destinado
<p>INICIO.</p> <p>1.- El profesor presentará la unidad 2 según lo considere pertinente en el pintarrón o por medio de una presentación.</p> <p>2.-Evaluación diagnóstica de comprensión de los temas de la Unidad 1</p>	<p>INICIO.</p> <p>1.-El alumno realizara observaciones del tema y conocimiento de objetivos.</p> <p>2.- El alumno responderá la prueba diagnóstica.</p>	<p>Documento de la evaluación diagnostica.</p>	<p>Materiales de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Proyector con software</p>	<p>[En horas]</p> <p>2</p>
<p>DESARROLLO.</p> <p>Presentará los temas de la unidad.</p> <p>En conjunto con los alumnos formara equipos de trabajo.</p> <p>Evaluará el desarrollo del programa.</p> <p>Auxiliara al alumno en las dudas que surjan.</p> <p>1.- Planteamiento de la situación problemática para el control de proyectos, usando como ejemplo la planeación de un programa, usando el ABP y ayuda de recursos computacionales de ser necesario con TIC:</p> <p>a) Organizar la información obtenida en el inicio de sesión</p> <p>b) El profesor será una guía y moderador para:</p>	<p>DESARROLLO.</p> <p>1.- Realizar las actividades de: Análisis de las necesidades del proyecto</p> <p>2.- Participación activa y colaborativa en el salón.</p> <p>3.- Formar equipos para las actividades que lo requieran</p> <p>4.- Reflexionar sobre la retroalimentación continua entregada por el maestro</p> <p>4.- Realizar autoevaluación cuando sea solicitada</p>	<p>En la documentación del proyecto de manera digital que contendrá: Documento electrónico del análisis, diseño desarrollo y Solución de problemas Resúmenes por escrito Reporte de conclusiones Diagramas</p>	<p>Materiales simples de papelería, pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla Computadora portátil Software Internet Proyector con software Textos e-Textos Artículos y Revistas</p>	<p>10</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>-Caracterizar, comparar y obtener resultados de un proyecto. -Explicación adicional del tema con uso del pintarrón y de TIC -Esquematizar y generalizar con la metodología del PMBOK.</p> <p>2.- Favorecer la interacción de maestro-alumno al ser el mediador en la solución de situaciones de aprendizaje y problemas para guiar las definiciones, conceptos, teoría, modelos correctos consultados por los alumnos y llegar a conclusiones</p> <p>3.- Resolver cuando sea requerido algunos ejemplos para establecer métodos y formas de solución de problemas</p> <p>4.- Solicitar la actividad y aporte de información a los alumnos para constatar su trabajo individual necesario en la evaluación</p> <p>5.- Promover la aplicación de conocimientos en la vida real o cotidiana.</p> <p>6.- Usar estrategias de enseñanza por competencias para la organización del conocimiento como: a) Solución de problemas b) Similitudes y Analogías c) Preguntas guía d) Diagramas, esquemas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, cuadro sinóptico</p> <p>7.- Retroalimentación continua durante la sesión y de las actividades realizadas como consultas, tareas y exámenes</p>				
<p>CIERRE. 1.-Informar del tema que se estudiará en la próxima sesión. 2.- Documentar las fuentes bibliográficas de consulta</p>	<p>CIERRE. 1.- Recabar la información suficiente y de nivel requerido referente al tema siguiente a estudiar</p>	<p>En la Documentación del Proyectos digital: Identifica el tema posterior a tratar Establecer por escrito el tema y subtemas</p>	<p>Materiales simples de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software</p>	<p>2</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>3.-Retroalimentación del trabajo general realizado durante la sesión con preguntas dirigidas</p> <p>4.- Informar de las actividades extra-clase, tareas, ensayos, exámenes, presentaciones en PowerPoint, a entregar para su evaluación</p> <p>5.- A criterio del profesor se solicitará la lectura de un artículo escrito en Inglés sobre algún tema de la UT</p>	<p>2.- Organizar los productos de su aprendizaje como parte de la documentación de su proyecto.</p> <p>3.- Retroalimentar sobre la actividad de lectura en Inglés</p>	<p>Identifica la bibliografía requerida</p> <p>Trabajo extra-clase a realizar para la siguiente sesión</p>	<p>Internet</p> <p>Proyector con software</p>	
---	---	--	---	--

Unidad temática 3: Recursos del Proyecto

Objetivo de la unidad temática: Definir los recursos humanos requeridos para el proyecto, es decir, cuánto necesitas y qué tipo de perfiles, de esta manera podrás hacer una distribución de tareas, asignando tiempo y responsables.

Humanos y Tiempo

Introducción: El resultado de un proyecto está determinado por la ejecución de todas las tareas que se han planteado para llegar al objetivo deseado en tiempo, costo y calidad. Estas tareas generalmente son ejecutadas por personas o equipos, operados por personas, por ello es indispensable tener una correcta administración de los recursos humanos, establecer reglas, canales de comunicación y responsabilidades definidas. Cuando tenemos a estas personas organizadas, es necesario distribuir las tareas. Estas no se pueden ejecutar de una forma arbitraria, hay un orden o secuencia que determina cómo se irá llevando al cabo el proyecto, quienes las realizarán, cuáles son las dependencias, cuándo deben iniciar, cuándo terminar, esto es la Administración del Tiempo.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<p>3.1 Administración del Recurso Humano</p> <p>3.1.1 Creación del Equipo de Trabajo</p> <p>3.1.2 Administración del Equipo del Proyecto</p> <p>3.1.3 Desarrollo del personal del proyecto</p> <p>3.2 Administración del Tiempo</p> <p>3.2.1 Definición de las Actividades</p> <p>3.2.2 Definición de la secuencia de actividades</p> <p>3.2.3 Estimación de los recursos para las actividades</p> <p>3.2.4 Estimación de la duración de las actividades</p> <p>3.2.5 Desarrollo de la documentación para administrar el tiempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos de Organigrama y descripciones de puesto • Relaciona y aplica los conceptos anteriores en los documentos requeridos para administrar los recursos humanos • Distingue, describe y clasifica los tipos de tareas requeridas para planear el proyecto • Aplica en la solución de problemas técnicas de administración del tiempo • Interpreta y construye gráficas de PERT y Gantt para la administración de proyectos • Conceptualiza e identifica los tipos de calendarios para dar seguimiento al proyecto • Describe y analiza las dependencias de las actividades de los proyectos 	<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. • Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. • Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. • Definición del equipo del proyecto por medio de un organigrama • Creación de un diagrama de red con las actividades del proyecto • Definición de la lista de actividades del proyecto • Asignación de fechas de ejecución de las tareas por medio de un calendario del proyecto



--	--	--

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos y materiales	Tiempo destinado
<p>INICIO. 1.- El profesor presentará la unidad 3 según lo considere pertinente en el pintarrón o por medio de una presentación. 2.-Evaluación diagnóstica de comprensión de los temas de la Unidad 2</p>	<p>INICIO. 1.-El alumno realizara observaciones del tema y conocimiento de objetivos. 2.- El alumno responderá la prueba diagnóstica.</p>	<p>Documento de la evaluación diagnostica.</p>	<p>Materiales de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Proyector con software</p>	<p>[En horas] 2</p>
<p>DESARROLLO. Presentará los temas de la unidad. En conjunto con los alumnos formara equipos de trabajo. Evaluará el desarrollo del programa. Auxiliara al alumno en las dudas que surjan.</p> <p>1.- Planteamiento de la situación problemática para el control de proyectos, usando como ejemplo la planeación de un programa, usando el ABP y ayuda de recursos computacionales de ser necesario con TIC: a) Organizar la información obtenida en el inicio de sesión b) El profesor será una guía y moderador para: -Caracterizar, comparar y obtener resultados de un proyecto. -Explicación adicional del tema con uso del pintarrón y de TIC -Esquematizar y generalizar con la metodología del PMBOK.</p> <p>2.- Favorecer la interacción de maestro-alumno al ser el mediador en la solución de situaciones de aprendizaje y problemas para guiar las definiciones, conceptos, teoría, modelos</p>	<p>DESARROLLO. 1.- Realizar las actividades de: Análisis de las necesidades del proyecto 2.- Participación activa y colaborativa en el salón. 3.- Formar equipos para las actividades que lo requieran 4.- Reflexionar sobre la retroalimentación continua entregada por el maestro 4.- Realizar autoevaluación cuando sea solicitada</p>	<p>En la documentación del proyecto de manera digital que contendrá: Documento electrónico del análisis, diseño desarrollo y Solución de problemas Resúmenes por escrito Reporte de conclusiones Diagramas</p>	<p>Materiales simples de papelería, pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla Computadora portátil Software Internet Proyector con software Textos e-Textos Artículos y Revistas</p>	<p>10</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>correctos consultados por los alumnos y llegar a conclusiones</p> <p>3.- Resolver cuando sea requerido algunos ejemplos para establecer métodos y formas de solución de problemas</p> <p>4.- Solicitar la actividad y aporte de información a los alumnos para constatar su trabajo individual necesario en la evaluación</p> <p>5.- Promover la aplicación de conocimientos en la vida real o cotidiana.</p> <p>6.- Usar estrategias de enseñanza por competencias para la organización del conocimiento como:</p> <p>a) Solución de problemas b) Similitudes y Analogías c) Preguntas guía d) Diagramas, esquemas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, cuadro sinóptico</p> <p>7.- Retroalimentación continua durante la sesión y de las actividades realizadas como consultas, tareas y exámenes</p>				
<p>CIERRE.</p> <p>1.- Informar del tema que se estudiará en la próxima sesión.</p> <p>2.- Documentar las fuentes bibliográficas de consulta</p> <p>3.-Retroalimentación del trabajo general realizado durante la sesión con preguntas dirigidas</p> <p>4.- Informar de las actividades extra-clase, tareas, ensayos, exámenes, presentaciones en PowerPoint, a entregar para su evaluación</p> <p>5.- A criterio del profesor se solicitará la lectura de un artículo escrito en Inglés sobre algún tema de la UT</p>	<p>CIERRE.</p> <p>1.- Recabar la información suficiente y de nivel requerido referente al tema siguiente a estudiar</p> <p>2.- Organizar los productos de su aprendizaje como parte de la documentación de su proyecto.</p> <p>3.- Retroalimentar sobre la actividad de lectura en Inglés</p>	<p>En la Documentación del Proyectos digital: Identifica el tema posterior a tratar Establecer por escrito el tema y subtemas Identifica la bibliografía requerida Trabajo extra-clase a realizar para la siguiente sesión</p>	<p>Materiales simples de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Internet Proyector con software</p>	<p>2</p>

Unidad temática 4: Necesidades del Proyecto



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Objetivo de la unidad temática: Definir los recursos materiales requeridos para ejecutar el proyecto, así como una estrategia de comunicación, que permita que todos los interesados en el proyecto tengan acceso a dichos recursos una vez que estos son adquiridos

Introducción: Existen dos problemas principales que impiden que un proyecto se termine conforme a lo planeado: Uno son los recursos materiales y el otro es la comunicación entre todos los interesados en el proyecto. Para resolver el primer punto, es necesario establecer una estimación correcta desde las etapas tempranas del proyecto, así como tener una estrategia para tener los recursos en los momentos indicados dentro del proyecto. De igual manera, la correcta comunicación entre todos los participantes del proyecto, facilita que las actividades se ejecuten conforme a lo establecido, pero también ayuda a la detección de posibles problemas que se pueden atacar de forma oportuna si estos son comunicados a tiempo.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
4.1 Administración de la Comunicación 4.1.1 Planeación de la Comunicación 4.1.2 Distribución de la Información 4.2 Administración del Costo 4.2.1 Estimación de los costos 4.2.2 Presupuestar los costos del proyecto 4.2.3 El control de los Costos 4.3 Administración del Abasto 4.3.1 Planeación de las compras 4.3.2 Contratación de Servicios 4.3.3 Selección de Proveedores 4.3.4 Administración de Contratos 4.3.5 Cierre de Contratos	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos de comunicación Distingue, describe y clasifica los diferentes medios para comunicar información en los proyectos Conceptualiza e identifica los recursos materiales requeridos para el proyecto Aplica en la solución de problemas para la selección de proveedores Interpreta y construye presupuestos para el proyecto Aplica en problemas conflictos de recursos las técnicas para seleccionar productos o servicios Describe y analiza los productos y servicios requeridos para la ejecución del proyecto 	Documentación Aplicada al proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Definición de un plan de comunicación del proyecto Creación de un presupuesto línea base del proyecto Definición de criterios para la selección de proveedores

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos y materiales	Tiempo destinado
INICIO. 1.- El profesor presentará la unidad 4 según lo considere pertinente en el pintarrón o por medio de una presentación. 2.-Evaluación diagnóstica de comprensión de los temas de la Unidad 3	INICIO. 1.-El alumno realizara observaciones del tema y conocimiento de objetivos. 2.- El alumno responderá la prueba diagnóstica de la Unidad 3.	Documento de la evaluación diagnóstica.	Materiales de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Proyector con software	[En horas] 1
DESARROLLO. Presentará los temas de la unidad. En conjunto con los alumnos formara equipos de trabajo. Evaluará el desarrollo del programa. Auxiliara al alumno en las dudas que surjan.	DESARROLLO. 1.- Realizar las actividades de: Análisis de las necesidades del proyecto 2.- Participación activa y colaborativa en el salón.	En la documentación del proyecto de manera digital que contendrá: Documento electrónico del análisis, diseño desarrollo y Solución de problemas	Materiales simples de papelería, pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla Computadora portátil Software Internet	10



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>1.- Planteamiento de la situación problemática para el control de proyectos, usando como ejemplo la planeación de un programa, usando el ABP y ayuda de recursos computacionales de ser necesario con TIC:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Organizar la información obtenida en el inicio de sesiónb) El profesor será una guía y moderador para: <ul style="list-style-type: none">-Caracterizar, comparar y obtener resultados de un proyecto.-Explicación adicional del tema con uso del pintarrón y de TIC-Esquematizar y generalizar con la metodología del PMBOK. <p>2.- Favorecer la interacción de maestro-alumno al ser el mediador en la solución de situaciones de aprendizaje y problemas para guiar las definiciones, conceptos, teoría, modelos correctos consultados por los alumnos y llegar a conclusiones</p> <p>3.- Resolver cuando sea requerido algunos ejemplos para establecer métodos y formas de solución de problemas</p> <p>4.- Solicitar la actividad y aporte de información a los alumnos para constatar su trabajo individual necesario en la evaluación</p> <p>5.- Promover la aplicación de conocimientos en la vida real o cotidiana.</p> <p>6.- Usar estrategias de enseñanza por competencias para la organización del conocimiento como:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Solución de problemasb) Similitudes y Analogíasc) Preguntas guíad) Diagramas, esquemas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, cuadro sinóptico	<p>3.- Formar equipos para las actividades que lo requieran</p> <p>4.- Reflexionar sobre la retroalimentación continua entregada por el maestro</p> <p>4.- Realizar autoevaluación cuando sea solicitada</p>	<p>Resúmenes por escrito Reporte de conclusiones Diagramas</p>	<p>Proyector con software Textos e-Textos Artículos y Revistas</p>	
--	--	--	--	--



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

7.- Retroalimentación continua durante la sesión y de las actividades realizadas como consultas, tareas y exámenes				
CIERRE. 1.- Informar del tema que se estudiará en la próxima sesión. 2.- Documentar las fuentes bibliográficas de consulta 3.-Retroalimentación del trabajo general realizado durante la sesión con preguntas dirigidas 4.- Informar de las actividades extra-clase, tareas, ensayos, exámenes, presentaciones en PowerPoint, a entregar para su evaluación 5.- A criterio del profesor se solicitará la lectura de un artículo escrito en Inglés sobre algún tema de la UT	CIERRE. 1.- Recabar la información suficiente y de nivel requerido referente al tema siguiente a estudiar 2.- Organizar los productos de su aprendizaje como parte de la documentación de su proyecto. 3.- Retroalimentar sobre la actividad de lectura en Inglés	En la Documentación del Proyectos digital: Identifica el tema posterior a tratar Establecer por escrito el tema y subtemas Identifica la bibliografía requerida Trabajo extra-clase a realizar para la siguiente sesión	Materiales simples de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Internet Proyector con software	1

Unidad temática 5: Asegurar la Entrega del Proyecto		
Objetivo de la unidad temática: Asegurar la entrega del proyecto por medio de la definición de auditoría de proceso y producto, las cuales permites tener un control de como se hacen las cosas y que es lo que se va a entregar. De la misma forma se tendrá que identificar, evaluar y actuar en contra de los riesgos, para que estos no impidan que el proyecto se entregue en tiempo y forma.		
Introducción: La calidad es un concepto subjetivo que está definido por las expectativas del cliente. Por ello es requerido definir métodos formales para la validación de la entrega del resultado de un proyecto. La única forma de establecer la calidad del proyecto, es poner por escrito y de común acuerdo con el cliente, los parámetros que serán evaluados para la aceptación final del proyecto. De la misma forma es importante prever todo aquello que pueda frenar el avance del proyecto, por ello se debe de hacer un análisis de los posibles riesgos que se presenten durante el proyecto y hay que estar preparados para responder a cualquier a de ellos que se presente.		
Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
5.1 Administración de la Calidad 5.1.1 Calidad en el proceso 5.1.2 Calidad en el producto 5.1.3 El control de calidad 5.2 Administración del Riesgo 5.2.1 Identifica los riesgos 5.2.2 Evaluar y prevenir el riesgo 5.2.3 Responder y mitigar el riesgo	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos de riesgo y calidad • Interpreta y construye listas de validación para productos y procesos • Conceptualiza e identifica las diferencias entre la calidad en el proceso y la calidad en el producto • Describe las características que definen la calidad del proyecto • Identifica los riesgos potenciales del proyecto • Relaciona la probabilidad e impacto del riesgo para conocer la exposición del proyecto • Explica, describe y aplica la prevención de los riesgos 	Documentación Aplicada al proyecto: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. • Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. • Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. • Definición de una lista de verificación para la Calidad en el proceso



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

		<ul style="list-style-type: none"> Definición de una lista de verificación para la Calidad en el producto Creación de una matriz para el análisis a la exposición de riesgos
--	--	--

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos y materiales	Tiempo destinado
<p>INICIO.</p> <p>1.- El profesor presentará la unidad 5 según lo considere pertinente en el pintarrón o por medio de una presentación.</p> <p>2.-Evaluación diagnóstica de comprensión de los temas de la Unidad 4</p>	<p>INICIO.</p> <p>1.-El alumno realizara observaciones del tema y conocimiento de objetivos.</p> <p>2.- El alumno responderá la prueba diagnóstica de la Unidad 4.</p>	<p>Documento de la evaluación diagnóstica.</p>	<p>Materiales de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Proyector con software</p>	<p>[En horas]</p> <p>2</p>
<p>DESARROLLO.</p> <p>Presentará los temas de la unidad. En conjunto con los alumnos formara equipos de trabajo. Evaluará el desarrollo del programa. Auxiliara al alumno en las dudas que surjan.</p> <p>1.- Planteamiento de la situación problemática para el control de proyectos, usando como ejemplo la planeación de un programa, usando el ABP y ayuda de recursos computacionales de ser necesario con TIC:</p> <p>a) Organizar la información obtenida en el inicio de sesión</p> <p>b) El profesor será una guía y moderador para:</p> <p>-Caracterizar, comparar y obtener resultados de un proyecto. -Explicación adicional del tema con uso del pintarrón y de TIC -Esquematizar y generalizar con la metodología del PMBOK.</p> <p>2.- Favorecer la interacción de maestro-alumno al ser el mediador en la solución de situaciones</p>	<p>DESARROLLO.</p> <p>1.- Realizar las actividades de: Análisis de las necesidades del proyecto</p> <p>2.- Participación activa y colaborativa en el salón.</p> <p>3.- Formar equipos para las actividades que lo requieran</p> <p>4.- Reflexionar sobre la retroalimentación continua entregada por el maestro</p> <p>4.- Realizar autoevaluación cuando sea solicitada</p>	<p>En la documentación del proyecto de manera digital que contendrá: Documento electrónico del análisis, diseño desarrollo y Solución de problemas Resúmenes por escrito Reporte de conclusiones Diagramas</p>	<p>Materiales simples de papelería, pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla Computadora portátil Software Internet Proyector con software Textos e-Textos Artículos y Revistas</p>	<p>10</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>de aprendizaje y problemas para guiar las definiciones, conceptos, teoría, modelos correctos consultados por los alumnos y llegar a conclusiones</p> <p>3.- Resolver cuando sea requerido algunos ejemplos para establecer métodos y formas de solución de problemas</p> <p>4.- Solicitar la actividad y aporte de información a los alumnos para constatar su trabajo individual necesario en la evaluación</p> <p>5.- Promover la aplicación de conocimientos en la vida real o cotidiana.</p> <p>6.- Usar estrategias de enseñanza por competencias para la organización del conocimiento como:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Solución de problemas b) Similitudes y Analogías c) Preguntas guía d) Diagramas, esquemas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, cuadro sinóptico <p>7.- Retroalimentación continua durante la sesión y de las actividades realizadas como consultas, tareas y exámenes</p>				
<p>CIERRE.</p> <p>1.- Informar del tema que se estudiará en la próxima sesión.</p> <p>2.- Documentar las fuentes bibliográficas de consulta</p> <p>3.-Retroalimentación del trabajo general realizado durante la sesión con preguntas dirigidas</p> <p>4.- Informar de las actividades extra-clase, tareas, ensayos, exámenes, presentaciones en PowerPoint, a entregar para su evaluación</p> <p>5.- A criterio del profesor se solicitará la lectura de un artículo escrito en Inglés sobre algún tema de la UT</p>	<p>CIERRE.</p> <p>1.- Recabar la información suficiente y de nivel requerido referente al tema siguiente a estudiar</p> <p>2.- Organizar los productos de su aprendizaje como parte de la documentación de su proyecto.</p> <p>3.- Retroalimentar sobre la actividad de lectura en Inglés</p>	<p>En la Documentación del Proyecto digital: Identifica el tema posterior a tratar Establecer por escrito el tema y subtemas Identifica la bibliografía requerida Trabajo extra-clase a realizar para la siguiente sesión</p>	<p>Materiales simples de papelería (pintarrón, marcadores, borrador, hojas, pantalla) Computadora portátil Software Internet Proyector con software</p>	<p>2</p>



6. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Requerimientos de acreditación:

Se aplicará lo establecido en el REGLAMENTO GENERAL DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN DE ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA en especial artículos siguientes:

- Artículo 5. El resultado final de las evaluaciones será expresado conforme a la escala de calificaciones centesimal de 0 a 100, en números enteros, considerando como mínima aprobatoria la calificación de 60.
- Artículo 20. Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:
- I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y
 - II. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.
- Artículo 25. La evaluación en periodo extraordinario se calificará atendiendo a los siguientes criterios:
- I. La calificación obtenida en periodo extraordinario, tendrá una ponderación del 80% para la calificación final;
 - II. La calificación obtenida por el alumno durante el periodo ordinario, tendrá una ponderación del 40% para la calificación en periodo extraordinario, y
 - III. La calificación final para la evaluación en periodo extraordinario será la que resulte de la suma de los puntos obtenidos en las fracciones anteriores
- Artículo 27. Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:
- I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
 - II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
 - III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.

Criterios generales de evaluación:

La evaluación de la UA se tomará en cuenta Lo siguiente:

- **Proyecto Aplicado y Documentado:** conteniendo (Investigaciones bibliográficas, solución de problemas, resultado de cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente, ensayo) y será evaluado según rubrica propuesta por la academia.
- **Evaluación departamental: que tiene** como objetivos:
 - I. Conocer el grado de dominio que el alumno ha obtenido sobre la materia;
 - II. Verificar el grado de avance del programa de la materia, de conformidad con lo establecido en el artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara;
 - III. Aplicase como parte de la evaluación institucional, y
 - IV. Conocer el grado de homogeneidad en los aprendizajes logrados por los alumnos de la misma materia, que recibieron el curso con distintos profesores.
- **Cuestionarios definidos por el profesor:** se aplican para verificar en determinados periodos del desarrollo de la materia el avance de los aprendizajes obtenidos por los alumnos, de acuerdo a los objetivos señalados en el programa de estudio.
- **Actitudes y valores:** Tomado en cuenta **puntualidad, respeto entre pares, participación, limpieza y orden, etc.**

Valoración por parte del Docente en la retroalimentación continúa del curso: considerando si el alumno atiende a las recomendaciones

Evidencias o Productos

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
Documentación Aplicada al proyecto: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos de Proyecto y Trabajo Diarios • Relaciona y aplica los conceptos de las diferentes áreas de conocimiento de la administración de proyectos 	1.1 Que es un proyecto 1.1.1 Características del proyecto 1.1.2 Diferencia entre proyecto y trabajo diarios	20%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"> Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Definición de un Ciclo de Vida para el Proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue, describe y clasifica los diferentes tipos de Ciclos de Vida de los Proyectos Aplica en la solución de problemas ... Identifica y construye el Ciclo de Vida de un proyecto Conceptualiza e identifica los procesos para Administrar un Proyecto Aplica en un proyecto los procesos para la Administración de un proyecto 	<p>1.2 Administración de Proyectos</p> <p>1.3 Áreas de conocimiento de la Administración de Proyectos</p> <p>1.4 Ciclos de Vida de los proyectos</p> <p>1.4.1 Características de los Ciclos de Vida</p> <p>1.4.2 Características de las fases de un proyecto</p> <p>1.4.3 Relación entre el ciclo de vida del proyecto y el ciclo de vida del producto</p> <p>1.4.4 Los Proyectos y las organizaciones</p> <p>1.5 Procesos para Administrar Proyectos</p> <p>1.5.1 Autorización del Proyecto</p> <p>1.5.2 Planeación del Proyecto</p> <p>1.5.3 Ejecución del Proyecto</p> <p>1.5.4 Monitoreo y Control del Proyecto</p> <p>1.5.5 Cierre del Proyecto</p>	
--	---	---	--

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Solicitud de aprobación por medio de un Anteproyecto Definición del producto final por medio de la Declaración del Alcance del proyecto y Hoja de Concepto en caso de que sea requerido 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos de Anteproyecto y Alcance Relaciona y aplica los conceptos anteriores en los documentos que justifiquen y demuestren los productos finales esperados del proyecto Distingue, describe y clasificalas fases del proyecto por medio de un WBS Interpreta y construye elementos de validación final de un proyecto Conceptualiza e identifica los interesados de un proyecto Aplica en problemas asociados al proyecto las técnicas de definición del alcance 	<p>2.1 Administración del Inicio</p> <p>2.1.1 Definir el Alcance preliminar del proyecto</p> <p>2.1.2 Definir el Anteproyecto</p> <p>2.1.3 Preparación de la Carta del Proyecto</p> <p>2.2 Administración del Alcance</p> <p>2.2.1 Planeación y definición del alcance final del proyecto</p> <p>2.2.2 Desarrollo del WBS</p> <p>2.2.3 Verificar y Controlar el Alcance</p>	<p>20%</p>

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos de Organigrama y descripciones de puesto 	<p>3.1 Administración del Recurso Humano</p>	<p>20%</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"> Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Definición del equipo del proyecto por medio de un organigrama Creación de un diagrama de red con las actividades del proyecto Definición de la lista de actividades del proyecto Asignación de fechas de ejecución de las tareas por medio de un calendario del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona y aplica los conceptos anteriores en los documentos requeridos para administrar los recursos humanos Distingue, describe y clasifica los tipos de tareas requeridas para planear el proyecto Aplica en la solución de problemas técnicas de administración del tiempo Interpreta y construye gráficas de pert y Gantt para la administración de proyectos Conceptualiza e identifica los tipos de calendarios para dar seguimiento el proyecto Describe y analizar las dependencias de las actividades de los proyectos 	<p>3.1.1 Creación del Equipo de Trabajo 3.1.2 Administración del Equipo del Proyecto 3.1.3 Desarrollo del personal del proyecto 3.2 Administración del Tiempo 3.2.1 Definición de las Actividades 3.2.2 Definición de la secuencia de actividades 3.2.3 Estimación de los recursos para las actividades 3.2.4 Estimación de la duración de las actividades 3.2.5 Desarrollo de la documentación para administrar el tiempo</p>	
--	--	---	--

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Definición de un plan de comunicación del proyecto Creación de un presupuesto línea base del proyecto Definición de criterios para la selección de proveedores 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos de comunicación Distingue, describe y clasificalos diferentes medios para comunicar información en los proyectos Conceptualiza e identifica los recursos materiales requeridos para el proyecto Aplica en la solución de problemas para la selección de proveedores Interpreta y construye presupuestos para el proyecto Aplica en problemas conflictos de recursos las técnicas para seleccionar productos o servicios Describe y analizar los productos y servicios requeridos para le ejecución del proyecto 	<p>4.1 Administración de la Comunicación 4.1.1 Planeación de la Comunicación 4.1.2 Distribución de la Información 4.2 Administración del Costo 4.2.1 Estimación de los costos 4.2.2 Presupuestar los costos del proyecto 4.2.3 El control de los Costos 4.3 Administración del Abasto 4.3.1 Planeación de las compras 4.3.2 Contratación de Servicios 4.3.3 Selección de Proveedores 4.3.4 Administración de Contratos 4.3.5 Cierre de Contratos</p>	20%

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
-----------------------------	--	-----------------------------	--------------------



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>Documentación Aplicada al proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigación bibliográfica escrita para los temas solicitados por el profesor. Solución de problemas y estudio de casos seleccionados por el docente. Resultados de los cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente. Definición de una lista de verificación para la Calidad en el proceso Definición de una lista de verificación para la Calidad en el producto Creación de una matriz para el análisis a la exposición de riesgos 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos de riesgo y calidad Interpreta y construye listas de validación para productos y procesos Conceptualiza e identifica las diferencias entre la calidad en el proceso y la calidad en el producto Describe las características que definen la calidad del proyecto Identifica los riesgos potenciales del proyecto Relaciona la probabilidad e impacto del riesgo para conocer la exposición del proyecto Explica, describe y aplica la prevención de los riesgos 	<p>5.1 Administración de la Calidad 5.1.1 Calidad en el proceso 5.1.2 Calidad en el producto 5.1.3 El control de calidad 5.2 Administración del Riesgo 5.2.1 Identifica los riesgos 5.2.2 Evaluar y prevenir el riesgo 5.2.3 Responder y mitigar el riesgo</p>	<p style="text-align: center;">20%</p>
--	--	---	---

Producto final		
Descripción	Evaluación	
<p>Título del Producto: Proyecto Aplicado y Documentado.</p> <p>Objetivo: Orientar el aprendizaje por competencias para desarrollar, actualizar y especializar a los estudiantes en el control de proyectos.</p> <p>Caracterización Definir el enfoque del desarrollo de las competencias acorde con el programa de la UA. Establecer la Metodología de Aprendizaje Continuo requerida para el desarrollo de las competencias. Por tanto, generalizando el trabajo sobre el Control de Proyectos, estos se desarrollan en cuatro fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planteamiento del problema (Definición del Proyecto) Estructuración del problema (Planeación del Proyecto) Resolución del problema (Ejecución y Control del Proyecto) Evaluación de la solución (Entrega del producto final resultado del proyecto) 	<p>Criterios de fondo: Investigación bibliográfica, solución de problemas, resultado de cuestionarios departamentales y los aplicados por el docente.</p> <p>Criterios de forma: La documentación del proyecto deberá incluir al menos lo siguientes documentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Anteproyecto Carta de Inicio de Proyecto (Kick off) de Declaración del Alcance Hoja de Concepto WBS Diagrama de Red Lista de Actividades Calendario de Actividades Diagrama de Gantt Ruta Crítica Lista de productos y servicios Soporte de los costos Presupuesto línea base Lista de verificación del proceso Lista de verificación del producto 	<p>Ponderación</p> <p style="font-size: 24pt;">30%</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Organigrama con descripciones de puesto • Lista roles con matriz de responsabilidades • Directorio del Proyecto • Plan de comunicación • Minutas y bitácoras de acuerdos • Plan de Identificación, Evaluación y respuesta a los riesgos • Lista de proveedores • Criterios de selección de proveedores 	
--	---	--

Otros criterios

Criterio	Descripción	Ponderación
Cuestionarios departamentales	Se aplicarán cuestionarios cuyo número será definido por el docente al inicio de cada curso.	40 %
Actitudes y valores	A ser consideradas por cada profesor entre las que pueden estar puntualidad, participación en clase, exposiciones por parte de los alumnos en individual o en equipo.	5 %
Valoración por parte del Docente en la retroalimentación continua del curso.	A ser consideradas por cada profesor, como pueden ser tareas, prácticas, trabajos extra-clase	25 %

6. REFERENCIAS Y APOYOS

Referencias bibliográficas

Referencias básicas

Autor (Apellido, Nombre)	Año	Título	Editorial	Enlace o bibliotecar virtual donde esté disponible (en su caso)
Project Management Insitute	2013	Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos	PMI	
Albarrán Nuñez, José F.	2015	Administración y Control de Proyectos	Createspace	
Harper Smtih, Patrick	2012	Administración de Proyectos	Trillas	

Referencias complementarias

Romero Espinosa, Jorge	2016	Administración de Proyectos para Emprendedores 2 Ed.	Kindle	
Torres Hernández, Zacarías	2013	Administración de Proyectos	Grupo Editorial Patria	
Lledo, Pablo	2015	Administración de Proyectos: El ABC Para Un Director de Proyectos Exitoso	Pablo Lledo	
Gido, Jack	2015	Administración Exitosa de proyectos	Cengage Learning Editores	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Apoyos (videos, presentaciones, bibliografía recomendada para el estudiante)			
Unidad temática 1:	N/D		
Unidad temática 2:	N/D		
Unidad temática 3:	N/D		
Unidad temática 4:	N/D		
Unidad temática 5:	N/D		