



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

CLAVE: 4FP-FM253 CRÉDITOS: 3.37

**RAMA DEL CONOCIMIENTO:**

- \* Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas
- \* Ciencias Sociales y Administrativas
- \* Ciencias Médico Biológicas

**ÁREA DE FORMACIÓN CURRICULAR:**

- Institucional
- Científica, Humanística y Tecnológica Básica
- Profesional
- TIPO DE ESPACIO: Aula  Taller  Laboratorio
- Otros ambientes de aprendizaje

MODALIDAD: Escolar  No escolarizada  Mixta

VIGENCIA A PARTIR DE: Enero de 2010

CARRERA: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

NIVEL: 1  2  3  4  5  6

SEMESTRE: CUARTO

**UNIDADES ACADÉMICAS DONDE SE IMPARTE:**

Todas:  CECyT: 1  2  3  4  5  6  7  8  9

10  11  12  13  14  15  CET1

**TIEMPOS ASIGNADOS:**

GLOBAL: 54 HRS/18 SEMANAS / SEMESTRE

AULA: 3 HRS / SEMANA TOTAL: 54 HRS / SEMESTRE

TALLER: -- HRS / SEMANA TOTAL: -- HRS / SEMESTRE

LABORATORIO: -- HRS / SEMANA TOTAL: -- HRS / SEMESTRE

OTROS AMBIENTES DE APRENDIZAJE: -- HRS / SEMANA  
TOTAL: -- HRS / SEMESTRE

**ORGANIZACIÓN:**

Por asignatura:  Por área:  Por módulo:

**PROCESO DE DISEÑO Y AUTORIZACIÓN**

ELABORADO POR: REP. ACAD. NMS IPN FECHA DE ELABORACIÓN: 29 - 06 - 09

REVISADO POR: DEMS FECHA DE REVISIÓN: 20 - 07 - 09

APROBADO POR: CTCE -NMS FECHA DE APROBACIÓN: 11 - 08 - 09

AUTORIZADO POR: CPA -CGC FECHA DE AUTORIZACIÓN: 19 - 08 - 09

FIRMA Y SELLO DE AUTORIZACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR  
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

## FUNDAMENTACIÓN

La unidad de aprendizaje de Administración de Proyectos de Tecnologías de la Información II pertenece al área de Formación Profesional del Bachillerato Tecnológico de la Carrera de Técnico en Programación, Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional. Se ubica en el Cuarto Nivel y semestre del plan de estudios, se imparte de manera optativa en el Cuarto Semestre en la rama del conocimiento Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas.

Administración de Proyectos de Tecnologías de la Información II es una unidad de aprendizaje integrada por cuatro unidades didácticas y tiene como propósito principal desarrolle competencias administrativas y tecnológicas para el desarrollo de software con calidad, a través de la planeación, dirección y control de proyectos; con una actitud emprendedora y con un estilo de liderazgo y negociación, aplicando técnicas y herramientas que guíen la calidad y el éxito del proyecto.

Las competencias profesionales laborales (general y particulares) implican como principales objetos de conocimiento la construcción de planes para el desarrollo de proyectos de software, dirección de proyectos con calidad, y aplicación de técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos, implementación de estrategias de comunicación mercadológica, con actitudes emprendedores, responsables, comprometidas y con trabajo colaborativo, Se parte del enfoque constructivista en el que, el maestro es el facilitador del aprendizaje y el Estudiante participa de manera activa en la adquisición de un aprendizaje significativo, a partir de ejercitar los procedimientos establecidos en este Programa de Estudios.

El enfoque disciplinar tiene una orientación para la Administración de Software.

Las principales relaciones con otras unidades de aprendizaje se reflejan en la aplicación de competencias adquiridas en el desarrollo de proyectos de software que se lleva a cabo en la unidad de aprendizaje de Laboratorio de Proyectos de Tecnologías de la Información II ubicada en el cuarto semestre de la carrera y es sucesora de la unidad de aprendizaje de Administración de Proyectos de Tecnologías de la Información I ubicada en el tercer semestre de la carrera, a fin de proporcionar una formación integral.

En este sentido, el enfoque didáctico de la unidad incorpora como principales métodos constructivistas: el Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Orientado a Proyectos, Métodos de Casos y Aprendizaje Colaborativo; los cuales deben de estar apoyados por una diversidad de materiales multimedia tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La metodología de trabajo está basada en **estándares de aprendizaje** planteados en las competencias. Cada competencia se desagrega en resultados de aprendizaje (RAP) que se abordan a través de actividades sustantivas que tienen como propósito indicar una generalidad para desarrollar las secuencias didácticas que atenderán cada RAP. Las evidencias con las que se evaluará formativamente cada RAP, se definen mediante un desempeño integrado, en el que los estudiantes mostrarán su **saber hacer** de manera reflexiva, utilizando el conocimiento que va adquiriendo durante el proceso didáctico para transferir el aprendizaje a situaciones similares y diferentes.

El papel del profesor tendrá una intervención mediadora entre los contenidos disciplinarios, las características del contexto y los instrumentos o herramientas que provee al estudiante para facilitar un aprendizaje significativo, estratégico, autónomo y colaborativo a través de haceres reflexivos, críticos y creativos.

Para llevar a cabo de forma adecuada las actividades se requiere de un Profesor Titular que cumpla con el perfil descrito en el apartado de Perfil Docente.

Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

La evaluación de los aprendizajes comprenderá tres momentos: al inicio para diagnosticar los conocimientos previos que permitan establecer conexiones significativas con la propuesta de aprendizaje; durante el proceso de aprendizaje para cumplir con una función formativa que realmente tanto al estudiante como al profesor, y una final que propicie la acreditación del aprendizaje con fines de promoción a los siguientes niveles o certificación de competencias. También es posible aplicar una evaluación por competencias para certificar la Unidad de Aprendizaje previo a su inicio.

Los productos y desempeños que desarrolle el estudiante durante el desarrollo del semestre serán integradas en un portafolio de evidencias de aprendizaje y las actividades que se trabaje en equipo se registrarán en un portafolio colaborativo. Los portafolios de evidencias contendrán las evaluaciones correspondientes de los cuestionarios, ejercicios, programas, de cada unidad en forma digital, para facilitar su manejo.

Las rúbricas serán los elementos a integrar para la evaluación del aprendizaje, que se utilizarán para cada unidad; las cuales contendrán categorías (conocimientos, habilidades y actitudes) que se desarrollaran en cada escenario propuesto, por lo que dentro de los criterios de acreditación en los planes de evaluación por unidad, se presentan las condiciones satisfactorias a considerar dentro de la construcción de las rúbricas, no siendo únicas o discriminantes, por lo que se deben enriquecer con base en las herramientas de aprendizaje propuestas para cada unidad, que se describen en las actividades tanto de aprendizaje como de enseñanza.

Estas se integran al portafolio de evidencias mediante un registro por parte del docente para conocer las habilidades, conocimientos y actitudes adquiridas por el estudiante, así como sus deficiencias.

Además de cumplir con las rúbricas como evidencias de aprendizaje, el estudiante deberá realizar un proyecto vinculado a los fines de los sectores sociales que atiende la carrera que incorpore las competencias adquiridas en ésta, aplicándolas en el contexto de la unidad de aprendizaje Laboratorio de Proyectos de Tecnologías de la Información II, desarrollándolo colaborativamente. La evaluación se realizará tomando los aspectos formativos y sumativos.

Este programa de estudios tiene una naturaleza normativa al establecer los estándares para la certificación de competencias, por lo tanto la planeación didáctica de las secuencias, estrategias de aprendizaje y enseñanza se desarrollarán con base en los elementos que incorpora este documento.

Las competencias genéricas que se incorporan a esta unidad de aprendizaje corresponden con el Marco Común del Sistema Nacional de Bachillerato y se establecen en la siguiente matriz.





Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

**MATRÍZ DE VINCULACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS Y DISCIPLINARES**

Competencias Genéricas y Disciplinarias Particulares De la unidad de aprendizaje:		Competencias genéricas										
		1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue	2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	3. Elige y practica estilos de vida saludables.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
Competencia Particular 3	RESULTADOS DE APRENDIZAJE											
	1.1	X			X	X	X		X			
	1.2	X			X	X	X		X			
	2.1	X			X		X		X			
	2.2	X			X		X		X			
	3.1				X	X	X		X			
	3.2				X	X	X		X			
	3.3				X	X	X		X			



Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

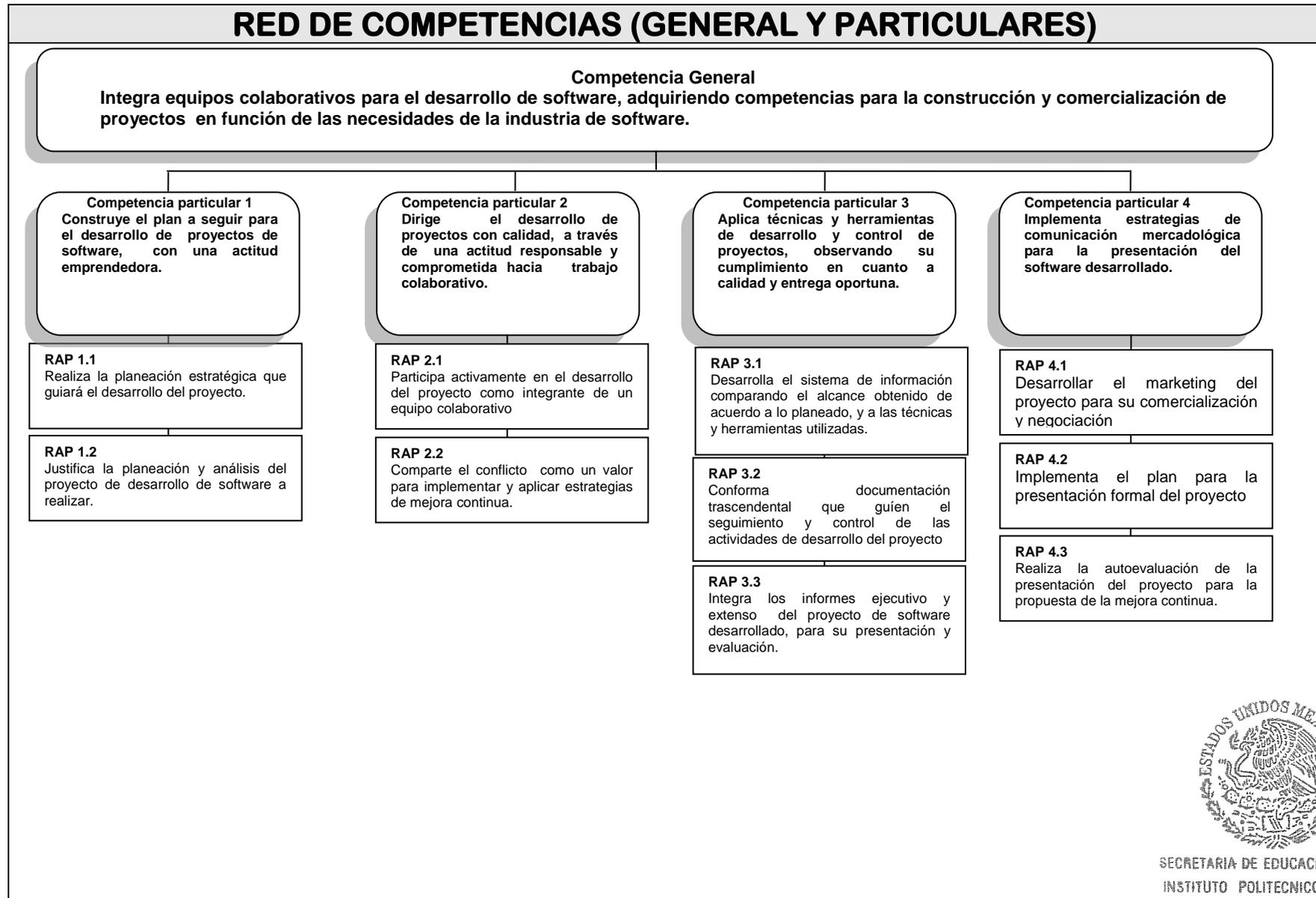
**MATRÍZ DE VINCULACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS Y DISCIPLINARES**

Competencias Genéricas y Disciplinarias Particulares De la unidad de aprendizaje:		Competencias genéricas											
		1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue	2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	3. Elige y practica estilos de vida saludables.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.	
Competencia Particular 4	RESULTADOS DE APRENDIZAJE												
	4.1	X	X		X	X	X		X				
	4.2	X			X	X	X		X				
	4.3	X			X	X	X		X				





## RED DE COMPETENCIAS (GENERAL Y PARTICULARES)



## PERFIL DEL DOCENTE

El profesor que imparta la unidad de aprendizaje de Administración de Proyectos de Tecnologías de la Información II habrá de presentar el examen de oposición para mostrar las habilidades que tiene en el manejo del conocimiento disciplinar y manifestar la disposición, autoridad y tolerancia en el manejo del grupo.

Por lo tanto debe contar con las competencias que se indican en las condiciones interiores del trabajo.

### Competencias Generales

1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.
2. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizajes significativos.
3. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias y los ubica en los contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.
4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.
5. Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje con un enfoque formativo.
6. Construye ambientes para aprendizaje autónomo y colaborativo.
7. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.
8. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.

### Perfil Profesional:

1. Tener título profesional en rama afín a las Tecnologías de la Información, de preferencia con experiencia docente y profesional.
2. Manejo de herramientas de desarrollo de software actuales.
3. Conocimientos en administración de proyectos de software.
4. Manejo de lenguajes de programación actuales.
5. Utilización de las Tecnologías de la Información.
6. Manejo de Plataformas de software actuales.
7. Elaboración de planes estratégicos para el desarrollo de software.
8. Conocimiento y aplicación de lenguajes de modelado de software.
9. Manejo de Plataformas Tecnológicas de aprendizaje.
10. Posee conocimientos sobre el análisis y diseño de sistemas de información.
11. Manejo de herramientas multimedia.
12. Aplicación de la normatividad para el desarrollo de sus actividades.
13. Personal íntegra, responsable, honesta, propositiva, tolerante, puntual, respetuosa, dispuesta a la capacitación y actualización necesarias para la labor docente, con facilidad de palabra y comunicación, con vocación docente y compromiso social.
14. Competencias en el ámbito de desarrollo personal y trabajo en equipo.



Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

**ESTRUCTURA DIDÁCTICA**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 1: PLAN DE DESARROLLO DE SOFTWARE</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Construye el plan a seguir para el desarrollo de proyectos de software, con una actitud emprendedora.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 1.1:</b> Realiza la planeación estratégica que guiará el desarrollo del proyecto.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 3 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
El plan estratégico, sus elementos, técnicas y herramientas.	- Abstrae la esencia de cada uno de los elementos que integra la planeación estratégica.	- Ejemplifica la importancia y trascendencia de cada uno de los elementos de la planeación estratégica.	Dentro del Aula.	- Presenta el plan estratégico para el desarrollo del proyecto.	- Descripción congruente de cada uno de los elementos, técnicas y herramientas del plan a desarrollar	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje.
<b>PROCEDIMENTALES</b>	- Analiza las perspectivas y áreas de oportunidad de la industria de software.	- Dirige la elaboración del plan a seguir para el desarrollo del proyecto.			- Entrega oportuna y de calidad del plan a desarrollar.	Material de apoyo hipertextual.
Habilidad para esquematizar el plan estratégico.	- Define el plan a seguir para el desarrollo del proyecto de software.	- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.			- Fundamenta la viabilidad y necesidad del proyecto a desarrollar.	Escenarios y casos.
<b>ACTITUDINALES</b>	- Justifica la elección del proyecto a desarrollar.					
Liderazgo asumir retos y tomar decisiones.						
Trabajo en equipo colaborativo.						



Carrera: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

Unidad de Aprendizaje: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 1: PLAN DE DESARROLLO DE SOFTWARE</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Construye el plan a seguir para el desarrollo de proyectos de software, con una actitud emprendedora.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 1.2:</b> Justifica la planeación y análisis del proyecto de desarrollo de software a realizar.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 9 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Sistemas de información, objetivo, proceso y elementos.	- Identifica el problema del proyecto de desarrollo de software a desarrollar.	- Promueve escenarios para la presentación del planteamiento y análisis del proyecto.	Dentro del Aula.	- Presenta la descripción y solución del problema del proyecto a desarrollar.	- Plantea de manera objetiva tanto el problema como la solución.	Tecnologías de la información y comunicación.  Materiales didácticos multimedia,
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Habilidad para identificar y describir problemas	- Aplica instrumentos para recopilación de información y de hechos reales que fundamenta y describan claramente el problema.	- Guía la planeación y análisis del sistema a través del seguimiento oportuno.			- El proyecto es de impacto social y promueve el desarrollo de software.	Plataforma tecnológica de aprendizaje.  Material de apoyo hipertextual.
Habilidad para diferenciar problemas y proponer soluciones factibles y congruentes.	- Identifica dentro de la etapa del análisis del sistema, todos los elementos que se interrelacionan entre si,	- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.				Escenarios y casos.
<b>ACTITUDINALES</b>						
Actitud crítica, reflexiva y propositiva.	- Analiza información que genere la propuesta de solución del proyecto, congruente y oportuna.				- Presentación y entrega de reporte escrito.	
Actitud de reto a la laboriosidad.						



Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 2: TRABAJO COLABORATIVO</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Dirige el desarrollo de proyectos con calidad, a través de una actitud responsable y comprometida hacia el trabajo colaborativo.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 2.1:</b> Participa activamente en el desarrollo del proyecto como integrante de un equipo colaborativo.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 3 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b> Metodología del trabajo colaborativo  Etapas del desarrollo y crecimiento del equipo.  <b>PROCEDIMENTALES</b>  Habilidad para comunicar y expresar ideas, propuestas y mejoras, inclusive.  Habilidad para establecer relaciones con personas heterogéneas.  <b>ACTITUDINALES</b> Comportamiento ético que fortalezca los valores de honestidad, trabajo, disciplina y respeto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza las metas, actividades, recursos utilizados y roles desempeñados en el desarrollo del proyecto.</li> <li>- Integra a su actuación las habilidades del trabajo colaborativa</li> <li>- Elabora informe de autoevaluación del desempeño y tiempo efectivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.</li> <li>- Orienta las acciones del trabajo colaborativo.</li> <li>- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.</li> </ul>	Dentro del Aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora matriz FODA, individual y de equipo colaborativo</li> <li>- Emite informe de autoevaluación del desempeño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción de estrategias congruentes y viables.</li> <li>- Integra las habilidades del trabajo colaborativo que hay que fortalecer</li> <li>- Cumplimiento oportuno en la entrega del informe</li> </ul>	Tecnologías de la información y comunicación.  Materiales didácticos multimedia,  Plataforma tecnológica de aprendizaje.  Material de apoyo hipertextual.  Escenarios y casos.



Carrera: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

Unidad de Aprendizaje: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 2: TRABAJO COLABORATIVO</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Dirige el desarrollo de proyectos con calidad, a través de una actitud responsable y comprometida hacia el trabajo colaborativo.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 2.2:</b> Comparte el conflicto como un valor para implementar y aplicar estrategias de mejora continua.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 3 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Conflicto en los proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe las causas que originan el conflicto dentro del equipo colaborativo y para el desarrollo del proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplifica la importancia y trascendencia del conflicto como un elemento lógico y razonable del trabajo colaborativo.</li> </ul>	Dentro del Aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora reporte con la descripción de conflictos presentados y sus respectivas soluciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eficiencia del equipo colaborativo, asumiendo el conflicto como estrategia de mejora.</li> </ul>	Tecnologías de la información y comunicación.
Fuentes del conflicto						
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Aplica el proceso para la resolución del conflicto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia el conflicto constructivo del conflicto destructivo, aportando estrategias que mejoren la calidad del equipo colaborativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrega oportuna, coherente, transparente y de utilidad para el trabajo colaborativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales didácticos multimedia,</li> </ul>
Habilidad para desarrollar propuestas de mejora continua.						<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma tecnológica de aprendizaje.</li> </ul>
<b>ACTITUDINALES</b>						
Afrontar problemas y asumir responsabilidades						<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material de apoyo hipertextual.</li> </ul>
Trabajo en equipo colaborativo.						<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escenarios y casos.</li> </ul>



Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 3: DESARROLLO Y CONTROL DE PROYECTOS</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Aplica técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos, observando su cumplimiento en cuanto a la calidad y entrega oportuna.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 3.1:</b> Desarrolla el sistema de información comparando el alcance obtenido de acuerdo a lo planeado y a las técnicas y herramientas utilizadas.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 10 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos.	- Desarrolla el proyecto observando el cumplimiento de las actividades integradas en el plan de desarrollo.	- Actualiza la información de las técnicas y herramientas de control generadas.	Dentro del Aula.	- Presenta herramienta de desarrollo y control del proyecto actualizada	- Herramienta actualizada, que muestra el alcance logrado de acuerdo a las expectativas descritas en el plan.	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual.
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Habilidad para aplicar técnicas y herramientas de control de control de proyectos	- Compara el alcance logrado en cuanto al desarrollo del proyecto y la organización del equipo colaborativo.	- Afina la metodología para el desarrollo del proyecto con calidad.		- Informe de avance del proyecto	- Funcionalidad, viabilidad, factibilidad del proyecto.	Material de apoyo hipertextual. Escenarios y casos.
<b>ACTITUDINALES</b>						
Actitud crítica, reflexiva y propositiva. Reto a la laboriosidad.	- Incorpora cambios al plan del proyecto, en cuanto a alcance, programa y presupuesto.					



Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 3: DESARROLLO Y CONTROL DE PROYECTOS</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Aplica técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos, observando su cumplimiento en cuanto a la calidad y entrega oportuna.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 3.2:</b> Conformar documentación trascendental que guíen el seguimiento y control de las actividades de desarrollo del proyecto.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 3 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Documentación técnica y administrativa que integra el desarrollo y control de proyectos.	- Integra la documentación indispensable para el desarrollo y control del proyecto, así como, la de la organización y desempeño del trabajo colaborativo.	- Ejemplifica errores más comunes por la elaboración, seguimiento e integración de documentación técnica y administrativa.  - Orienta las acciones del trabajo colaborativo.	Dentro del Aula.	- Integra minutas: de la documentación para el desarrollo del proyecto, y de la organización del equipo.	- Clasificación y organización de documentos técnicos y administrativos  - Pertinencia en la integración de los documentos.  - Entrega oportuna	Tecnologías de la información y comunicación.  Materiales didácticos multimedia,  Plataforma tecnológica de aprendizaje.  Material de apoyo hipertextual.  Escenarios y casos.
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Habilidad para llevar el seguimiento y control del desarrollo del proyecto.						
<b>ACTITUDINALES</b>						
Participación activa  Compromiso por el trabajo colaborativo						



Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 3: DESARROLLO Y CONTROL DE PROYECTOS</b>							
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Aplica técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos, observando su cumplimiento en cuanto a la calidad y entrega oportuna.							
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 3.3:</b> Integra los informes ejecutivo y extenso del proyecto de software desarrollado, para su presentación y evaluación.							
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 5 Horas.</b>		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS	
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA					
<b>CONCEPTUALES</b>							
Tipos de informes, objetivos, elementos y propósitos	- Construye los informes, el ejecutivo y el extenso en base a un análisis profundo de la información, demuestra la funcionalidad, factibilidad e impacto social del proyecto.	- Dirige la elaboración de los informes, observando su congruencia y correcta estructuración.	Dentro del Aula.	- Elabora informe ejecutivo y extenso.	el y	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferenciación entre cada uno de los informes.</li> <li>- Información congruente, viable, que promueva el éxito del proyecto desarrollado.</li> <li>- Entrega oportuna</li> </ul>	Tecnologías de la información y comunicación.  Materiales didácticos multimedia,  Plataforma tecnológica de aprendizaje.  Material de apoyo hipertextual.  Escenarios y casos.
<b>PROCEDIMENTALES</b>							
Habilidad para analizar información e integrar los informes según su función.							
<b>ACTITUDINALES</b>							
Participación activa y emprendedora							
Compromiso por el trabajo colaborativo							



Carrera: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

Unidad de Aprendizaje: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 4: COMUNICACIÓN MERCADOLÓGICA</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Implementa estrategias de comunicación mercadológica para la presentación del software desarrollado.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 4.1:</b> Desarrollar el marketing del proyecto para su comercialización y negociación.						
				<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 6 Horas.</b>		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Atributos de comercialización de un producto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora el marketing del producto integrando los elementos de impacto para la presentación y venta del proyecto.</li> <li>- Diseño de estrategias promocionales y publicitarias para la comercialización y negociación del proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Justifica la importancia y trascendencia del marketing del producto</li> <li>- Guía la elaboración de estrategias promocionales.</li> <li>- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.</li> </ul>	Dentro del Aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta física, estética y técnicamente el proyecto desarrollado (software).</li> <li>- Diseña estrategias promocionales y publicitarias (díptico, tríptico, cartel, poster, inclusive)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integre los atributos indispensables para la comercialización del proyecto.</li> <li>- Funcionalidad, aplicabilidad y viabilidad del proyecto, de impacto social.</li> <li>- Calidad que justifique el precio del proyecto</li> <li>- Claridad y congruencia en la redacción del texto impreso,</li> <li>- Creatividad e impacto.</li> </ul>	Tecnologías de la información y comunicación.  Materiales didácticos multimedia,  Plataforma tecnológica de aprendizaje.  Material de apoyo hipertextual.  Escenarios y casos.
Estrategias de comunicación mercadológica.						
Estimación de costos						
Estrategias de ventas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integración del análisis del desempeño de los costos.</li> </ul>					
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Habilidad para el diseñar estrategias promocionales y publicitarias.						
Habilidad para redactar y expresar información.						
<b>ACTITUDINALES</b>						
Actitud creativa e innovadora y de compromiso social						



Carrera: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

Unidad de Aprendizaje: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 4: COMUNICACIÓN MERCADOLÓGICA</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Implementa estrategias de comunicación mercadológica para la presentación del software desarrollado.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 4.2:</b> Implementa el plan para la presentación formal del proyecto.						
					<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 6 Horas.</b>	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Técnicas para la presentación de proyectos	- Identifica las actividades a realizar antes, durante y después de la presentación del proyecto.	- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.	Dentro del Aula.	- Presenta formalmente el proyecto de software desarrollado.	- Eficiencia y eficacia en el desempeño de la actuación de los integrantes del equipo colaborativo.	Tecnologías de la información y comunicación.
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Habilidad para expresar y redactar información.	- Investiga escenarios y sus requerimientos para la selección y preparación de la presentación formal del proyecto-	- Orienta el desarrollo del plan para la presentación del proyecto.			- Utilización adecuada de todos los recursos utilizados en el escenario.	Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje.
Habilidad para el diseño de material didáctico que oriente el éxito de la presentación.	- Diseña material de apoyo para la organización y presentación del proyecto.				- Promueve aprendizaje y fortalece la retroalimentación	Material de apoyo hipertextual. Escenarios y casos.
<b>ACTITUDINALES</b>						
Actitud creativa e innovadora De asumir retos y promover disciplinas						



Carrera: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

Unidad de Aprendizaje: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

<b>UNIDAD DIDÁCTICA No. 4: COMUNICACIÓN MERCADOLÓGICA</b>						
<b>COMPETENCIA PARTICULAR:</b> Implementa estrategias de comunicación mercadológica para la presentación del software desarrollado.						
<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 4.3:</b> Realiza la autoevaluación de la presentación del proyecto para la propuesta de la mejora continua.						
				<b>TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 6 Horas.</b>		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<b>CONCEPTUALES</b>						
Instrumentos y criterios de evaluación del desempeño	- Aplica instrumento de autoevaluación para la generación de estrategias de mejora continua.	- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.	Dentro del Aula.	- Presenta plan de mejora continua.	- Estrategias congruentes y propositivas.	Tecnologías de la información y comunicación.  Materiales didácticos multimedia,  Plataforma tecnológica de aprendizaje.  Material de apoyo hipertextual.  Escenarios y casos.
<b>PROCEDIMENTALES</b>						
Habilidad para el diseño de instrumentos de evaluación.	- Elabora informe de resultados del trabajo colaborativo.					
<b>ACTITUDINALES</b>						
Admite la autoevaluación como un proceso de mejora continua.						





Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

## PLAN DE EVALUACIÓN SUMATIVA DEL CURSO

No. DE UNIDAD DIDÁCTICA	EVIDENCIA INTEGRADORA DE LA COMPETENCIA PARTICULAR (DESEMPEÑO, CONOCIMIENTO, PRODUCTO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE ACREDITACIÓN
1	Elabora el plan estratégico para el desarrollo del proyecto, justificando a través de su análisis, el impacto social en la industria del software.	El plan estratégico para el desarrollo del proyecto debe ser congruente, factible y viable, de acuerdo al tiempo para su realización, la selección del problema debe resolver necesidades reales y de impacto social que fortalezca oportunidades para la industria del software..	30%
2	Integra como informe de: objetivos, metas, roles, descripción de actividades y matriz FODA, dentro de un ambiente de trabajo colaborativo, adquiriendo compromisos y responsabilidades para el desarrollo del proyecto con calidad.	La calidad del reporte se mide por la integración de retos y compromisos tangibles y ambiciosos, así como por la correcta organización y dirección del equipo colaborativo, el diseño de la matriz FODA, debe ser congruente en cada uno de los factores que la integran.	15%
3	Informe de desarrollo del proyecto, observando su alcance, en cuanto a calidad y a tiempo obtenido con lo descrito en el plan estratégico.	El informe de desarrollo del proyecto debe ser congruente con lo planeado, su seguimiento se observa a través de la aplicación de herramientas de control, registrando sus observaciones; debe estar soportado por la documentación trascendental para su desarrollo, misma que debe estar clasificada y organizada.	40%
4	Presentación formal del proyecto, con una actitud crítica, comprometida, entusiasta y emprendedora.	La presentación se orienta por la organización de un equipo colaborativo, asumiendo compromisos y responsabilidades durante la presentación tecnológica del proyecto, integrando los elementos de comunicación mercadológica y negociación que influirán en el éxito del evento.	15%





Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

EVIDENCIA INTEGRADORA DE LA COMPETENCIA GENERAL O UNIDAD DE APRENDIZAJE (DESEMPEÑO, CONOCIMIENTO, PRODUCTO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Administración de proyectos de software con calidad, a través del desempeño equipos colaborativos comprometidos, creativos y propositivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El plan estratégico de desarrollo del proyecto de acuerdo a las necesidades reales de la industria de software y al alcance de conocimientos obtenidos.</li> <li>- Planificación y análisis del problema a resolver del proyecto de software.</li> <li>- Trabajo colaborativo.</li> <li>- Manejo de conflictos.</li> <li>- Herramientas de planeación y control para el desarrollo de proyectos.</li> <li>- Documentación técnica para el desarrollo de la planificación y análisis del proyecto.</li> <li>- Documentación para la organización y dirección del trabajo colaborativo.</li> <li>- Marketing del producto</li> <li>- Comunicación mercadológica para la presentación del proyecto.</li> <li>- Informe ejecutivo</li> <li>- Informe detallado</li> <li>- Autoevaluación y propuesta de mejoras continua</li> </ul>
	<p><b>100%</b></p>





Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

## REFERENCIAS DOCUMENTALES

No.	TITULO DEL DOCUMENTO	TIPO			DATOS DEL DOCUMENTO		CLASIFICACIÓN	
		Libro	Antología	Otro(especifique)	AUTOR(ES)	EDITORIAL Y AÑO	BASICO	CONSULTA
1	Administración exitosa de proyectos	X			Jack Gido / James P. Clements	CENGAGE, 2007	X	
2	Administración Profesional de Proyectos	X			Yamal Chamoun	McGrawHill, 2002	X	
3	Ingeniería de Software Una Perspectiva Orientada a Objetos	X			Braude, Eric J.	RA-MA, 2003	X	
4	Ingeniería de Software. Un enfoque práctico	X			Pressman, Roger	McGrawHill, 2005	X	
5	Desarrollo y Gestión de Proyectos Informáticos	X			McConnell, Steve	McGrawHill, 1997	X	
6	Mercadotecnia	X			Fischer, Laura	McGrawHill, 1993	X	
7	Estudio para Determinar la Cantidad y Calidad de Recursos Humanos Necesarios para el Desarrollo de la Industria de Software en México			Investigación	Universidad Autónoma Metropolitana	Secretaria de Economía, 2004		X
8	Guía para la presentación de proyectos	X			ILPES	Siglo XX Editores		X
9	Formulación y Evaluación de Proyectos Informáticos	X			Baca Urbina, Gabriel	Fondo Americano 2005		X





Carrera: TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN

Unidad de Aprendizaje: ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II

## PÁGINAS ELECTRÓNICAS

UNIDAD (ES) DEL PROGRAMA	DIRECCIÓN ELECTRÓNICA	DATOS DE LA PÁGINA				CLASIFICACIÓN	
		CONTENIDO PRINCIPAL				Básico	Consulta
		Texto	Simuladores	Imágenes	Otro		
1	LA PLANEACIÓN ESTRATAEGICA Crece Negocios, Powered by <a href="#">WordPress</a> , mayo 2009 <a href="http://www.crecenegocios.com/la-planeacion-estrategica/">http://www.crecenegocios.com/la-planeacion-estrategica/</a> 28/Octubre/ 2009	X					X
2	TALLER REDES Y TRABAJO COLABORATIVO ENTRE PROFESORES Barbara de Benito Universidad Islas Baleares, EDUtec 99 <a href="http://gte.uib.es/articulo/EDUtec99.pdf">http://gte.uib.es/articulo/EDUtec99.pdf</a> 28/Octubre/2009	X					X
2	MANEJO DE CONFLICTOS Tutorial creado por Wikilearning, Comunidades de Wikis libres para aprender <a href="http://www.wikilearning.com/monografia/manejo_de_conflictos-tipos_de_conflicto/14767-4">http://www.wikilearning.com/monografia/manejo_de_conflictos-tipos_de_conflicto/14767-4</a> 28/Octubre/2009	X					X
3	TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y HERRAMIENTAS PARA ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE Coordinación de Publicaciones Digitales. DGSCA-UNAM Revista Digital Universitaria <a href="http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art47/jun_art47.pdf">http://www.revista.unam.mx/vol.7/num6/art47/jun_art47.pdf</a> 28/Octubre/2009	X					X





Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

## PROGRAMA SINTÉTICO

### COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE) :

Integra equipos colaborativos para el desarrollo de software, adquiriendo competencias para la construcción y comercialización de proyectos en función de las necesidades de la industria de software.

COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)	RAP	CONTENIDOS
<p>1. Construye el plan a seguir para el desarrollo de proyectos de software, con una actitud emprendedora.</p>	<p>1.1 Realiza la planeación estratégica que guiará el desarrollo del proyecto.</p> <p>1.2 Justifica la planeación y análisis del proyecto de desarrollo de software a realizar.</p>	<p><b>CONCEPTUALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El plan estratégico, sus elementos, técnicas y herramientas.</li> <li>- Sistemas de información, objetivo, proceso y elementos.</li> </ul> <p><b>PROCEDIMENTALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para esquematizar el plan estratégico.</li> <li>- Habilidad para identificar y describir problemas.</li> <li>- Habilidad para diferenciar problemas y proponer soluciones factibles y congruentes</li> </ul> 



<b>PROGRAMA SINTÉTICO</b>		
<b>COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)</b>	<b>RAP</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<p>2. Dirige el desarrollo de proyectos con calidad, a través de una actitud responsable y comprometida hacia trabajo colaborativo.</p>	<p>2.1 Participa activamente en el desarrollo del proyecto como integrante de un equipo colaborativo.</p> <p>2.2 Comparte el conflicto como un valor para implementar y aplicar estrategias de mejora continua.</p>	<p><b>CONCEPTUALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodología del trabajo colaborativo</li> <li>- Etapas del desarrollo y crecimiento del equipo.</li> <li>- Conflicto en los proyectos</li> <li>- Fuentes del conflicto</li> </ul> <p><b>PROCEDIMENTALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para comunicar y expresar ideas, propuestas y mejoras, inclusive.</li> <li>- Habilidad para establecer relaciones con personas heterogéneas.</li> <li>- Aplica el proceso para la resolución del conflicto.</li> <li>- Habilidad para desarrollar propuestas de mejora continua.</li> </ul>





Carrera: **TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN**

Unidad de Aprendizaje: **ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN II**

<b>PROGRAMA SINTÉTICO</b>		
<b>COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)</b>	<b>RAP</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<p>3. Aplica técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos, observando su cumplimiento en cuanto a calidad y entrega oportuna.</p>	<p>3.1 Desarrolla el sistema de información comparando el alcance obtenido de acuerdo a lo planeado, y a las técnicas y herramientas utilizadas.</p> <p>3.2 Conformar documentación trascendental que guíen el seguimiento y control de las actividades de desarrollo del proyecto.</p> <p>3.3 Integra los informes ejecutivo y extenso del proyecto desarrollado, para su presentación y evaluación.</p>	<p><b>CONCEPTUALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas y herramientas de desarrollo y control de proyectos.</li> <li>- Documentación técnica y administrativa que integra el desarrollo y control de proyectos.</li> <li>- Tipos de informes, objetivos, elementos y propósitos</li> </ul> <p><b>PROCEDIMENTALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para aplicar técnicas y herramientas de control de control de proyectos.</li> <li>- Habilidad para llevar el seguimiento y control del desarrollo del proyecto.</li> <li>- Habilidad para analizar información e integrar los informes según su función.</li> </ul>





<b>PROGRAMA SINTÉTICO</b>		
<b>COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)</b>	<b>RAP</b>	<b>CONTENIDOS</b>
4. Implementa estrategias de comunicación mercadológica para la presentación del software desarrollado.	<p>4.1 Desarrollar el marketing del proyecto para su comercialización y negociación.</p> <p>4.2 Implementa el plan para la presentación formal del proyecto.</p> <p>4.3 Realiza la autoevaluación de la presentación del proyecto para la propuesta de la mejora continua.</p>	<p><b>CONCEPTUALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atributos de comercialización de un producto.</li> <li>- Estrategias de comunicación mercadológica.</li> <li>- Estimación de costos</li> <li>- Estrategias de ventas</li> <li>- Técnicas para la presentación de proyectos.</li> <li>- Instrumentos y criterios de evaluación del desempeño</li> </ul> <p><b>PROCEDIMENTALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para el diseñar estrategias promocionales y publicitarias.</li> <li>- Habilidad para redactar y expresar información.</li> <li>- Habilidad para expresar y redactar información.</li> <li>- Habilidad para el diseño de material didáctico que oriente el éxito de la presentación.</li> <li>- Habilidad para el diseño de material didáctico que oriente el éxito de la presentación.</li> </ul>