


ASIGNATURA DE GESTIÓN DE PROYECTOS II.

1. Competencias	Dirigir e implementar proyectos de negocios digitales y soluciones de entornos virtuales a través del desarrollo de aplicaciones progresivas, herramientas de inteligencia en los negocios y desarrollo avanzado inmersivo / multisensorial considerando las necesidades del cliente, la interpretación de los datos y la normatividad aplicable para contribuir a la evolución digital de las organizaciones en el marco global.
2. Cuatrimestre	Décimo
3. Horas Teóricas	22
4. Horas Prácticas	38
5. Horas Totales	60
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	4
7. Objetivo de aprendizaje	El alumno implementará modelos de gestión considerando la integración de metodologías y buenas prácticas para el cumplimiento de los objetivos en el desarrollo de proyectos.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Modelo de gestión y liderazgo.	6	10	16
II. Implementación del modelo de gestión Híbrido.	16	28	44
Totales	22	38	60


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

GESTIÓN DE PROYECTOS II.


UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	I. Modelo de gestión y liderazgo.
2. Horas Teóricas	6
3. Horas Prácticas	10
4. Horas Totales	16
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno determinará la propuesta de modelo híbrido para su implementación en la gestión de proyectos.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Teoría de la gestión híbrida	<p>Comprender qué es un modelo de gestión y liderazgo 4.0</p> <p>Identificar las características y retos del líder 4.0.</p> <p>Identificar qué son los modelos de gestión Híbrida de proyectos.</p> <p>Reconoce las características de los enfoques ágil y en cascada.</p> <p>Identificar la importancia y ventajas de los modelos de gestión híbrida.</p>	<p>Determina la propuesta de gestión con enfoque de liderazgo 4.0</p>	<p>Pensamiento creativo.</p> <p>Trabajo colaborativo.</p> <p>Asertividad.</p> <p>Observador.</p> <p>Saber escuchar.</p> <p>Comunicarse.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Honestidad.</p> <p>Ética profesional y personal.</p> <p>Respeto.</p> <p>Liderazgo.</p> <p>Iniciativa.</p> <p>Proactivo.</p> <p>Emprendedor.</p>

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


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Principios de gestión híbrida	<p>Identificar los principios para el modelo de gestión Híbrida de proyectos.</p> <p>Definir el enfoque híbrido del proyecto basado en los requerimientos.</p>	<p>Diagnosticar el proyecto para identificar las áreas favorables a la metodología ágil.</p> <p>Determinar el enfoque híbrido para el proyecto.</p>	<p>Pensamiento creativo.</p> <p>Trabajo colaborativo.</p> <p>Asertividad.</p> <p>Observador.</p> <p>Saber escuchar.</p> <p>Comunicarse.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Honestidad.</p> <p>Ética profesional y personal.</p> <p>Respeto.</p> <p>Liderazgo.</p> <p>Iniciativa.</p> <p>Proactivo.</p> <p>Emprendedor.</p>

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

GESTIÓN DE PROYECTOS II.

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elabora y presenta a partir de un proyecto un portafolio de evidencias que contenga:</p> <p>a) Contexto del proyecto.</p> <p>b) Requerimientos y alcance del proyecto.</p> <p>c) Mapa de la Propuesta del modelo de gestión y Justificación con enfoque al liderazgo 4.0.</p>	<p>1. Comprende los modelos de gestión híbrida</p> <p>2. Explica los principios para el modelo de gestión híbrida.</p> <p>3. Identifica el enfoque híbrido basado en los requerimientos del proyecto.</p>	<p>Proyecto</p> <p>Rúbrica</p>


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

GESTIÓN DE PROYECTOS II.
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos. Discusión en grupo Equipos colaborativos	Equipo de cómputo. Internet. Software especializado.

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		


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

GESTIÓN DE PROYECTOS II.


UNIDADES DE APRENDIZAJE

1.Unidad de aprendizaje	II. Implementación del modelo de gestión Híbrido
2.Horas Teóricas	16
3.Horas Prácticas	28
4.Horas Totales	48
5.Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno implementará un modelo de gestión híbrida para contribuir en la mejora continua de los procesos de desarrollo de proyectos.


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Planeación y organización	Identificar la planificación de las etapas del programa de trabajo. Definir la planificación de los costos. Identificar los indicadores del proyecto.	Determinar roles de trabajo. Determinar los flujogramas de las etapas del proyecto. Planear la interacción con los stakeholders. Determinar el seguimiento iterativo. Determinar los indicadores de medición del proyecto.	Pensamiento creativo. Trabajo colaborativo. Asertividad. Observador. Saber escuchar. Comunicarse. Puntualidad. Responsabilidad. Honestidad. Ética profesional y personal. Respeto. Liderazgo. Iniciativa. Proactivo. Emprendedor.

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

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Identificación y control de Riesgos	<p>Comprender el concepto de riesgo.</p> <p>Describir los tipos de riesgo</p> <p>identificar el nivel e impacto de los riesgos.</p> <p>Explicar los principios e importancia de la administración de riesgos.</p> <p>Comprender el análisis y evaluación del riesgo</p> <p>Definir la matriz de riesgos</p> <p>Identificar técnicas y control de riesgos preventivos, correctivos, directivos, detectivos .</p>	<p>Determinar la matriz de riesgos.</p> <p>Establecer la gestión y control de riesgos.</p>	<p>Pensamiento creativo.</p> <p>Trabajo colaborativo.</p> <p>Asertividad.</p> <p>Observador.</p> <p>Saber escuchar.</p> <p>Comunicarse.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Honestidad.</p> <p>Ética profesional y personal.</p> <p>Respeto.</p> <p>Liderazgo.</p> <p>Iniciativa.</p> <p>Proactivo.</p> <p>Emprendedor.</p>
Puesta en marcha del proyecto.	<p>Identificar el procedimiento de Seguimiento y Control del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presupuesto del proyecto -Cronograma del proyecto -Estimación de recursos y duraciones. -Identificación y evaluación cualitativa de riesgos. -Plan de gestión de comunicaciones. -Gestión para el control de versiones. 	<p>Determinar los instrumentos de control para seguimiento del proyecto.</p>	<p>Pensamiento creativo.</p> <p>Trabajo colaborativo.</p> <p>Asertividad.</p> <p>Observador.</p> <p>Saber escuchar.</p> <p>Comunicarse.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Honestidad.</p> <p>Ética profesional y personal.</p> <p>Respeto.</p> <p>Liderazgo.</p> <p>Iniciativa.</p> <p>Proactivo.</p> <p>Emprendedor.</p>


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

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Conclusión del proyecto.	Definir el plan de cierre, Definir los Instrumentos y entregables.	Validar los entregables. Realizar la Retrospectiva y cierre de proyecto.	Pensamiento creativo. Trabajo colaborativo. Asertividad. Observador. Saber escuchar. Comunicarse. Puntualidad. Responsabilidad. Honestidad. Ética profesional y personal. Respeto. Liderazgo. Iniciativa. Proactivo. Emprendedor.


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

GESTIÓN DE PROYECTOS II. PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elabora y presenta a partir de un proyecto un portafolio de evidencias que contenga:</p> <p>a) Documentación de Planeación del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flujograma de Iniciación del Proyecto. - Flujograma de Planificación del Proyecto. - Historias de usuario. - Estimación de tareas - Sprint Backlog - Flujograma de Ejecución del Proyecto. - Flujograma de Monitoreo y Control del Proyecto. - Flujograma de Cierre del Proyecto. <p>b) Documentación de riesgos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diagramas de Procesos de Gestión de los Riesgos del Proyecto. -Informe de Monitoreo de Riesgos. <p>c) Documentación de seguimiento y control del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Instrumentos para Monitoreo y Control de Procesos. - Instrumentos para evaluación de Ejecución de Procesos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las etapas del proyecto. 2. Comprender el proceso de tratamiento de los riesgos del proyecto. 3. Explicar el proceso de seguimiento y control del proyecto. 4. Comprender el proceso de cierre del proyecto. 	<p>Proyecto</p> <p>Rúbrica</p>

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

-Informe de Estado de las Solicitudes de Cambio. d) Documentación de cierre de proyecto: -Instrumentos para validación de entregables.		
--	--	--

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


GESTIÓN DE PROYECTOS II.


PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos. Discusión en grupo Equipos colaborativos	Equipo de cómputo. Internet. Software especializado.

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		


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

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


GESTIÓN DE PROYECTOS II.

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

Capacidad	Criterios de Desempeño
Planificar proyectos de negocios digitales mediante metodologías ágiles de dirección de proyectos, estrategias de marketing digital, modelo de negocios, estimación de recursos, costos y presupuestos, estrategias de monetización y normativa aplicable para mejorar el posicionamiento e innovar en los canales de venta de productos, contenidos y servicios en línea.	<p>Elaborará propuesta de plan o modelo de negocios digital, que contenga:</p> <p>a) Informe de levantamiento de requerimientos - Lineamientos y restricciones gráficos - Imagen corporativa - Aspectos legales.</p> <p>b) Objetivo y alcance del proyecto. c) Análisis del producto o negocio. d) Análisis de mercado e) Análisis de la competencia f) Análisis del cliente g) Estrategias de marketing digital h) Cronograma de actividades de diseño: roles, responsabilidades y tiempos de actividades y de entrega. h) Plan financiero j) Contratos.</p>
Desarrollar proyectos de negocios digitales mediante metodologías ágiles, herramientas tecnológicas orientadas a la distribución de aplicaciones en la nube, modelos de negocio, procesos y métodos de dirección para la venta de productos, contenidos y servicios en línea.	<p>Entregará reporte de seguimiento que considere:</p> <p>a) propuesta de proyecto b) argumentación del proyecto c) Seguimiento y control (de avances, solicitudes de cambios, versiones, d) Proceso de despliegue y distribución. e) mecanismos de controles de seguridad. f) Requisitos legales(registros de derechos autor y de propiedad intelectual)</p>
Controlar el desempeño de los proyectos de negocios digitales mediante evaluación de análisis de datos, técnicas y herramientas de ciberseguridad, técnicas de monitoreo para cumplir con el propósito y alcance del proyecto.	<p>Entregará reporte de medición de la implementación que incluya:</p> <p>a) proceso de la administración del proyecto. b) evaluación de riesgos. c) estadísticas de comportamiento y desempeño d) Control de pruebas y seguridad. e) Registro de cambios</p>

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


Capacidad	Criterios de Desempeño
<p>Concluir dirección de los proyectos de negocios digitales. considerando metodologías y normativas aplicables para formalizar la transferencia del producto, servicio o resultado final del proyecto.</p>	<p>Entregará portafolio cierre de proyecto que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reporte de estado del proyecto - Bitácoras de registros de proyecto - Archivos fuentes - Reporte de lecciones aprendidas. - liberación de recursos. - Carta de liberación(administrativa y contractual)

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


GESTIÓN DE PROYECTOS II.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Russ J. Martinelli Dragan Z. Milosevic	2016 ISBN 978-1-118-9731 2-7 (hard back), 978-1-118-9732 1-9 (ePDF), 978-1-118-9732 0-2 (ePUB)	<i>PROJECT MANAGEMENT TOOLBOX</i>	Hoboken, New Jersey	USA	Wiley
Paul Hopkin	2017 ISBN 978 0 7494 7961 9 E-ISBN 978 0 7494 7962 6	<i>Fundamentals of Risk Management Understanding, evaluating and implementing effective risk management</i>		UK	Kogan Page Limited
Kim Heldman Vanina Mangano	ISBN: 978-1-119-4211 5-3 ISBN: 978-1-119-4211 8-4 (ebk.) ISBN: 978-1-119-4211 6-0 (ebk.)	<i>PMP® Project Management Professional Practice Tests</i>	Indianapolis, Indiana	USA	Wiley
Rob Cole Edward Scotcher	2015 ISBN: 978-1-292-063 56-0 (print) 978-1-292-063 58-4 (PDF) 978-1-292-063 57-7 (eText) 978-1-292-063 59-1 (ePub)	<i>Recuperando datos. Espera unos segundos e intenta cortar o copiar de nuevo.</i>	Harlow	UK	Pearson

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

Tom Kendrick	2015 ISBN 978-0-8144-3608-0 (hardcover) ISBN 0-8144-3608-0 (hardcover) ISBN 978-0-8144-3609-9 (ebook) ISBN 0-8144-3609-9 (ebook)	<i>Identifying Managing Project Risk Essential Tools for Failure-Proofing Your Project</i>	New York, NY	USA	Amacom
Project Management Institute	2017 ISBN: 978-1-62825-184-5	<i>A Guide to the PROJECT MANAGEMENT BODY OF KNOWLEDGE</i>	Newtown Square, Pennsylvania	USA	Project Management Institute, Inc
Harold Kerzner	2017 ISBN 9781119165361 (epub); 9781119165378 (epdf)	<i>Project Management A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling</i>	Hoboken, New Jersey	USA	Wiley

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