

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN



Desarrollo de Proyectos basados en la gestión tecnológica y la innovación

ASIGNATURA OPTATIVA

1. DATOS GENERALES DE IDENTIFICACIÓN

a. Nombre de la asignatura	Desarrollo de Proyectos basados en la gestión tecnológica y la innovación				
b. Tipo	Optativa				
c. Modalidad	Presencial				
d. Ubicación	Tercer o cuarto semestre				
e. Duración total en horas	96	HP	45	HEI	51
f. Créditos	6				
g. Requisitos académicos previos	Ninguno				

2. INTENCIONALIDAD FORMATIVA DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura tiene como propósito: aportar las competencias que permitan aplicar herramientas de gestión de tecnología e innovación para la generación de proyectos tecnológicos en organizaciones.

3. RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS

La asignatura guarda relación con las siguientes asignaturas: Fundamentos de innovación tecnológica, Gestión de proyectos, Planeación estratégica, finanzas y costos, ya que contribuye al desarrollo de las siguientes competencias de egreso:

- Innovación tecnológica: Evalúa metodológicamente propuestas de innovación tecnológicas en las empresas considerando los requerimientos de los diferentes grupos de interés bajo un enfoque de sustentabilidad.
- Gestión estratégica: Establece criterios pertinentes y con responsabilidad social para la toma de decisiones que propician mejorar la competitividad de las empresas.

4. COMPETENCIA A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA

Aplica modelos y herramientas de la gestión tecnológica y la innovación para el desarrollo de proyectos en las organizaciones.

5. COMPETENCIAS GENÉRICAS, DISCIPLINARES Y ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Genéricas

- Aplica los conocimientos en sus intervenciones profesionales y en su vida personal con pertinencia.
- Actualiza sus conocimientos y habilidades para su ejercicio profesional y su vida personal, de forma autónoma y permanente.
- Resuelve problemas en contextos locales, nacionales e internacionales, de manera profesional.
- Manifiesta comportamientos profesionales y personales, en los ámbitos en los que se desenvuelve, de manera transparente y ética.
- Toma decisiones en su práctica profesional y personal, de manera responsable.

Disciplinares

- Mejora las operaciones de la empresa a través del análisis de variables cualitativas y cuantitativas.
- Desarrolla estudios o proyectos con rigor científico o técnico para la resolución de problemáticas relacionadas con la ingeniería y gestión de procesos en las empresas.
- Establece una gestión eficiente y alineada a los planes estratégicos de la empresa.

Específicas

- Identifica con argumentos congruentes y lógicos los elementos para generación de proyectos de gestión tecnológica e innovación de acuerdo a la necesidad o contexto de la organización.
- Aplica el modelo de gestión de proyectos bajo el modelo de marco lógico, la necesidad de mercado, la búsqueda del estado del arte y tendencias tecnológicas relacionadas, normas oficiales mexicanas relacionadas a la gestión de proyectos tecnológicos, la gestión y mitigación de riesgos para la realización de una propuesta de proyecto de gestión tecnológica e innovación en una organización.

6. CONTENIDOS ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

- De la necesidad al mercado...el proceso de innovación desde el cliente
- Búsqueda del estado del arte y tendencias tecnológicas
- Benchmarking tecnológico y estudio de mercado consumidor y competidor
- Normas oficiales mexicanas para la gestión de tecnología y proyectos tecnológicos
- Escala de madurez de la tecnología y escala de madurez comercial de un proyecto tecnológico y de innovación
- Uso del modelo de marco lógico aplicado en proyectos de desarrollo tecnológico e innovación
- Riesgos en proyectos tecnológicos y de innovación y estrategias de mitigación
- Indicadores en proyectos tecnológicos y de innovación

7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- Análisis de casos de estudio.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje mediado por TIC

8. ESTRATEGIAS GENERALES DE

EVALUACIÓN Evaluación de proceso – 70

%

- Desarrollo de un proyecto aplicado a escenarios reales.

Evaluación de producto – 30 %

- Documento final de un proyecto aplicado a escenarios reales.

- **REFERENCIAS**

- Baca, G. (2013). Evaluación de proyectos. 7ª Edición. Editorial McGraw Hill. México.
- CEPAL (2011). Formulación de proyectos con la metodología de marco lógico. Naciones Unidas. Chile
- IMNC (2007). NMX-GT-001-IMNC-2007 NORMA MEXICANA IMNC Sistema de gestión de la tecnología – Terminología
- IMNC (2008). NMX-GT-002-IMNC-2008 NORMA MEXICANA IMNC Gestión de Tecnología. Proyectos Tecnológicos
- Solleiro, J, Castañon, R. (2016). Gestión Tecnológica: conceptos y prácticas. CamBioTec. México
- Heredia, M. (3 septiembre de 2017). Ingenioempresa. Como hacer un proyecto con la metodología de marco lógico. Recuperado el 5 de septiembre 2020 de <https://ingenioempresa.com/metodologia-marco-logico/>

9. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR

- Grado mínimo de Maestro en Administración de Operaciones, Maestro en Ingeniería, Doctorado en ingeniería o afín
- Mínimo tres años de experiencia profesional en el desarrollo de proyectos tecnológicos y/o de innovación
- Mínimo un año de experiencia en capacitación o docencia.
- Es necesario que el profesor posea todas las competencias que se declaran en la asignatura que va a impartir.