

Vicerrectoría de Maestrías y Programas Ejecutivos
Dirección de Diseño Académico

Guía para el Profesor

Ciencias de la Administración



Índice

Introducción.....	3
Educación basada en competencias	3
Competencias del curso.....	4
Metodología del curso	5
Herramienta SafeAssign.....	6
Temario	8
Bibliografía y recursos especiales	8
Evaluación y agendas.....	8
Notas de enseñanza.....	10

Introducción

El presente documento tiene la finalidad de mostrarte información esencial para la impartición del curso que facilitará. Este manual le será de utilidad para:

1. Revisar la metodología del curso a impartir
2. Identificar las competencias a desarrollar en cada módulo
3. Conocer los mecanismos de evaluación del curso
4. Conocer y aplicar las notas de enseñanza, es decir, las recomendaciones y sugerencias específicas de parte del equipo de Diseño Académico para optimizar la impartición de la asignatura

Lo anterior le ayudará a encaminar todos sus esfuerzos para lograr los objetivos y competencias del curso con tus estudiantes.

Es importante mencionar que algunos cursos de maestría requieren de recursos especiales, por lo que agregamos una sección en este documento que deberás revisar oportunamente y con detenimiento para poder tener el material listo con antelación.

¡Gracias por aportar su conocimiento y experiencia en la impartición de este curso!

Educación basada en competencias

La Universidad Tecmilenio seleccionó el enfoque educativo basado en competencias como una de las técnicas didácticas para promover el aprendizaje significativo siguiendo un modelo constructivista.

El propósito de utilizar el enfoque basado en competencias en los programas de maestría de la Universidad Tecmilenio es brindar a los estudiantes la oportunidad de enfrentar situaciones que los lleven a interiorizar, comprender y aplicar aquello que aprenden. Se espera que los alumnos utilicen estos conocimientos como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven, desarrollando así el compromiso con la sustentabilidad como parte de su formación integral.

¿En qué consiste la educación basada en competencias?

Parte de un modelo educativo centrado en el estudiante que se enfoca en el desarrollo de competencias en los alumnos y en la demostración de su dominio. Bajo esta metodología, el resultado de aprendizaje es lo central.

Una competencia es la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permite a una persona desenvolverse de manera eficaz en diversos contextos y desempeñar adecuadamente una función, actividad o tarea.

Lo anterior conduce a atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los participantes en la resolución de evidencias complejas en el mundo real.

En otros esquemas, los resultados de aprendizaje se definen en términos del nivel de conocimientos o habilidades que un estudiante alcanzará al final del proceso educativo como consecuencia de su participación en determinadas experiencias

educativas. En cambio, en este modelo, las competencias describen qué debe aprenderse y también el nivel de desempeño que se espera que alcancen los estudiantes (Ewell en Klein-Collins, 2012).

¿Cuál es su papel como maestro impartidor o facilitador en el aprendizaje basado en proyectos?

En la actualidad, las competencias en el ambiente educativo no solo implican nuevos roles y aprendizajes para los estudiantes, sino también para el docente. Es preciso que éste analice y redirija su práctica profesional para hacerse consciente de sus propias competencias y, así, poder guiar adecuadamente a sus alumnos en el desarrollo de las suyas (Lozano y Herrera, 2011).

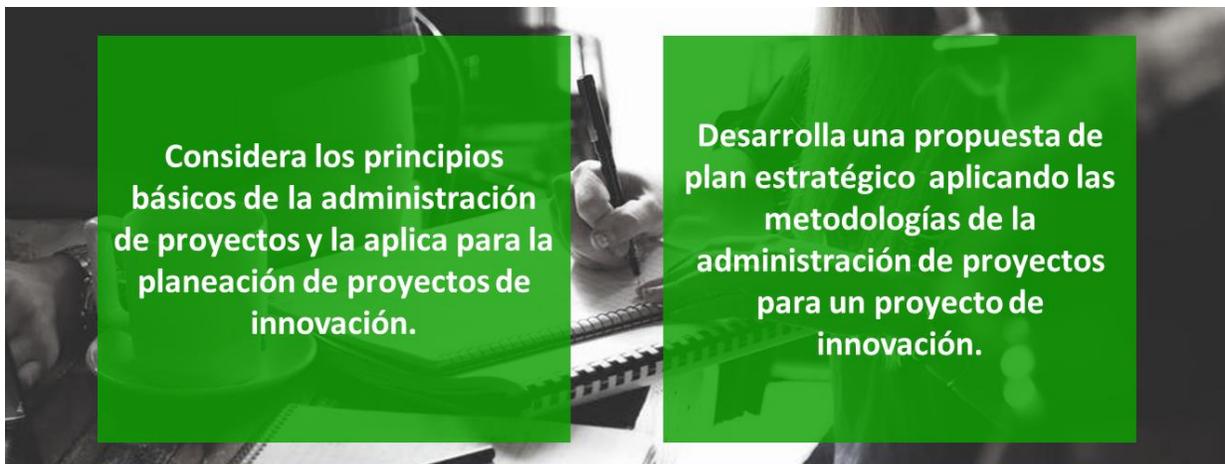
El profesor como facilitador deberá:

- Organizar el aprendizaje como una construcción de competencias por parte de los alumnos.
- Guiar las actividades de los alumnos, facilitando que estos adquieran una visión integral y se interesen por la asignatura.
- Establecer nuevas formas de organización que favorezcan las interacciones entre el aula (o ambiente virtual de aprendizaje), la institución y el medio exterior.
- Utilizar nuevas formas de evaluación basadas en los resultados y el desempeño.

Revise la sección de metodología del curso para averiguar cómo se aplica el aprendizaje basado en proyectos en esta asignatura.

Competencias del curso

Al finalizar el curso **Ciencias de la Administración**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido las siguientes competencias de posgrado, en toda su extensión:



Metodología del curso

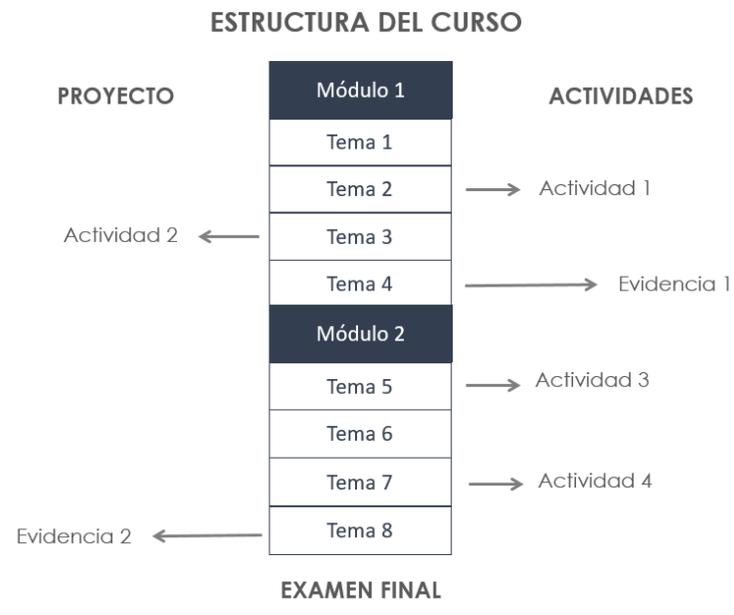
El curso **Ciencias de la Administración** está diseñado bajo el modelo de aprender haciendo que caracteriza a la Universidad Tecmilenio. A través del mismo, el participante adquirirá conocimientos, habilidades y actitudes con los que podrá demostrar su saber y su saber hacer. Para lograr este objetivo, realizará diversas actividades, reforzará/ampliará su conocimiento con el estudio del contenido, y compartirá sus experiencias y aprendizajes con otros profesionistas.

Este curso tiene dos módulos de cuatro temas cada uno. Las actividades y evidencias están encaminadas a la demostración de la adquisición de las competencias del mismo.

A lo largo del curso, el participante debe trabajar en lo siguiente:

- 4 actividades
- 2 evidencias
- 1 examen final

A continuación, se incluye de manera esquemática la estructura del curso y la división de los temas de acuerdo a las semanas:



			ENTREGABLE
Semana 1	Competencia 1	Tema 1	
		Tema 2	Actividad 1
Semana 2		Tema 3	Actividad 2
		Tema 4	Evidencia 1
Semana 3	Competencia 2	Tema 5	Actividad 3
		Tema 6	
Semana 4		Tema 7	Actividad 4
		Tema 8	Evidencia 2
EXAMEN FINAL			

Actividades

Las actividades están diseñadas para repasar los principales conceptos y facilitar la adquisición de las competencias del curso.

Evidencias

Las evidencias se deben enviar a través de la plataforma Blackboard en la fecha indicada.

La **evidencia 1** de este curso consiste en desarrollar estrategias a través de una propuesta de solución con base en fundamentos teóricos, para mejorar los procesos de administración de proyectos ante una problemática inmersa en un caso de estudio, y se encuentra en el apartado de Evidencias.

La **evidencia 2** de este curso consiste en proponer soluciones ante la problemática presentada en un caso de estudio, para elaborar una presentación ejecutiva en la que describa su propuesta de implementación de metodologías para la administración de proyectos en la empresa señalada, y también se encuentra en el apartado de Evidencias.

Tanto usted, en su capacidad de facilitador, como los participantes, podrán revisar en cualquier momento las instrucciones y rúbricas de evaluación en la sección de Evidencias, ubicada en el lado derecho de la página principal.

Herramienta SafeAssign

SafeAssign es una herramienta que se encuentra disponible dentro de Blackboard, la cual sirve para revisar las actividades, con el fin de detectar posibles plagios. Además, ayuda a identificar a los alumnos que no citan correctamente sus fuentes de información para darles seguimiento en este aspecto y asegurarse que comprendan cómo se debe presentar el análisis.

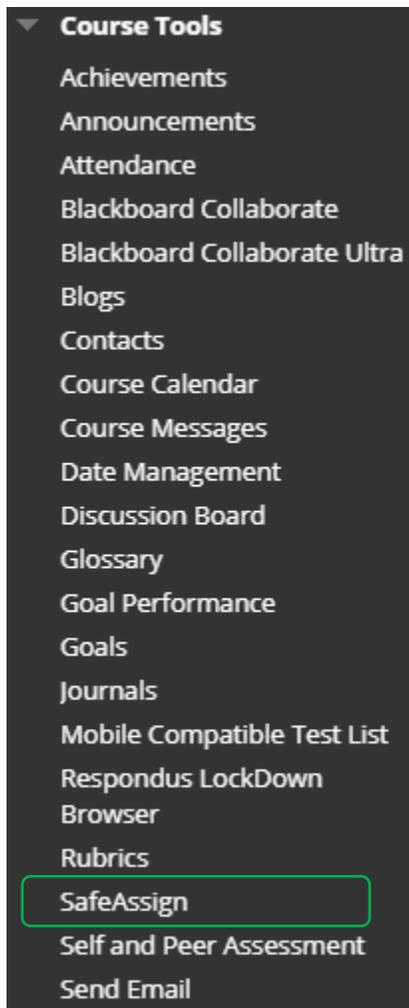
En caso de encontrar información plagiada, se deberá sancionar al alumno de acuerdo al artículo 74 del reglamento de deshonestidad académica, el cual estipula:

Quando el alumno cometa un acto académico deshonesto el profesor deberá asignar una calificación de DA (la cual equivale a cero) en la actividad o evaluación correspondiente en el

que cometió la deshonestidad y enviará notificación por escrito a la dirección académica correspondiente, quien a su vez notificará a la Dirección del Campus y la Dirección de Administración Académica.

Enseguida se explica la forma de utilizar la herramienta:

1. Seleccionar la opción “SafeAssing” del menú **CourseTools** que aparece en la barra del lado izquierdo.



2. Hacer clic en la opción “DirectSubmit” para comenzar la revisión.
3. Enseguida hacer clic en el botón “Submit Paper” situado en la parte superior derecha.
4. Para subir el documento que contiene la tarea del alumno deberá marcar la casilla de verificación que dice “Upload File” y posteriormente hacer clic en el botón “Seleccionar Archivo”.
5. Una vez cargado el archivo deberá hacer clic en el botón “Submit”.
6. Aparecerá el archivo cargado, y del lado derecho el estatus que indica que se está revisando. El tiempo que tarda en realizar la verificación puede variar según el número de cuartillas que contenga el documento.
7. Al finalizar aparecerá el ícono con el check verde que indica que la revisión ha finalizado y el porcentaje de texto que contiene el documento que se encontró en diversas fuentes de la red.
8. Para ver el detalle del reporte deberá hacer clic en la columna “SA Report” donde se encuentra el check verde y en automático se abrirá una ventana con el reporte completo.
9. Se mostrará subrayado el texto con varios colores para identificar la fuente donde fue localizado.

10. Para revisar a detalle el reporte, deberá hacer clic sobre cada enunciado y se abrirá un pequeño recuadro con la comparación de textos, señalando la liga web de donde se extrajo y a la cual podrás ingresar directamente haciendo clic sobre el hipervínculo.

Temario

Los temas que se abordarán en este curso son los siguientes:

1. Introducción a la Administración de proyectos
2. Planeación de proyectos
3. Ejecución de proyectos
4. Tecnologías de información aplicada a los proyectos
5. Liderazgo de equipos
6. Uso de metodologías ágiles en la implantación de cambios
7. Proyectos de innovación
8. Mind Mapping para organizaciones

Bibliografía y recursos especiales

El libro de texto que deberán adquirir los participantes es el siguiente:

- Torres, Z. (2014). *Administración de proyectos*. México: Grupo editorial Patria.

También podrán utilizar los siguientes libros como material de apoyo:

- Medellín, E. (2013). *Construir la innovación, Gestión de tecnología en la empresa*. México: FESE
- Lledo P. (2014). *Gestión lean y ágil de proyectos*. Estados Unidos: Tafford
- Gido, J. (2018). *Administración exitosa de proyectos*. 6ª. Ed. México: Cengage Learning
- Buzan, T. (2017). *El libro de los mapas mentales*. México: Urano.

Las explicaciones de cada tema en Blackboard no sustituyen de ninguna forma la necesidad de adquirir el libro de texto que ha sido designado para este curso. Es importante hacer hincapié en esto con los participantes desde el inicio del curso.

Evaluación y agendas

La evaluación del curso se estructura de la siguiente manera:

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntaje
4	Actividades	50
2	Evidencias	40

GUÍA PARA EL PROFESOR

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntaje
1	Examen final	10
Total		100 puntos

Dichos productos se entregarán de acuerdo a la siguiente agenda, definida una vez que se hayan **validado fechas y valores con la información disponible en el sistema:**

Agenda	
Actividades	Puntaje
Actividad 1	10
Actividad 2	10
Evidencia 1	20
Actividad 3	15
Actividad 4	15
Evidencia 2	20
Examen final	10
Total	100

Banner

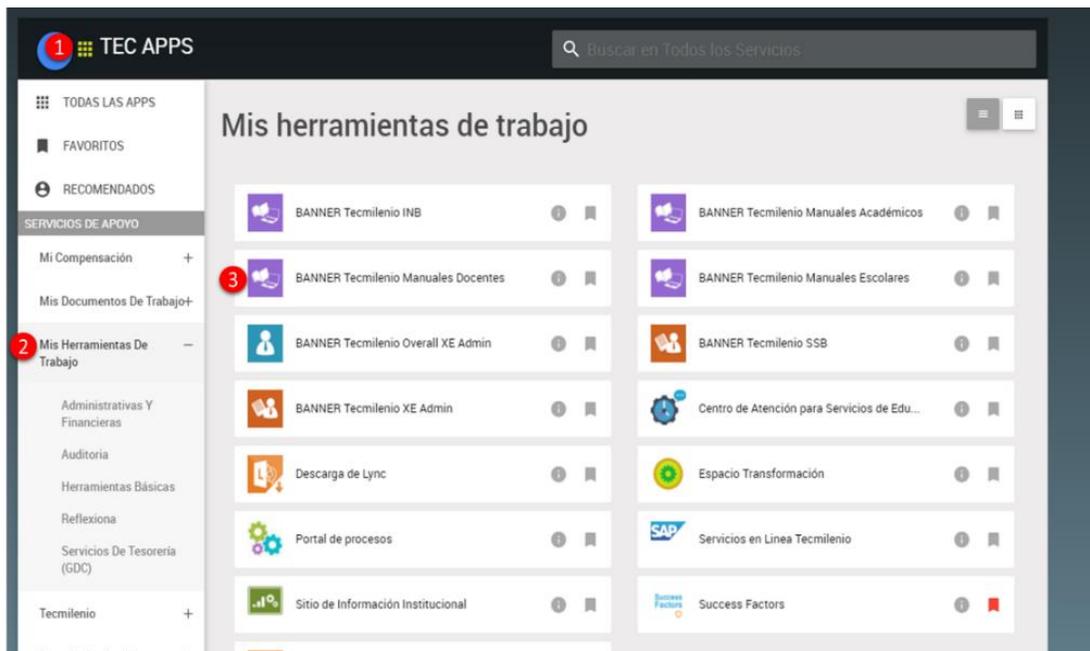
Estimado profesor, no olvide capturar las calificaciones de su grupo en las fechas indicadas.

Puede ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:

- Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Si imparte clase de manera presencial, puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:

- Mi espacio → TEC Apps → Mis Herramientas de Trabajo → BANNER Tecmilenio Manuales



Notas de enseñanza

Antes de impartir el curso, por favor revise de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo, con el fin de detectar y, en su caso, poder actualizar y/o enriquecer previamente la información específica al tiempo en que se está impartiendo el curso.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los temas es su involucramiento como Facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla. Además, debe preparar a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de soluciones innovadoras a problemas actuales propios del área de estudio.

Enseguida puede revisar las notas de enseñanza generales y por tema para este curso.

Generalidades

Para la impartición de este curso se sugiere:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda en Banner para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Revisar el manual de Blackboard para conocer las mejores formas de mantener una comunicación constante y efectiva con los estudiantes, despejar dudas y motivarlos. Puedes ver un tutorial de la plataforma en esta liga: <https://drive.google.com/file/d/1PbQgW47gdmob1YQ42NhMXkrwcy9Ys4dl/view?usp=sharing>
3. Revisar periódicamente el foro de dudas en Blackboard para resolver las preguntas e inquietudes de los participantes acerca de las actividades y la evidencia.
4. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
5. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.
6. Elaborar una Agenda y subirla a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán revisar cada semana.

Generalidades

7. Recordar (opcionalmente) a los participantes acerca de las entregas de sus actividades por medio de la sección de Avisos de Blackboard.
8. Enriquecer el curso con videos o lecturas adicionales.

Tema 1

- Plasme ejemplos de su vida profesional en la cual haya desarrollado empíricamente un proyecto partiendo del concepto.
- Consulte estos videos:
 - IMEFI TV. (2015, 19 de agosto). *La administración de proyectos para empresas exitosas*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AyCqCxnnoRg>
 - The Daily Project Manager. (2015, 30 de julio). *Project Lifecycle*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=C9ETcQ00tUE>
- A continuación, se presentan algunos artículos que puede utilizar para complementar los contenidos del tema:
 - OBS. (S.F.). *Las 3 metodologías para la gestión de proyectos que más se utilizan*. Recuperado de <https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/administracion-de-proyectos/las-3-metodologias-para-la-gestion-de-proyectos-que-mas-se-utilizan>
 - Empresa Actual. (2018). *Cómo gestionar proyectos ágiles: 3 modelos*. Recuperado de <https://www.empresaactual.com/metodologias-agiles-gestion-de-proyectos/>

Tema 2

- Utilice los siguientes enlaces para generar debates con ejemplos muy sencillos de cada una de las herramientas que se proponen.
 - Conexión ESAN. (2013). *La importancia de la planificación en los proyectos*. Recuperado de <https://www.esan.edu.pe/conexion/actualidad/2013/05/30/importancia-planificacion-proyectos/>
 - Evoryt. (2017). *El administrador de proyectos competente*. Recuperado de <http://www.evoryt.mx/Recursos/Art%C3%ADculos-de-Inter%C3%A9s/ArticleID/13/El-Administrador-de-Proyectos-Competente>
- Considere hacer un foro de comentarios con el alumno y que externen sus experiencias en la aplicación de algún proyecto.
- Consulte estos videos:
 - Project Management Software - Easy Projects. (2015, 24 de abril). *What is a Gantt Chart in Project Management? — Episode 5*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ADK58IRPKh8>
 - Project Management Tutorials. (2011, 5 de noviembre). *Developing a Basic Gantt Chart / Bar Chart Using Critical Path Method (CPM)*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=mCXyUiexj0o>

Tema 3

- Utilice como referencia la Actividad 2, para reflexionar sobre la estimación de costos que cada alumno realiza para sus proyectos personales y que sirva para proporcionar ideas para realizar dicha actividad.
- Motive a los estudiantes a crear su propia red de conocimiento, con medios digitales que del cual reciban información sobre la administración de proyectos contantemente. Estos son algunos sitios que puede recomendar:
 - Twitter - PMO Informática <https://twitter.com/PMOInformatica?lang=es>
 - LinkedIn – Project Management Institute <https://www.linkedin.com/company/project-management-institute/>
- Consulte los siguientes videos:
 - Engineer4Free. (2014, 27 de diciembre). *Use forward and backward pass to determine project duration and critical path*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5xW2Zf6Wd8w>
 - Ammar Mango. (2017, 19 de septiembre). *How to Setup a Successful PMO - Part 1*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0dAFXLUuwQU>
 - Ammar Mango. (2017, 19 de septiembre). *How to Setup a Successful PMO - Part 2*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FVjFm8bnRc>

Tema 4

- Además de las herramientas que se presentan en el tema, recomiende otras herramientas que haya manejado en su experiencia profesional.
- Recomendé a sus estudiantes que lean la novela de Eliyahu M. Goldratt titulada *La Meta* o la película (*The Goal*, en inglés).
- Motive a los estudiantes a crear su propia red de conocimiento, con medios digitales que del cual reciban información sobre la administración de proyectos contantemente. Este es un recurso que puede recomendar:
 - Twitter – Discover the New https://twitter.com/Discoverthe_New
- Consulte los siguientes videos:
 - TheoryOfConstraints. (2011, 7 de abril). *Goldratt Lectures: Thinking Globally*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jU2iWZEYbKA>
 - Arrie van Niekerk. (2012, 5 de julio). *Theory of Constraints (TOC) 3 Bottle Oiled Wheels Demonstration*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=mWh0cSsNmGY>

Tema 5

- Motive a los estudiantes a crear su propia red de conocimiento, con medios digitales que del cual reciban información sobre la administración de proyectos contantemente. Este es un recurso que puede recomendar:
 - Twitter – IfTL Leadership https://twitter.com/IfTL_Bcn
- Durante la sesión, genere un debate sobre mejores prácticas de liderazgo.
- Consulte los siguientes videos

Tema 5

- TEDx Talks. (2016, 23 de noviembre). *Agile Leadership: Preparing for an Unconventional Career Path | Emily Phillips | TEDxUWMilwaukee*. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NWMS5wDSPs8>
- Center for Agile Leadership. (2017, 10 de agosto). *What is Agile Leadership?* [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=X3-nhw-wPCA>

Tema 6

- Explique a sus alumnos cuál es la metodología más adecuada para cada proyecto
- Consulte la siguiente página web:
 - Web oficial de Pablo Lledó <http://pablolledo.com/>
- Motive a los estudiantes a crear su propia red de conocimiento, con medios digitales que del cual reciban información sobre la administración de proyectos contantemente. Este es un recurso que puede recomendar:
 - Twitter – Pablo Lledó <https://twitter.com/pablolledo>

Tema 7

- A partir de su experiencia profesional, mencione algunos ejemplos de proyectos de innovación
- Consulte el siguiente artículo:
 - Sheridan, R. B. (2009). *Agile, innovation, and the project manager*. Recuperado de <https://www.pmi.org/learning/library/agile-innovation-project-manager-6758>
- Consulte el siguiente video:
 - Development That Pays. (2017, 18 de enero). *Scrum y Kanban - ¿Cuál es la diferencia? + Hoja de Trucos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rlaz-l1Kf8w>

Tema 8

- En clase, motive a sus alumnos para compartir los métodos de “pensamiento visual” que han utilizado en su experiencia laboral.
- Además de las herramientas que se presentan en el tema, recomiende otras herramientas que haya manejado en su experiencia profesional para elaborar mapas mentales.
- Motive a los estudiantes a crear su propia red de conocimiento, con medios digitales que del cual reciban información sobre la administración de proyectos contantemente. Este es un recurso que puede recomendar:
 - Twitter – Tony Buzan https://twitter.com/Tony_Buzan