

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Dirección de Proyectos Informáticos	
-------------------------------------	--

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

--

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Obligatoria	Las organizaciones

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Disciplinar	Entorno económico, administrativo y jurídico de las organizaciones	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
32	32	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Mayo 2012	

ELABORADO POR: Comité Curricular de Informática	ACTUALIZADO POR:
---	-------------------------

2. PRESENTACIÓN

La finalidad de esta unidad de aprendizaje es fortalecer el enfoque de proyectos informáticos hasta llegar al punto que el egresado sea capaz no solo de formular y evaluar un proyecto y gestionar los recursos para su consecución, sino además de darle seguimiento para que se llegue a su completo éxito.

Por lo que es conveniente que el estudiante que curse esta unidad de aprendizaje cuente con los conocimientos previos en formulación, evaluación y gestión de proyectos informáticos.

Esta unidad de aprendizaje corresponde al área disciplinar y cuenta con un valor curricular de 6 créditos con un total de 64 horas presenciales las que se dividirán en sesiones de 4 horas a la semana.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

Lograr la ejecución de un proyecto informático y lanzarlo al mercado o bien ponerlo en funcionamiento en la organización en la que se planteó como una solución informática.

4. SABERES

Saberes Teóricos	— Conocer los componentes principales para la ejecución de un proyecto
Saberes prácticos	— Realizar el seguimiento y control del proyecto.
Saberes Metodológicos	— Metodología para el seguimiento del proyecto
Saberes Formativos	— Responsabilidad — Liderazgo — Honestidad — Trabajo colaborativo

5. DESGLOSE DE CONTENIDO (temática)

Unidad I. Generalidades de Proyectos Informáticos (Encuadre)

Unidad II. Ejecución del Proyecto

Unidad III. Cierre y Evaluación del Proyecto

6. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Trabajos de investigación
- Casos de estudios
- Exposiciones orales
- Exámenes

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Portafolio de evidencias	10%
Exámenes	20%
Trabajos de investigación	25%
Exposiciones	20%
Caso integrador	25%

8. CRITERIOS DE ACREDITACIÓN

80% de asistencia
60 calificación acumulada

9. ACERVOS DE CONSULTA

ACERVOS BÁSICOS

Rodríguez, José Ramón (2007). Gestión de proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos. Editorial UOC

10. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

ESTUDIOS REQUERIDOS: Preparación profesional preferentemente en esta área o similares.

EXPERIENCIA PROFESIONAL DESEABLE: 3 años de experiencia en el área
OTROS REQUISITOS: Cursos de pedagogía y/o idioma inglés.



Universidad Autónoma de Nayarit
Área Económico-Administrativa
Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseño de Páginas WEB

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Obligatoria	Interacción Hombre-Máquina

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Disciplinar	Interacción Hombre-Máquina	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
32	32	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Mayo 2012	

ELABORADO POR:	ACTUALIZADO POR:
-----------------------	-------------------------