

**PROGRAMA EDUCATIVO:  
LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN  
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

**PROGRAMA DE ASIGNATURA: PROYECTOS DE INNOVACIÓN SOSTENIBLES CLAVE: E-PISO-3**

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante generará ideas de negocio que den respuesta a las necesidades de socios, aspectos sociales, sustentabilidad y de gobierno, utilizando metodologías para el modelado, a través de los estudios y análisis pertinentes para emitir recomendaciones en la toma de decisiones de las organizaciones.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Desarrollar la capacidad de dirigir y liderar eficazmente organizaciones mediante el diseño y la implementación de modelos estratégicos innovadores, resolviendo problemas administrativos de manera proactiva y aplicando técnicas de consultoría para mejorar el desempeño empresarial. Gestionar la creación de nuevas empresas del sector de economía social y solidaria (ESS), así como proyectos sociales, garantizando el cumplimiento de las normas, en un contexto internacional y de la industria 4.0 e IA.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	7	4.68	Escolarizada	5	75

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	<b>I. Introducción a la gestión de proyectos de innovación sostenibles.</b>	4	6
<b>II. Prospección de proyectos de innovación sostenibles.</b>	6	9	15

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE 2024	

<b>III. Análisis de factibilidad del proyecto de innovación sostenible.</b>	8	12	20
<b>IV. Evaluación del proyecto de innovación sostenible.</b>	12	18	30
<b>Totales</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>75</b>

<b>Funciones</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Criterios de Desempeño</b>
Implementar modelos de negocio con alcance regional, nacional e internacional con un impacto social, ambiental y económico, apoyándose en criterios financieros, investigación de mercados y mercadotecnia, liderando equipos creativos mediante herramientas tecnológicas, estadísticas y administrativas, apoyadas del marco legal aplicable y los estándares de calidad del sector.	Generar ideas de negocio que den respuesta a las necesidades de socios, aspectos sociales, sustentabilidad y de gobierno utilizando metodologías para el modelado.	<p>Presenta ideas a través de metodologías para modelar negocios que incluyan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagnóstico del entorno interno y externo</li> <li>- La filosofía organizacional y el propósito</li> <li>- Análisis FODA, PESTEL</li> <li>- Establecimiento objetivos, estrategias y metas</li> </ul> <p>Uno de los siguientes modelos de negocios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Design Thinking</li> <li>- Lean Startup</li> <li>- La Estrategia del Océano Azul</li> <li>- Vigilancia tecnológica</li> <li>- Análisis de valor</li> <li>- Modelo Canvas Social</li> <li>- Business Process Management (BPM) - Entre otros.</li> </ul>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	<b>I. Introducción a la gestión de proyectos de innovación sostenibles</b>					
Propósito esperado	El estudiante relacionará los conceptos básicos de innovación y sostenibilidad para la gestión de proyectos de innovación sostenibles.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	4	Horas del Saber Hacer	6	Horas Totales	10

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Proyectos Sostenibles	Definir el alcance del concepto de proyectos sostenibles, adaptándose a la transición global del mundo.	Determinar el marco internacional, nacional y local de la agenda de desarrollo sostenible.	Desarrollar el pensamiento analítico a través de la identificación y diferenciación de conceptos básicos de la innovación, innovación tecnológica y social.  Desarrollar del trabajo en equipo, pensamiento creativo, a través del intercambio de opiniones sobre el diseño del proceso de innovación.
Innovación	Explicar los conceptos de Innovación, innovación tecnológica y social.	Documentar los conceptos de innovación, innovación tecnológica y social de diferentes fuentes de información.	
El proceso de la Innovación	Identificar el proceso de Innovación dentro y fuera de la Organización.	Diagramar el proceso de innovación resaltando el campo de acción de la innovación.	
Herramientas para la Innovación	Listar las metodologías ágiles, vivas y flexibles para que se puedan corregir rápidamente o se puedan adaptar según sea el caso: -Design Thinking · -Lean Startup · -Customer development -Exo – Sprint -Jobs to be done -Scrum.	Elegir la metodología de innovación más idónea en proyectos de innovación sostenibles.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

Protección de las Innovaciones	Identificar el marco regulatorio de la Innovación vigente como: -Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) -Word Intelectuall Property Organization (WIPO) -Ley de la propiedad industrial.	Determinar el marco regulatorio que cubre la innovación; así como los derechos y obligaciones que conlleva a los involucrados.	
Gestión del Conocimiento	Describir el proceso de la gestión del conocimiento en las organizaciones.	Desarrollar la conceptualización de la idea, de acuerdo al proceso de gestión del conocimiento en las organizaciones.	

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Aula invertida. Tareas de investigación. Discusión dirigida.	Biblioteca Digital Suscripción a repositorios Revistas digitales internet, Redes sociales Software para diseño de plantillas, Inteligencia artificial, Cañón, Plataformas de aprendizaje en línea.	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden e interpretan la diferencia de proyectos sostenibles y de innovación en el entorno social y empresarial.	A partir de la preparación de un informe presentar los resultados de fuentes jurídicas, legales, administrativas a nivel internacional, nacional, de proyectos de innovación sostenibles.	Rúbrica. Cuestionario.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	<b>II. Prospección de proyectos de innovación sostenibles</b>					
Propósito esperado	El estudiante desarrollará un diagnóstico para la prospección de proyectos de innovación sostenibles en respuesta a las necesidades del entorno.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	9	Horas Totales	15

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Índice Mundial de Innovación (GII)	Interpretar la clasificación de las economías más innovadoras en el mundo.	Destacar los puntos débiles y fuertes en innovación en el país.	Desarrollar el pensamiento analítico a través de la aplicación de conceptos para identificar proyectos innovadores con alto grado de compromiso social.
Índice de Competitividad	Contrastar los diferentes reportes de Índices de Competitividad.	Comparar la caracterización del potencial científico – tecnológico mundial.	
Transferencia de Tecnología	<p>Describir las modalidades y estrategias para la transferencia de tecnología.</p> <p>Clasificar los elementos que componen el mercado de la tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El producto</li> <li>- Los canales de distribución</li> <li>- El precio</li> </ul> <p>Comparar contratos de transferencia de tecnología.</p>	<p>Agrupar los elementos del mercado de la tecnología: producto, canales de distribución y precio.</p> <p>Examinar contratos de transferencia de tecnología.</p>	<p>Ejercer liderazgo y propiciar el trabajo colaborativo, coordinando actividades para la prospección de proyectos innovadores sostenibles.</p> <p>Hacer uso de la resiliencia y ética con la información proporcionada por las organizaciones y las necesidades de la sociedad.</p>
Mega tendencias y estructuras tecnológicas	Explicar los modelos de desarrollo tecnológico:	Seleccionar el modelo de desarrollo tecnológico.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Medio de innovación empresarial diversificado</li> <li>-Sistemas de innovación centralizado</li> <li>- Desarrollo tecnológico en base a políticas estatales y mercado nacional cerrado y/o abierto</li> <li>- Sustituidor de importaciones</li> <li>- Cooperación inter-gubernamental y empresarial en el ámbito internacional</li> <li>- Adaptación y difusión de nuevas tecnologías en el seno de industrias tradicionales.</li> </ul>		
Alineación a Tendencias de Desarrollo Sostenible	<p>Explicar el término Desarrollo Sostenible.</p> <p>Identificar los acuerdos mundiales en Desarrollo Sostenible.</p> <p>Interpretar las tendencias de desarrollo sostenibles como propuestas de valor.</p> <p>Diferenciar los modelos de sustentabilidad corporativa.</p>	Elegir tendencias de desarrollo sostenibles como propuestas de valor.	
Análisis del Entorno (PESTEL)	Interpretar el proceso de análisis del entorno (PESTEL) de proyectos de innovación sostenible.	Construir el análisis del entorno (PESTEL) en proyectos de innovación sostenible.	
Análisis del estado de la técnica	Describir los componentes del estado de la técnica y su proceso de análisis.	Elaborar el análisis del estado de la técnica en proyectos de innovación sostenible.	

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Aprendizaje basado en proyectos. Equipos colaborativos. Análisis de casos.	Material y equipo audiovisual. Pintarrón. Computadora. Internet. Redes Sociales. Aplicaciones en telefonía celular. Software de procesador de texto Hoja de cálculo. Software para diseño de plantillas y presentaciones. Inteligencias Artificiales en diseño. Plataformas de aprendizaje en línea. Software para análisis de datos y modelado. Software para planeación de proyectos.	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden y desarrollan un diagnóstico para la prospección de proyectos de innovación sostenibles en respuesta a las necesidades del entorno.	A partir de un portafolio elaborar el diagnóstico del entorno interno y externo para la prospección de proyectos de innovación sostenibles, que incluya:  a) Informe de hallazgos: - Puntos débiles y fuertes en Innovación en el país - Caracterización del potencial científico – tecnológico mundial	Lista de Cotejo. Guías de observación.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos del mercado de la tecnología: producto, canales de distribución y precio</li> <li>- Contratos de transferencia de tecnología</li> <li>- Modelo de desarrollo tecnológico</li> <li>- Tendencias de desarrollo sostenibles como propuestas de valor</li> <li>- Modelos de sustentabilidad corporativa</li> </ul> <p>b) Análisis del entorno (PESTEL):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores Políticos</li> <li>- Factores Económicos</li> <li>- Factores Sociales</li> <li>- Factores Tecnológicos</li> <li>- Factores Ecológicos</li> <li>- Factores Legales</li> </ul> <p>c) Problemática y/o área de oportunidad. d) Prospección de proyectos de innovación sostenibles.</p>	
--	--	--

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	<b>III. Análisis de factibilidad del proyecto de innovación sostenible</b>					
Propósito esperado	El estudiante gestionará el análisis de mercado, técnico y administrativo para determinar la viabilidad de un proyecto de innovación sostenible.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	8	Horas del Saber Hacer	12	Horas Totales	20

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Análisis del Mercado	<p>Identificar los elementos básicos de un estudio de mercado.</p> <p>Reconocer los entornos de la mercadotecnia.</p> <p>Interpretar las metodologías para realizar estudios de mercado.</p> <p>Reconocer las variables de segmentación de mercado.</p>	<p>Estructurar diagnósticos de mercado enfocados a proyectos de innovación sostenibles.</p> <p>Diseñar estrategias de mercadotecnia adecuadas a proyectos de innovación sostenibles.</p>	<p>Desarrollar el pensamiento lateral y analítico para conceptualizar proyectos innovadores con alto grado de compromiso social.</p> <p>Asumir la responsabilidad que tiene de gestionar proyectos sostenibles.</p> <p>Establecer como eje principal la ética en los proyectos lidere y /o participe.</p>
Viabilidad administrativa	Identificar los elementos que conforman la viabilidad administrativa de un proyecto de innovación sostenible.	Argumentar la viabilidad administrativa de proyectos de innovación sostenibles.	
Factibilidad Técnica	Explicar la factibilidad técnica de los proyectos de innovación sostenibles. Distinguir los conceptos de huella ecológica, obsolescencia programada y responsabilidad compartida del productor en proyectos de innovación.	Justificar la factibilidad técnica de proyectos de innovación sostenible.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Aprendizaje basado en proyectos. Informes. Equipos colaborativos.	Material y equipo audiovisual. Pintarrón. Computadora. Internet. Redes Sociales. Aplicaciones en telefonía celular. Software de procesador de texto Hoja de cálculo. Software para diseño de plantillas y presentaciones. Inteligencias Artificiales en diseño. Plataformas de aprendizaje en línea. Software para análisis de datos y modelado. Software para planeación de proyectos.	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden y analizan la factibilidad de un proyecto de innovación sostenible mediante el estudio de la viabilidad del mercado, técnica y administrativa.	A partir de un proyecto de innovación sostenible establecer la viabilidad del mercado, técnica y administrativa, que incluya: a) Análisis de mercado: - Segmentos de mercado - Propuesta de valor - Competencia - Ventaja competitiva	Lista de cotejo. Guía de observación.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyección de ventas (ingresos) - TAM, SAM, SOM</li> <li>- Estrategias de mercadotecnia</li> <li>b) Viabilidad administrativa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura Organizativa</li> <li>- Necesidad de Personal</li> <li>- Principales Funciones</li> <li>- Proceso de Contratación</li> <li>- Evaluación de Desempeño</li> <li>- Constitución de la organización</li> </ul> </li> <li>c) Factibilidad técnica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivos de producción</li> <li>- Recursos materiales</li> <li>- Capacidad de producción</li> <li>- Activos fijos</li> <li>- Procesos productivos</li> <li>- Diagramas de flujo</li> <li>- Infraestructura</li> <li>- Prototipado y MVP</li> <li>- Patentes.</li> </ul> </li> </ul>	
--	---	--

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	<b>IV. Evaluación del proyecto de innovación sostenible.</b>					
Propósito esperado	El estudiante valorará la viabilidad financiera y los impactos sociales de un proyecto de innovación sostenible para determinar la factibilidad de los mismos y contribuir a la toma de decisiones en las organizaciones.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	12	Horas del Saber Hacer	18	Horas Totales	30

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Factibilidad Financiera	<p>Describir los requerimientos de capital inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Inversión inicial</li> <li>-Capital de trabajo</li> <li>-Gastos de capital inicial</li> </ul> <p>Examinar las fuentes de financiamiento de capital inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Proyección de ganancias y flujo de efectivo</li> <li>-Flujos de efectivo negativos</li> </ul> <p>Definir el retorno sobre el capital invertido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Valor Presente Neto (VPN)</li> <li>-Tasa Interna de Rendimiento (TIR)</li> </ul>	<p>Determinar la factibilidad financiera de proyectos de innovación sostenible.</p>	<p>Desarrollar el pensamiento analítico a través de la identificación de conceptos para resolver problemas en su formación académica o su entorno.</p> <p>Asumir la responsabilidad y honestidad para realizar actividades en forma individual y en equipo en forma proactiva.</p> <p>Desarrollar la habilidad para buscar, procesar, analizar y comunicar la información.</p> <p>Ejercer el liderazgo en las prácticas de campo una correcta adquisición de información.</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

Evaluación Social y Ambiental.	<p>Identificar los conceptos de medio ambiente y ecología.</p> <p>Describir la Protección legal del ambiente en México.</p> <p>Identificar los indicadores del estado del medio ambiente.</p> <p>Identificar las medidas adecuadas para identificar, evaluar y gestionar los riesgos e impactos ambientales y sociales.</p> <p>Identificar costos y beneficios sociales</p> <p>Describir los instrumentos para lograr el equilibrio ecológico.</p> <p>Definir una evaluación del impacto ambiental.</p> <p>Explicar el efecto del impacto ambiental.</p>	<p>Establecer los riesgos e impactos ambientales y sociales en los proyectos de innovación sostenibles.</p>	<p>Desarrollar la capacidad de abstracción, análisis y síntesis de la información.</p>
Análisis de Riesgo	<p>Identificar los tipos de riesgo en los proyectos de innovación sostenibles. Describir los métodos para la medición del riesgo de proyectos de innovación sostenibles como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Montecarlo</li> <li>- Análisis de Modo y Efecto de Falla (AMEF)</li> <li>- Distribución de Probabilidades.</li> <li>- Ajuste a la tasa de descuento.</li> </ul>	<p>Formular un análisis de riesgos de los diversos escenarios en los proyectos de innovación sostenibles.</p> <p>Proponer estrategias ante posibles contingencias, derivado del análisis de riesgos.</p>	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

	- Árbol de decisión.		
Contribuciones del proyecto tecnológico y de innovación	<p>Explicar los conceptos de comunicación, cooperación y nuevas tecnologías en proyectos colaborativos.</p> <p>Describir las contribuciones que se pretenden obtener con los proyectos de innovación sostenibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avances en la ciencia y/o tecnología</li> <li>- Beneficios e impactos potenciales en términos de mercado, económicos, sociales y ambientales</li> <li>- Modalidades de protección.</li> </ul>	<p>Argumentar las contribuciones que se pretenden obtener con el proyecto tecnológico y de innovación considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Avances en la ciencia y/o tecnología</li> <li>-Beneficios e impactos potenciales en términos de mercado, económicos, sociales y ambientales</li> <li>-Modalidades de protección.</li> </ul>	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Aprendizaje basado en proyectos. Informes. Coevaluación.	Material y equipo audiovisual. Pintarrón. Computadora. Internet. Redes Sociales. Aplicaciones en telefonía celular. Software de procesador de texto Hoja de cálculo. Software para diseño de plantillas y presentaciones. Inteligencias Artificiales en diseño. Plataformas de aprendizaje en línea. Software para análisis de datos y modelado.	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE 2024	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden y analizan la factibilidad financiera, la evaluación social y ambiental, identificando los riesgos; aportes tecnológicos y de innovación.	<p>A partir de un proyecto elaborar un informe donde se aplique la factibilidad financiera de un proyecto de innovación, la evaluación social y ambiental, analizando los riesgos de este y las contribuciones que aporten al desarrollo tecnológico y de innovación que contenga:</p> <p>a) Aspectos Financieros:            -Valor Actual Neto            -Valor Anual Equivalente            -Tasa Interna de Retorno            -Periodo de Recuperación de la Inversión            -Relación Beneficio/Costo            -Indicadores VAN, VAE, TIR, PRI, B/C            -Impactos y externalidades de la puesta en marcha de proyectos de inversión</p> <p>b) Evaluación social y ambiental:            -Indicadores sociales            -Indicadores ambientales</p> <p>c) Riesgos:            -Análisis de sensibilidad            -Escenario esperado, optimista y pesimista            -Variables cuantitativas de mayor sensibilidad de los proyectos            -Riesgo de proyectos de inversión</p> <p>d) Contribuciones Tecnológicas y de innovación.</p>	<p>Lista de cotejo.            Guía de observación.</p>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	



Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
<p>Preferentemente Licenciatura en Administración, Licenciatura en Gestión de Negocios y Proyectos, Licenciatura en Ingeniería en Gestión de Proyectos, Licenciatura en Ingeniería Industrial, Licenciaturas con especialidad económico administrativo y áreas afines. Deseable con maestría en Administración, MBA, Maestría en Administración de Proyectos, Maestría en Finanzas,</p> <p>Maestría en Administración de Negocios, Maestría en Innovación y Emprendimiento, Maestría en Gestión de Proyectos, Maestría en Sostenibilidad o Desarrollo Sostenible, MBA con especialización en Sostenibilidad.</p>	<p>Manejo de herramientas didácticas y digitales para la enseñanza-aprendizaje. Técnicas de manejo de grupos. Competencias profesionales.</p>	<p>Preferente acreditar mínimo 1 año de experiencia laboral en el sector productivo y en el desarrollo de proyectos; deseable experiencia docente en el nivel superior.</p>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Baca, G.	2022	Evaluación de Proyectos. novena edición.	México	Mc Graw Hill.	9786071517555
Olivella, J.	2020	Gestión eficiente de proyectos de Innovación.	España	PROFIT	9788417942526
Openheimer, A.	2019	Crear o morir, la esperanza de América Latina y las cinco claves de la Innovación.	México	Penguin Randomm House. Grupo editorial.	9786073152181
Sapag, N.	2021	Proyectos de inversión: formulación y evaluación. Tercera edición.	Chile	Pearson Educación.	9786073251778

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Aghion, P., Antonin, C. y Bunel, S.	2021	El poder de la destrucción creativa ¿qué impulsa el crecimiento económico?	<a href="https://books.google.com.mx/books?id=ncUrEAAAQBAJ&amp;printec=frontcover&amp;hl=es&amp;source=gs_ge_summary_r&amp;cad=0#v=onepage&amp;q&amp;f=false">https://books.google.com.mx/books?id=ncUrEAAAQBAJ&amp;printec=frontcover&amp;hl=es&amp;source=gs_ge_summary_r&amp;cad=0#v=onepage&amp;q&amp;f=false</a>
Argohty, A., Díaz, A. y Zambrano, X.	2020	Investigación, desarrollo y generación de patentes: Estudio de caso para Ecuador. Kairós	<a href="https://doi.org/10.37135/kai.03.05.01">https://doi.org/10.37135/kai.03.05.01</a>
Barbieri, N., Marzucchi, A. & Rizzo, U.	2020	Knowledge sources and impacts on subsequent inventions: Do green technologies differ from non-green ones?	<a href="https://doi.org/10.1016/j.respol.2019.103901">https://doi.org/10.1016/j.respol.2019.103901</a>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	

Barkhordari, S., Fattahi, M. & Azimi, N.	2019	The Impact of Knowledge-Based Economy on Growth Performance: Evidence from MENA Countries.	<a href="http://bit.ly/3lExUhz">http://bit.ly/3lExUhz</a>
Callegari, B. & Nybakk, E.	2022	Schumpeterian Theory and Research on Forestry Innovation and Entrepreneurship: The State of the Art, Issues and an Agenda.	<a href="https://doi.org/10.1016/j.forpol.2022.102720">https://doi.org/10.1016/j.forpol.2022.102720</a>
Deniz, A., López, C., Escobar, M., Reyes, O. & López, R.	2023	Gestión ambiental: buenas prácticas en las organizaciones. Estudios de caso	<a href="https://doi.org/10.52501/cc.163">https://doi.org/10.52501/cc.163</a>
Dosi, G., Pereira, M., Roventini, A. & Virgillito, M	2020	The labour-augmented K + S model: A laboratory for the analysis of institutional and policy regimes.	<a href="https://doi.org/10.1016/j.econ.2019.03.002">https://doi.org/10.1016/j.econ.2019.03.002</a>
Dosi, G., Piva, M., Virgillito, M. & Vivarelli, M.	2021	Embodied and disembodied technological change: The sectoral patterns of job-creation and job-destruction.	<a href="https://doi.org/10.1016/j.respol.2021.104199">https://doi.org/10.1016/j.respol.2021.104199</a>
Farinango, A., Banderas, V., Serrano, K. y Sotomayor, K.	2020	Perspectiva Crítica de los Modelos de Crecimiento: Exógeno y Endógeno AK.	<a href="http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/265/298">http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/265/298</a>
Virreira M.	2020	Evaluación financiera de proyectos de inversión métodos y aplicaciones.	<a href="https://www.upsa.edu.bo/imagenes/libro_evaluacion-financiera-de-proyectos-de-inversion.pdf">https://www.upsa.edu.bo/imagenes/libro_evaluacion-financiera-de-proyectos-de-inversion.pdf</a>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-34.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE 2024</b>	