

**PROGRAMA DE ASIGNATURA: PROYECTO INTEGRADOR III      CLAVE: E-PIN3-3**

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante desarrollará la capacidad para generar proyectos de innovación aplicada de manera efectiva y sostenible a través de la aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en su formación profesional, para identificar desafíos en su entorno, generar ideas innovadoras, diseñar soluciones prácticas y aplicadas, utilizando métodos que resuelvan necesidades de la realidad o en el sector social y productivo, con enfoque en la efectividad de la implementación.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Desarrolla procesos y productos gastronómicos dirigidos a individuos, organizaciones y establecimientos, que permitan transformar el contexto socioeconómico de la región en la que se desempeñen.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	9	3.75	Escolarizada	4	60

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Principios de innovación aplicada	6	6
II. Diseño y Desarrollo de Soluciones Innovadoras	6	20	26
III. Evaluación de proyectos aplicados	6	16	22
Totales	18	42	60

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

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Identificar la situación financiera de los diversos procesos gastronómicos a su cargo, en el orden de dirigir los esfuerzos y recursos hacia el logro de los objetivos propuestos a través del uso de sus habilidades, conocimientos y destrezas, aplicando funciones gerenciales y de liderazgo.	Interpretar la situación financiera de la entidad en la que colabora, siguiendo procesos de análisis mediante la aplicación de parámetros e indicadores y proponer soluciones que permitan mejorar el rendimiento.	Mediante el uso de los estados financieros, el estudiante establece una postura respecto a la situación y emite propuestas de adecuación para mantener o mejorar el estatus financiero de una entidad de índole gastronómica.
	Dirigir los esfuerzos y los recursos, hacia el logro de los objetivos de la organización de acuerdo con la información obtenida de las herramientas de gestión de la calidad.	Coordina, supervisa y evalúa la operación financiera mediante la aplicación de procedimientos y estándares en el área de producción y servicio para el logro de los objetivos establecidos optimizando los recursos.
Integrar los saberes obtenidos en materia de administración, gestión y desarrollo de procesos, establecimientos y organizaciones gastronómicas, con el fin de evaluar y garantizar la calidad y mejora continua de los mismos, haciendo uso de su dominio culinario y financiero, participando de forma proactiva y colaborativa.	Desarrollar platillos, menús, postres y bebidas, de cocina de alta especialidad, utilizando los máximos controles de calidad en materia de insumos, higiene, seguridad y procedimientos.	Mediante normativas e indicadores de calidad, seleccionar, estandarizar y procesar insumos, utilizando técnicas y métodos culinarios para la obtención de productos gastronómicos de alta especialidad y ofertarlos a través de un menú, satisfaciendo las necesidades e impulsando la economía de la región
	Implementar los procesos de mejora continua de la empresa, a fin de garantizar la calidad en los productos gastronómicos que tiene a su cargo.	A través de un sistema de gestión de la calidad propuesto por el estudiante, aplicando criterios, parámetros e indicadores, y de acuerdo a la normatividad vigente, realizar un caso práctico para implementar acciones de mejora continua los servicios gastronómicos analizados.
	Diseñar ideas de negocio acorde a las necesidades del contexto, aplicando los conocimientos y habilidades generados, utilizando su experiencia para influir en la toma de decisiones del proceso.	El estudiante genera ideas de emprendimientos para el fortalecimiento económico de su zona de impacto, acorde a las necesidades del contexto, aplicando los conocimientos y habilidades aprendidos en materia gastronómica.

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

<p>Diseñar productos y procesos gastronómicos dirigidos a individuos, organizaciones y establecimientos, a través de habilidades culinarias, de investigación y de innovación que deriven en el crecimiento del sector gastronómico, así como también en la creación de nuevos saberes que transformen el contexto socioeconómico de la región en la que se desempeñe.</p>	<p>Innovar en alimentos y bebidas, haciendo uso de técnicas de vanguardia, de productos de investigación aplicada a la gastronomía y de equipo especializado.</p>	<p>Elabora el diagnóstico del potencial gastronómico de la zona e integra un reporte con lo siguiente:</p> <p>A) Características de la zona:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- características geográficas y climatológicas</li> <li>- características de flora y fauna</li> <li>- características demográficas</li> <li>- características socioeconómicas</li> <li>- influencias sociales</li> <li>- usos y costumbres</li> </ul> <p>B) tendencias culinarias que impactan en el área de influencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- preferencias del comensal</li> <li>- corrientes gastronómicas</li> </ul> <p>C) inventario de la cultura gastronómica de la región:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- platillos y bebidas tradicionales</li> <li>- insumos disponibles</li> <li>- métodos y técnicas culinarias</li> </ul> <p>D)Nuevas tendencias Gastronómicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principales corrientes de cocina vanguardista</li> <li>- Técnicas de la cocina contemporánea.</li> <li>-Proceso creativo para el desarrollo de propuestas.</li> </ul>
	<p>Diseñar propuestas gastronómicas, considerando el diagnóstico sobre el potencial gastronómico de la zona, los tipos de cocinas, la ingeniería de menús de alimentos y</p>	<p>Presenta propuesta gastronómica que integre lo siguiente:</p> <p>A) Datos generales</p>

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

	<p>bebidas, así como la normatividad aplicable, para satisfacer las necesidades de mercado y promover la cultura gastronómica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto gastronómico: infraestructura, mobiliario, ambientes: música, decoración, temática, materiales, iluminación, colorimetría, equipos mayores, menores y complementario.</li> <li>- Justificación de las tendencias y corrientes gastronómicas seleccionadas</li> <li>B) Ingeniería de menús de alimentos y bebidas : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Por tiempos: entradas, sopas, platos fuertes, postres.</li> <li>- Por tipo de alimentos: aves, carnes, pescados y mariscos.</li> <li>- Por técnicas: grasos y no grasos</li> <li>- Destilados, coctelería y vinos</li> </ul> </li> <li>C) Instrumentos de evaluación de la calidad en establecimientos de a y b.</li> </ul>
	<p>Salvaguardar y difundir productos y procesos derivados del patrimonio gastronómico, considerando factores de la zona o región, los tipos de cocinas, la ingeniería de menús de alimentos y bebidas, así como la normatividad aplicable, para satisfacer las necesidades de mercado y promover así la cultura gastronómica.</p>	<p>Mediante líneas de investigación específica aplicada a la gastronomía, realizar prácticas de simulación o demostración, así como la tecnificación y estandarización de productos gastronómicos de cocina tradicional para su conservación y difusión.</p>

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

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Principios de innovación aplicada					
Propósito esperado	El estudiante desarrollará una comprensión sólida de los fundamentos de innovación, que le permitirá identificar oportunidades de mejora, a través de la identificación del contexto de innovación aplicada relacionadas con su campo de estudio, para el desarrollo de proyectos que generen soluciones a problemas de su entorno o del sector empresarial.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	6	Horas Totales	12

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Fundamentos de Innovación	<p>Identificar el contexto de Innovación aplicada, su relevancia en las empresas, instituciones y organizaciones, así como su impacto social y económico.</p> <p>Identificar el tipo de Innovación a aplicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Innovación incremental vs. innovación disruptiva.</li> <li>- Innovación de producto, proceso, modelo de negocio y marketing.</li> </ul> <p>Identificar los ecosistemas de innovación que determinen los actores clave y la relación entre empresas, startups, instituciones y entidades gubernamentales en el impulso a la innovación.</p>	<p>Determinar el contexto donde aplicará un proyecto de innovación</p> <p>Elegir metodologías para proyectos de innovación</p> <p>Determinar los actores clave para la viabilidad en el proyecto de innovación</p> <p>Determinar el modelo de innovación a aplicar en el proyecto para resolver un problema en un entorno real</p>	<p>Asumir creatividad y proactividad para la resolución de problemas.</p> <p>Desarrollar la creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa.</p> <p>Asumir capacidad de análisis y toma de decisiones</p> <p>Asumir capacidad de análisis y reflexión para la resolución de problemas</p>

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

	<p>Identificar los Modelos de Desarrollo de Innovación, sus enfoques, ventajas, desafíos y su aplicación en diferentes contextos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelo lineal (Investigación y Desarrollo (I+D), introducción en el mercado, crecimiento, madurez y declive)</li> <li>- Modelo en espiral (ciclos iterativos, evaluación de riesgos, prototipado y flexibilidad)</li> </ul> <p>Modelo de innovación abierta (colaboración externa, intercambio de conocimientos, adquisición de tecnologías, licencias y acuerdos de cooperación, desarrollo de ecosistema, incorporación de ideas externas y flexibilidad).</p>		
Validación de Concepto	<p>Identificar los componentes de su propuesta</p> <p>Implementar la metodología design thinking</p>	<p>Validar la viabilidad y factibilidad del proyecto al realizar búsquedas de estudios de patentes nacionales e internacionales o proyectos similares</p> <p>Validar la retroalimentación del usuario final, aplicando los pasos: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar</p>	
Formulación de Hipótesis y simulación de escenarios	<p>Describir cómo formular y probar hipótesis en el contexto de innovación aplicada.</p>	<p>Diseñar un proyecto basado en una probable solución de su entorno, así como en su sector empresarial.</p>	

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

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Método Expositivo: Presentación de conceptos clave sobre innovación aplicada.	Presentaciones Interactivas: Uso de presentaciones multimedia interactivas para visualizar ejemplos de innovación aplicada, facilitando la comprensión visual.	Laboratorio / Taller	
Aprendizaje Colaborativo: Establecimiento de grupos de discusión para promover la colaboración entre estudiantes en la resolución de problemas en un entorno real o simulado.	Simulaciones y Modelos: Implementación de simulaciones y modelos para ilustrar cómo evolucionan las tecnologías, brindando una experiencia práctica.	Empresa	
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Los estudiantes trabajarán en grupos para desarrollar proyectos aplicando los principios de innovación en un entorno real o simulado.	Casos de Estudio: Estudio detallado de casos de innovación aplicada, analizando sus características, aplicaciones y desafíos, permitiendo a los estudiantes comprender ejemplos prácticos.		
Estudios de Caso: Análisis detallado de casos reales donde se aplicaron los principios de innovación, fomentando la comprensión práctica de los conceptos teóricos.	Desarrollo de un prototipo y/o proyecto donde los estudiantes puedan desarrollar los principios de innovación, permitiéndoles aplicar los conceptos teóricos en entornos reales.		

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Desarrolla una comprensión sólida de los fundamentos de innovación, que le permitirá identificar oportunidades de mejora, a través de la identificación del contexto de innovación aplicada relacionadas con su campo de estudio, para el desarrollo de proyectos que generen soluciones a problemas de su entorno o del sector empresarial.	<p>Presenta la defensa de soluciones innovadoras para desafíos planteados.</p> <p>Redacta el análisis de un caso de estudio seleccionado, destacando los principios de innovación y las soluciones propuestas.</p>	Rúbrica /Lista de cotejo

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

Unidad de Aprendizaje	II. Diseño y desarrollo de soluciones innovadoras					
Propósito esperado	El estudiante será capaz de aplicar principios de innovación para desarrollar soluciones prácticas, incluyendo la creación de prototipos efectivos, la validación de conceptos y la integración de enfoques centrados en el usuario, colaborando interdisciplinariamente para resolver desafíos específicos en sus respectivos campos de estudio.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	20	Horas Totales	26

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Gestión de Proyectos de innovación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar los métodos aplicables al proyecto de innovación</li> <li>Métodos y enfoques para la planificación y ejecución efectiva de proyectos.</li> <li>Herramientas y técnicas para el seguimiento y control de proyectos.</li> <li>Identificación y gestión de riesgos en proyectos de innovación</li> </ul>	Integración de prácticas sostenibles en el diseño y la implementación de proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad</li> <li>Desarrollar liderazgo e influencia social</li> <li>Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad</li> </ul>
Desarrollo de un prototipo y/o proyecto, así como realización de pruebas	Identificar el proceso de desarrollo de prototipos y/o proyectos y pruebas para la innovación a desarrollar	Construir prototipos y/o proyectos innovadores en situaciones reales o simuladas, basados en su área de conocimiento y evaluar su rendimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar liderazgo e influencia social</li> </ul>
Validación de la implementación del proyecto	Distinguir análisis cuantitativos y cualitativos sobre los datos obtenidos en pruebas de concepto	Valorar la retroalimentación y los datos para iterar en el diseño e innovación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la</li> </ul>

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



			<p>constante orientación hacia la sostenibilidad</p> <p>Desarrollar liderazgo e influencia social</p>
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Presentaciones sobre conceptos clave y metodologías de innovación aplicada.	Presentaciones en recursos digitales y/o multimedia.	Laboratorio / Taller	
Análisis de datos cuantitativos y cualitativos.	Estudios de casos impresos o en formato digital.	Empresa	
Realización de proyectos y actividades en equipos	Herramientas de videoconferencia.		
Resolución de problemas en escenarios reales o simulados.	Escenarios controlados		
Simulación de casos, foros, diálogos simultáneos, mesas redondas y grupos de discusión.	Problemas y casos prácticos impresos.		

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Aplicar principios de innovación para desarrollar soluciones prácticas, incluyendo la creación de prototipos efectivos, la validación de conceptos y la integración de enfoques centrados en el usuario, colaborando interdisciplinariamente para resolver desafíos específicos en sus respectivos campos de estudio.	Integra un informe contenga la construcción del prototipo y/o proyecto y los resultados de las pruebas realizadas	Rúbrica/ Lista de Cotejo

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

Unidad de Aprendizaje	III. Evaluación de proyectos aplicados					
Propósito esperado	El estudiante será capaz de evaluar los proyectos de innovación aplicada, considerando la gestión de riesgos, integrando principios éticos y sostenibles, y la evaluación de impacto de la solución implementada, así como comunicar los resultados de manera efectiva.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	16	Horas Totales	22

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Métodos de evaluación de proyectos	Identificar conceptos de evaluación integral de impacto del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicadores clave de rendimiento (KPIs).</li> <li>- Evaluación de impacto económico, social y técnico de las soluciones implementadas.</li> <li>- Evaluación del impacto ambiental y social de las soluciones propuestas.</li> </ul>	Utilizar herramientas de evaluación integral	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad  Desarrollar liderazgo e influencia social  Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad
Estrategia organizacional	Identificar estrategias para la gestión del cambio.	Utilizar estrategias para gestionar y facilitar el cambio dentro de una organización, derivado de las innovaciones implementadas.	
Aprendizaje Organizacional	Identificar estrategias para mantener la participación y el apoyo de los stakeholders. Identificar métodos para aplicar lecciones aprendidas en futuros proyectos.	Seleccionar stakeholders relevantes para el proyecto. Proponer la reflexión y el aprendizaje continuo durante y después de la implementación.	

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

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Presentaciones de métodos de evaluación de proyectos Estrategias para gestión del cambio	Presentaciones en recursos digitales y/o multimedia. Estudios de casos impresos o en formato digital.	Laboratorio / Taller	
Realización de proyectos y actividades en equipos Resolución de problemas en escenarios reales o simulados. Simulación de casos, foros, diálogos simultáneos, mesas redondas y grupos de discusión.	Herramientas de videoconferencia. Problemas y casos prácticos impresos. Escenarios controlados	Empresa	X

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Evalúa los proyectos de innovación aplicada, considerando la gestión de riesgos, integrando principios éticos y sostenibles, y la evaluación de impacto de la solución implementada, así como comunicar los resultados de manera efectiva.	Integrar un informe que contenga: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Indicadores de impacto</li> <li>● Estrategias para la gestión del cambio</li> <li>● Resultados obtenidos.</li> </ul>	Rúbrica / Lista de cotejo

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Título de licenciatura en una disciplina relacionada	Es recomendable que el docente cuente con formación pedagógica sólida, con conocimientos en pedagogía o didáctica,	Experiencia práctica en la gestión de proyectos y/o desarrollo de innovación.

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

Estudios de posgrado o maestría en áreas de innovación, preferentemente.	<p>habilidades avanzadas en metodologías de enseñanza, diseño curricular y evaluación del aprendizaje.</p> <p>Experiencia o formación en metodologías de enseñanza activas, como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso efectivo de tecnología en el aula.</p>	<p>Experiencia en el proceso de innovación, desde la concepción de ideas hasta la implementación práctica, incluyendo la superación de desafíos y la adaptación a los cambios tecnológicos y de mercado.</p> <p>Conocer el proceso de patentado o modelo de utilidad además de haber participado en algún emprendimiento en su vida profesional</p>
--	---	---

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Laurier Schramm	2017	Innovation Technology A Dictionary	USA	De Gruyter	9783110429176, 3110429179
Gabriela Hernández Flores, Edit Hernández Flores, Agustín Jaime García Banda	2023	Gestión administrativa e innovación	México	Costa-Amic Editores	9786078878277, 6078878271
Alfons Cornella	2021	Cómo innovar. Modelos y herramientas	México	Profit Editorial	978-8418464683
Koontz, Harold	2022	Administración. Una Perspectiva Global, Emprendedora y de Innovación	México	Mc Graw Hill	9786071517081
Planellas, Marcel	2022	El Libro Rojo De La Innovación	México	Conecta	9788417992293
Oliver García Ramírez (Autor), Gloria Zúñiga Chávez	2023	Gestión de conocimiento, tecnología e innovación : El gran reto para el desarrollo	México	Librerío	
Alfons Cornella	2021	Cómo innovar...sin ser google:manual de innovación	México	Profit Editorial	978-8417942007
Oscar Morán Montaña	2020	¿Cultura de Innovación o de Organización?: Una guía práctica para iniciar un cambio en la cultura de tu organización a través de la innovación.	México	Independently Published	979-8673025031

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

Albert Garriga Rodriguez	2021	Guía práctica en gestión de proyectos: Aprende a aplicar las técnicas de gestión de proyectos a proyectos reales	México	Big Book	978-8409155064
Schnarch Kirberg, Alejandro	2022	Desarrollo de Nuevos Productos y Empresas. Creatividad, Innovación y Marketing	México	Mc Graw Hill	9786071515414
Olivella, Jordi	2020	Gestión Eficiente De Proyectos De Innovación	México	Profit	9788417942526

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Conahcyt	31/10/23	Anexo nivel de madurez de la tecnología	<a href="https://conahcyt.mx/wp-content/uploads/sni/marco_legal/criterios/Anexo_Nivel_de_Madurez_Tecnologica.pdf">https://conahcyt.mx/wp-content/uploads/sni/marco_legal/criterios/Anexo_Nivel_de_Madurez_Tecnologica.pdf</a>
Tim Banks	30/10/2023	The Ultimate Guide on How to Increase the TRL of Your New Product: Tips and Tricks	<a href="https://innovolo-group.com/uncategorized-en/the-ultimate-guide-on-how-to-increase-the-trl-of-your-new-product-tips-and-tricks/#The%20adoption%20of%20TRLs%20by%20the%20European%20Space%20Agency">https://innovolo-group.com/uncategorized-en/the-ultimate-guide-on-how-to-increase-the-trl-of-your-new-product-tips-and-tricks/#The adoption of TRLs by the European Space Agency</a>
David J. Moorhouse	30/10/2023	Detailed Definitions and Guidance for Application of Technology Readiness Levels	<a href="https://arc.aiaa.org/doi/epdf/10.2514/2.2916">https://arc.aiaa.org/doi/epdf/10.2514/2.2916</a>

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