



### 1. Identificación del curso

| Administración de proyectos tecnológicos                                    |    |          |    |                                     |    |          |       |
|---|----|----------|----|-------------------------------------|----|----------|-------|
| Programa educativo  |    |          |    | Departamento de adscripción         |    |          |       |
| Licenciatura en Ingeniería en Computación                                   |    |          |    | Departamento de Ingenierías         |    |          |       |
| Área de formación   |    |          |    | Tipo de Unidad de Aprendizaje       |    |          |       |
| Básica Particular Obligatoria   |    |          |    | Curso - Taller                      |    |          |       |
| Carga horaria   |    |          |    |                                     |    | Créditos | Clave |
| Teoría  | 40 | Práctica | 40 | Total                               | 80 | 8        | IL353 |
| Modalidad de Enseñanza - Aprendizaje  |    |          |    | Prerrequisito                       |    |          |       |
| Presencial  |    |          |    | Ninguno                             |    |          |       |
| Academia  |    |          |    | Profesor responsable                |    |          |       |
| Ciencias Computacionales  |    |          |    | Mtro. Miguel Angel Sanabria Valdez  |    |          |       |
| Elaboró / Modificó  |    |          |    | Fecha de elaboración / modificación |    |          |       |
| Dra. María Obdulia González Fernández<br>Mtro. Miguel Angel Sanabria Valdez |    |          |    | 15 de mayo de 2024                  |    |          |       |

### 2. Competencias que abonan al perfil de egreso

| Transversal   | Disciplinar   | Profesional   |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad para comunicar de manera clara y efectiva los objetivos, avances y resultados de proyectos tecnológicos a diferentes audiencias, tanto técnicas como no técnicas.</li> <li>- Habilidad para liderar equipos de trabajo en proyectos tecnológicos, fomentando la colaboración y la motivación entre los miembros del equipo.</li> <li>- Habilidad para planificar y gestionar eficientemente el tiempo y los recursos disponibles en proyectos tecnológicos, garantizando la entrega en tiempo y forma..</li> <li>- Habilidad para negociar acuerdos y resolver conflictos que puedan surgir durante la ejecución de proyectos tecnológicos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento profundo de metodologías específicas para la gestión de proyectos tecnológicos, como Scrum, Kanban, o enfoques tradicionales, y su aplicación práctica.</li> <li>- Capacidad para evaluar la viabilidad tecnológica de proyectos, considerando factores como la infraestructura, la seguridad y las tendencias tecnológicas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para implementar metodologías ágiles en proyectos tecnológicos, adaptando los procesos para mejorar la flexibilidad y la capacidad de respuesta.</li> <li>- Competencia en identificación, evaluación y gestión de riesgos específicos de la tecnología en proyectos, asegurando la continuidad y éxito del proyecto.</li> <li>- Capacidad para integrar tecnologías emergentes de manera efectiva en proyectos, aprovechando las innovaciones para mejorar la eficiencia y la calidad.</li> </ul> |

### 3. Saberes previos

Deben tener conocimientos fundamentales en programación, arquitectura de computadoras, bases de datos y desarrollo web.



#### 4. Presentación de la unidad de aprendizaje

Esta unidad de aprendizaje se centra en dotar a los estudiantes con las habilidades esenciales para gestionar proyectos en entornos tecnológicos. Explorar desde los fundamentos de la gestión de proyectos hasta la aplicación práctica de metodologías ágiles, culminando en un proyecto final que simular un escenario real. Con un enfoque integral, los estudiantes desarrollan competencias clave en la gestión tecnológica, fusionando conocimientos técnicos con principios de gestión para liderar proyectos con eficacia en el mundo profesional.

#### 5. Objetivo de aprendizaje

Al finalizar la unidad de aprendizaje, los estudiantes habrán adquirido habilidades esenciales en gestión tecnológica, capacitándose para enfrentar proyectos en entornos tecnológicos. Integrarán principios de gestión con conocimientos técnicos, permitiéndoles aplicar estrategias efectivas en proyectos de este ámbito. Además, se familiarizarán con metodologías ágiles y tradicionales, adaptándolas a las características específicas de cada proyecto..

#### 6. Competencia general de la unidad de aprendizaje

IC.28 Identificar y analizar los criterios y especificaciones apropiadas a problemas concretos y planificar estrategias para su solución. (AIS/ACM/IEEE IC.28)

#### 7. Habilidades, valores y actitudes

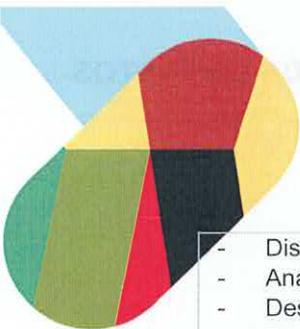
**Habilidades:** Gestión de proyectos tecnológicos, comunicación efectiva, trabajo en equipo, resolución de problemas, gestión de riesgos.

**Valores:** Ética profesional, calidad y excelencia, responsabilidad social

**Actitudes:** Adaptabilidad y flexibilidad, innovación y creatividad, aprendizaje continuo, colaboración y empatía, resiliencia.

#### 8. Elementos de competencia

| Bloque No. I: Fundamentos de la gestión de proyectos   |   |
|--|---|
| Sub-competencia  | El estudiante será capaz de aplicar los conceptos básicos de la gestión de proyectos tecnológicos, demostrando comprensión y habilidad en la planificación, ejecución y control de proyectos en un entorno tecnológico. |
| <b>Cognitivos (Contenido)</b>  |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Definición y explicación de los principios fundamentales de la gestión de proyectos.</li><li>- Ejemplos específicos de aplicación en proyectos tecnológicos.</li><li>- Introducción y práctica en el uso de herramientas básicas de planificación como diagramas de Gantt o listas de tareas.</li><li>- Descripción detallada de las fases del ciclo de vida de un proyecto.</li><li>- Aplicación de estas fases a proyectos tecnológicos.</li><li>- Análisis de cómo la estructura y cultura organizacional impactan la gestión de proyectos tecnológicos.</li><li>- Exploración y aplicación de metodologías de gestión de proyectos tecnológicos.</li></ul> |   |
| <b>Procedimentales</b>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Resolución de casos prácticos aplicando los principios aprendidos.</li><li>- Prácticas con herramientas de planificación como parte de la evaluación.</li><li>- Estudio y análisis de casos reales de proyectos tecnológicos.</li></ul>  |   |
| <b>Estrategias didácticas</b>  |   |



| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discusiones en clase para explorar y aplicar los principios.</li> <li>- Análisis de casos reales para comprender la aplicación de la gestión de proyectos tecnológicos.</li> <li>- Desarrollo de actividades prácticas utilizando herramientas de planificación.</li> <li>- Pruebas escritas para evaluar la comprensión conceptual.</li> <li>- Evaluación de la participación activa en clases y discusiones.</li> </ul>   |   |  |
|--|---|--|
| <b>Criterios de desempeño</b>  | <b>Producto esperado</b>  | <b>Sesiones estimadas</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y explicar al menos cinco principios clave de la gestión de proyectos.</li> <li>- Aplicar de manera efectiva estos principios a un caso práctico.</li> <li>- Desglosar con éxito un proyecto tecnológico en sus fases, identificando hitos y entregables clave.</li> <li>- Realizar un análisis crítico de cómo los factores organizacionales y culturales impactan un proyecto tecnológico específico.</li> <li>- Seleccionar adecuadamente una metodología para un proyecto tecnológico, justificando la elección.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un informe detallando al menos cinco principios clave de la gestión de proyectos aplicados a tecnologías.</li> <li>- Desarrollo de un documento que desglose las fases de un proyecto tecnológico, identificando hitos y entregables clave.</li> <li>- Análisis crítico de cómo los factores organizacionales y culturales afectan un proyecto tecnológico específico.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- #</li> <li>- Sesión 1 y 2: Introducción y Principios</li> <li>- Sesión 3, 4 y 5: Herramientas de Planificación</li> <li>- Sesión 6, 7, 8 y 9: Ciclo de Vida y Factores</li> <li>- Sesión 10: Factores Organizacionales y Culturales</li> <li>- Sesión 11, 12 y 13: Metodologías de Gestión</li> </ul> |
| <b>Área de conocimiento</b>  |   | 1, 2   |

**Bloque No. II: Planificación y Ejecución del Proyecto**

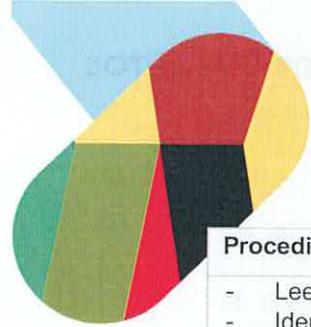
|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Sub-competencia</b>        | Desarrollar habilidades clave para gestionar proyectos tecnológicos, abarcando desde la iniciación con definición de objetivos, alcance y criterios de éxito, hasta la planificación detallada, ejecución efectiva y cierre ordenado del proyecto. Los estudiantes aprenderán a trabajar eficazmente con interesados, utilizar recursos estratégicamente, gestionar presupuestos, riesgos, y mejorar continuamente la calidad, tomando decisiones basadas en datos y comunicándose de manera efectiva a lo largo de todo el ciclo del proyecto. |
| <b>Cognitivos (Contenido)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a los fundamentos de la iniciación de proyectos.</li> <li>- Teoría sobre el inicio de la fase de planificación, construcción de planes de proyecto, gestión de presupuestos, compras, riesgos, y organización de la comunicación y la documentación.</li> <li>- Conceptos teóricos sobre la ejecución de proyectos, gestión de calidad, toma de decisiones basada en datos, habilidades de liderazgo, influencia, comunicación eficaz y cierre de proyectos.</li> </ul>                   |
| <b>Procedimentales</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de habilidades para definir objetivos, alcance y criterios de éxito, y trabajar con los interesados.</li> <li>- Construcción práctica de planes de proyecto, gestión de presupuestos, compras y riesgos.</li> <li>- Aplicación práctica de la gestión de calidad, toma de decisiones, habilidades de liderazgo, influencia y comunicación eficaz.</li> </ul>  |
| <b>Estrategias didácticas</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios prácticos de definición de objetivos y alcance utilizando proyectos reales o ficticios.</li> <li>- Role-playing para simular interacciones con interesados y resolver conflictos.</li> <li>- Desarrollo de un proyecto ficticio con aplicación práctica de la planificación.</li> <li>- Discusiones en grupo sobre estrategias de gestión de riesgos y presupuestos.</li> <li>- Simulaciones de ejecución de proyectos con evaluación y retroalimentación.</li> </ul>                       |



| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de situaciones de liderazgo en proyectos mediante casos prácticos.</li> <li>- Sesiones de mejora continua a través de la retroalimentación entre pares.</li> </ul>   |  |   |
|--|--|---|
| Criterios de desempeño   | Producto esperado  | Sesiones estimadas  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominio de los fundamentos de la iniciación de proyectos</li> <li>- Definición precisa de objetivos, alcance y criterios de éxito</li> <li>- Eficaz interacción con los interesados</li> <li>- Utilización eficiente de recursos y herramientas</li> <li>- Construcción adecuada de un plan de proyecto</li> <li>- Gestión efectiva de presupuestos y compras</li> <li>- Manejo eficaz de riesgos</li> <li>- Organización eficiente de la comunicación y documentación</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Documento formal que incluya la definición clara y precisa de objetivos, alcance y criterios de éxito del proyecto.</li> <li>- Plan de proyecto elaborado utilizando herramientas específicas, demostrando eficiencia en la asignación de recursos.</li> <li>- Registro y análisis de la gestión de presupuestos y compras, demostrando habilidades para manejar eficientemente los recursos financieros.</li> <li>- Documento que identifique, evalúe y proponga estrategias para mitigar riesgos potenciales en el proyecto.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesión 14,15: Introducción y Fundamentos.</li> <li>- Sesión 16,17,18: Definición precisa de objetivos, alcance y criterios de éxito.</li> <li>- Sesión 19,20,21: Interacción con Interesados.</li> <li>- Sesión 22,23,24,25: Herramientas y Recursos.</li> <li>- Sesión 26,27,28,29: Construcción del Plan.</li> <li>- Sesión 30,31,32: Gestión Financiera.</li> <li>- Sesión 33,34,35,36: Gestión de Riesgos.</li> <li>- Sesión 37,38,39: Comunicación y Documentación</li> </ul> |
| <b>Área de conocimiento</b>  |  | 3,4   |

**Bloque No. III: Metodologías Ágiles**

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Sub-competencia</b>        | <p>Exploran los principios básicos de Agile, profundizan en Scrum 101, aprenden a implementar esta metodología y analizan su aplicación en entornos organizativos. Culmina con un proyecto final, donde los estudiantes aplican activamente la gestión de proyectos al iniciar un proyecto, desarrollar un plan detallado, mantener la calidad y establecer una comunicación efectiva con los interesados, proporcionando una experiencia práctica en situaciones del mundo real.</p>   |
| <b>Cognitivos (Contenido)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender los principios fundamentales de Agile, incluyendo su origen, valores y principios del Manifiesto Ágil</li> <li>- Explorar los conceptos clave de Scrum, roles (Scrum Master, Product Owner, y el Equipo de Desarrollo), eventos y artefactos.</li> <li>- Aprender a aplicar Scrum en proyectos reales, incluyendo la planificación de sprint, reuniones diarias y revisión de sprint.</li> <li>- Analizar cómo integrar y adaptar Agile a diferentes contextos organizativos, identificando posibles desafíos y soluciones..</li> <li>- Desarrollar habilidades para iniciar un proyecto, identificar stakeholders, definir objetivos y establecer un marco de trabajo.</li> <li>- Construir un plan detallado que incluya cronograma, recursos asignados, y estrategias de mitigación de riesgos.</li> <li>- Implementar prácticas para asegurar la calidad del proyecto, incluyendo pruebas, revisiones y mejoras continuas.</li> <li>- Desarrollar habilidades de comunicación efectiva para mantener a los interesados informados y comprometidos a lo largo del proyecto.</li> </ul> |



**Procedimentales**

- Leer artículos y capítulos sobre los principios fundamentales de Agile.
- Identificar y resumir los conceptos clave.
- Participar en simulaciones prácticas aplicando los principios de Scrum.
- Asumir roles específicos en un entorno simulado.
- Ejecutar un proyecto simulado utilizando Scrum.
- Registrar y documentar el progreso y los resultados.
- Analizar críticamente casos organizativos que hayan integrado con éxito Agile.
- Identificar patrones y mejores prácticas.

**Estrategias didácticas**

- Ejercicios prácticos y tareas programadas para aplicar los conceptos aprendidos.
- Resolución de problemas en grupo para fomentar el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas.
- Proyectos de desarrollo de software en equipo para aplicar los conocimientos adquiridos en un contexto real.
- Ejemplos y demostraciones en tiempo real para ilustrar los conceptos y técnicas de programación.
- Sesiones de laboratorio para practicar la implementación de algoritmos y programas.
- Uso de herramientas de desarrollo integrado (IDE) para facilitar la escritura y ejecución de programas.
- Sesiones de revisión y discusión de código para analizar y mejorar las soluciones propuestas.

| CrITERIOS de desempeño   | Producto esperado  | Sesiones estimadas   |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión de los aspectos básicos de la metodología Agile</li> <li>- Aplicación efectiva de Scrum 101.</li> <li>- Implementación exitosa de Scrum.</li> <li>- Integración de la metodología Agile en la organización.</li> <li>- Inicio efectivo de un proyecto en el Proyecto Final.</li> <li>- Construcción de un plan de proyecto en el Proyecto Final.</li> <li>- Mantenimiento de la calidad en el Proyecto Final.</li> <li>- Comunicación efectiva con los interesados en el Proyecto Final.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programas y soluciones implementados en un lenguaje de programación específico, abordando diversos problemas y aplicando los conceptos aprendidos en la unidad.</li> <li>- Entrega de un informe integral del proyecto que incluya la propuesta detallada, el plan de proyecto, la documentación de calidad y las estrategias de comunicación.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesión 40,41: Introducción a Agile.</li> <li>- Sesión 42,43,44: Scrum en Acción.</li> <li>- Sesión 45,46,47,48: Implementación de Scrum.</li> <li>- Sesión 49,50,51: Agile en la Organización</li> <li>- Sesión 52,53,54: Inicio del Proyecto.</li> <li>- Sesión 55,56,57,58: Planificación detallada.</li> <li>- Sesión 59,60,61: Garantía de Calidad.</li> <li>- Sesión 62,63,64: Comunicación Efectiva.</li> </ul> |
| Área de conocimiento   |  | 5,6,7  |

**9. Recursos requeridos**

- **Presentaciones multimedia:** Prepara presentaciones de diapositivas, infografías o videos explicativos para introducir y resumir los conceptos clave de la unidad. Utilice imágenes, gráficos y ejemplos visuales para hacer más comprensible la información.
- **Recursos en línea:** Haz uso de recursos en línea como sitios web, blogs, tutoriales y cursos en línea que ofrecen información adicional sobre la ingeniería en computación. Estos recursos pueden incluir explicaciones detalladas, ejercicios interactivos y ejemplos prácticos.
- **Laboratorios virtuales:** Utiliza simuladores o entornos virtuales que permiten a los estudiantes experimentar con sistemas de cómputo, lenguajes de programación o redes.



Estos laboratorios virtuales brindan un espacio para la práctica y la aplicación de los conceptos aprendidos.

- **Proyectos prácticos en grupos:** Fomenta la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos a través de proyectos prácticos que los estudiantes realizan en grupos.
- **Estudios de caso:** Presenta estudios de caso reales de proyectos de ingeniería en computación destacados. Esto permitirá a los estudiantes analizar y comprender cómo se aplican los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.

## 10. Evaluación y acreditación de la unidad de aprendizaje

### Bloque 1: Fundamentos de la Gestión de Proyectos

**Competencia:** Adquirir los conocimientos fundamentales de la gestión de proyectos

#### Criterios de evaluación:

- Demuestra comprensión de los principios clave de la gestión de proyectos.
- Aplica efectivamente los conocimientos en la iniciación y planificación de proyectos.
- Explica de manera clara y coherente los conceptos y procesos fundamentales de la gestión de proyectos.

#### Estrategias de evaluación:

- Exámenes escritos: Evaluar la comprensión teórica de los principios de gestión de proyectos.
- Evaluación de proyectos: Los estudiantes aplican los conocimientos en la iniciación y planificación de un proyecto simulado.
- Participación en clase: Se observa la participación activa en discusiones y la capacidad para explicar conceptos a otros estudiantes.

#### Nivel de rendimiento:

**Sobresaliente:** El estudiante demuestra una comprensión profunda de los principios de gestión de proyectos y puede aplicarlos de manera efectiva, ofreciendo explicaciones claras y detalladas.

**Aceptable:** El estudiante muestra una comprensión adecuada de los principios de gestión de proyectos y puede aplicarlos en la iniciación y planificación, aunque puede haber algunas deficiencias en la explicación.

**Insuficiente:** El estudiante presenta dificultades para comprender y aplicar los principios de gestión de proyectos, y su capacidad para explicarlos es limitada.

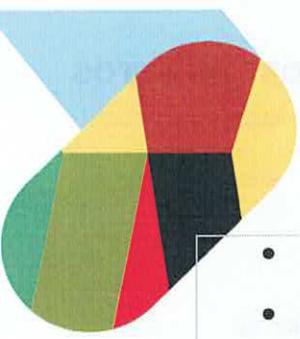
### Bloque 2: Planificación y Ejecución del Proyecto

**Competencia:** Aplicar los conocimientos en la planificación y ejecución efectiva de proyectos

#### Criterios de evaluación:

- Elabora un plan de proyecto completo, identificando de manera clara y detallada las etapas y recursos necesarios.
- Gestiona presupuestos y compras de manera eficaz, garantizando la optimización de recursos financieros.
- Demuestra habilidades de liderazgo e influencia durante la ejecución del proyecto.

#### Estrategias de evaluación:



- Evaluación de proyectos: Los estudiantes desarrollan un plan de proyecto detallado, incluyendo las fases y recursos requeridos.
- Estudio de casos prácticos: Se analizan casos reales de gestión de presupuestos y compras, evaluando la toma de decisiones.
- Presentaciones prácticas: Los estudiantes demuestran habilidades de liderazgo e influencia a través de presentaciones de proyectos simulados.

Nivel de rendimiento:

**Sobresaliente:** El estudiante elabora un plan de proyecto excepcional, gestiona eficientemente presupuestos y compras, y demuestra habilidades destacadas de liderazgo.

**Aceptable:** El estudiante desarrolla un plan de proyecto competente, gestiona de manera adecuada presupuestos y compras, y muestra habilidades aceptables de liderazgo.

**Insuficiente:** El estudiante presenta dificultades en la elaboración del plan de proyecto, en la gestión de presupuestos y compras, y evidencia limitadas habilidades de liderazgo.

### Bloque 3: Metodologías Ágiles y Proyecto Final

**Competencia:** Aplicar metodologías ágiles en la gestión de proyectos y ejecutar un proyecto final de manera efectiva.

#### Criterios de evaluación:

- Comprende los principios fundamentales de la metodología Agile y su aplicación en proyectos.
- Aplica con precisión los principios de Scrum en un escenario simulado.
- Ejecuta de manera efectiva Scrum en un proyecto ficticio, demostrando implementación exitosa.
- Analiza críticamente y propone la aplicación de la metodología Agile en un contexto organizativo específico.

Estrategias de evaluación:

- Exámenes escritos: Evaluar la comprensión teórica de los principios de la metodología Agile.
- Evaluación de proyectos: Los estudiantes aplican con precisión los principios de Scrum en un proyecto simulado.
- Ejercicios prácticos: Implementación de Scrum en un proyecto ficticio, evaluando la ejecución efectiva.
- Trabajo escrito y presentación: Análisis crítico y propuesta de aplicación de la metodología Agile en un contexto organizativo.

Nivel de rendimiento:

**Sobresaliente:** El estudiante demuestra una comprensión profunda de los principios de la metodología Agile, aplica con precisión Scrum, ejecuta de manera efectiva un proyecto ficticio y realiza un análisis crítico y propositivo para la aplicación de Agile en un contexto organizativo.

**Aceptable:** El estudiante muestra una comprensión adecuada de los principios de la metodología Agile, aplica Scrum de manera competente, ejecuta un proyecto ficticio de manera aceptable y realiza un análisis satisfactorio para la aplicación de Agile en un contexto organizativo.

**Insuficiente:** El estudiante presenta dificultades en la comprensión de los principios de la metodología Agile, aplica Scrum de manera limitada, ejecuta un proyecto ficticio con deficiencias y muestra un análisis insuficiente para la aplicación de Agile en un contexto organizativo.



## 11. Referencias (APA)

### Básica

- Project Management Institute. (2017). Una Guía para el Cuerpo de Conocimientos de la Dirección de Proyectos (PMBOK Guide).
- Sutherland, J. (2014). Scrum: El arte de hacer el doble de trabajo en la mitad de tiempo.
- Cohn, M. (2005). Estimación y Planificación Ágil.

### Complementaria

- Kogon, K., Blakemore, S., & Wood, J. (2015). Gestión de proyectos para el gerente de proyectos no oficial.
- Schwaber, K. (2004). Gestión de Proyectos Ágiles con Scrum.

### Sitios web

- ProjectManagement.com. (s.f.). Recuperado el 8 de enero de 2024, de <https://www.projectmanagement.com/>
- Scrum.org. (s.f.). Recuperado el 8 de enero de 2024, de <https://www.scrum.org/>
- Agile Alliance. (s.f.). Recuperado el 8 de enero de 2024, de <https://www.agilealliance.org/>
- Manifiesto Ágil (s.F). Recuperado el 8 de enero de 2024, de <https://agilemanifesto.org/iso/es/manifiesto.html>

## 12. Campo de aplicación profesional

La administración de proyectos tecnológicos se aplica en diversos campos, como el desarrollo de software, implementación de sistemas, innovación tecnológica, despliegue de infraestructura, gestión de TI, desarrollo de aplicaciones móviles, transformación digital y consultoría tecnológica. Es esencial para planificar, coordinar y ejecutar proyectos relacionados con la tecnología de manera eficiente y exitosa.

## 13. Perfil docente

Formación académica: Debe tener una sólida formación académica en ingeniería en computación o un campo relacionado. Idealmente, debería contar con un título de licenciatura o posgrado en ingeniería en computación, ciencias de la computación o áreas afines.

Cuenta con amplios conocimientos técnicos en metodologías de gestión de proyectos, destacándose en el uso de herramientas y la aplicación de metodologías ágiles como Scrum.

Su experiencia profesional abarca la gestión exitosa de proyectos tecnológicos, respaldada por una sólida comprensión de las dinámicas organizativas en la industria. Además, se destaca por su compromiso con la actualización continua, participando regularmente en actividades de formación para mantenerse al tanto de las últimas tendencias y mejores prácticas en tecnología y gestión de proyectos.



CENTRO UNIVERSITARIO DE LOS ALTOS

DIVISIÓN DE CIENCIAS AGROPECUARIAS E INGENIERÍAS  
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍAS

  
Dr. Alejandro Pérez Larios

Jefe de Departamento de Ingenierías

  
Dr. Sergio Franco Casillas

Presidente de academia