

**PROGRAMA EDUCATIVO**  
**LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN AGROBIOTECNOLOGÍA**  
**EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

**PROGRAMA DE ASIGNATURA: PROYECTO INTEGRADOR I**

**CLAVE: E-PIN1-1**

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante será capaz de implementar una metodología ágil para ejercer una situación de integración compleja donde se apliquen los saberes adquiridos orientados al desarrollo de la autonomía y que culminen en un producto evaluable de manera holística, considerando no solo el conocimiento teórico, sino también la habilidad para aplicarlo en contexto práctico y con función social.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		<b>Producir material vegetativo a través de técnicas agrobiotecnológicas de propagación sexual, asexual y de mejoramiento vegetal, de acuerdo con la problemática del sector primario agrícola para contribuir a la productividad y calidad en los sistemas de producción agrícola.</b>			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	<b>3</b>	3.75	<b>Escolarizada</b>	<b>4</b>	<b>60</b>

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Análisis de entorno y conceptualización del proyecto	2	4
II. Planificación del proyecto	2	4	6

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

III.	Diseño, aplicación, desarrollo y pruebas del Proyecto	7	29	36
IV.	Adaptación y divulgación del proyecto	6	6	12
	<b>Totales</b>	<b>17</b>	<b>43</b>	<b>60</b>

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
-----------	-------------	------------------------

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

<p>Proponer alternativas de mejora mediante los modelos productivos para el desarrollo de proyectos del sector primario</p> <p>Proponer modelos agrobiotecnológicos estratégicos a las organizaciones en función de la capacidad del campo de acción para eficientar el desarrollo de las mismas.</p> <p>Implementar técnicas agrobiotecnológicas a través de la identificación de la problemática regional para el manejo sustentable en los sistemas agrícolas</p> <p>Determinar estrategias de producción " de la dinámica natural de la población y su interacción con los agroecosistemas para el mejoramiento de la producción agrícola "</p>	<p>Analizar problemática agrícola mediante técnicas analíticas y de investigación para identificar la problemática del sector primario.</p> <p>Identificar estrategias de producción sustentables mediante la identificación de la dinámica natural de la población para describir las interacciones y los efectos que ocurren entre los organismos</p> <p>Identificar las bases de los modelos agrobiotecnológicos estratégicos a las organizaciones en función de la capacidad del campo de acción para eficientar el desarrollo de las mismas.</p> <p>Ejecutar técnicas agrobiotecnológicas a través del análisis y necesidades de la problemática regional para contribuir a la sustentabilidad de los sistemas agrícolas</p> <p>Definir estrategias de producción " mediante el análisis de procesos sustentables para la protección de la dinámica natural de la población y su interacción con los agroecosistemas</p>	<p>* Elabora portafolio de evidencias que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-colección de insectos y herbario</li> <li>-reporte de práctica que contenga: introducción, desarrollo, resultados, conclusión y bibliografía para la identificación taxonómica de organismos a nivel orden, familia y género utilizados como recursos agrícolas de importancia regional.</li> </ul> <p>"</p> <p>*Desarrolla informe que contenga: introducción, desarrollo, resultados, conclusión, bibliografía y glosario sobre la identificación de las estrategias de producción sustentables para la transición agroecológica y conceptos relacionados con los principios en los cuales se basan las estrategias de producción sustentable utilizados en la agricultura.</p> <p>*Elabora un cuadro sinóptico para diagnosticar modelos agrobiotecnológicos que permitan el uso eficiente de los recursos: Tipo de cultivo, ciclo fenológico, características de factores bióticos y abióticos, técnicas empleadas, resultados de los factores adversos y relación costo-beneficio.</p> <p>*Obtiene material vegetativo y entrega un reporte que contenga: tipo de material vegetativo propagado, materiales y equipos, técnicas de propagación utilizadas, condiciones de propagación, normatividad vigente.</p> <p>*Entrega reporte con una alternativa para la solución de un problema relacionado a la producción agrícola mediante la elaboración de bioinsumos y/o extracción de metabolitos secundarios.</p>
---	---	--

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. - Análisis de entorno y conceptualización del proyecto					
Propósito esperado	El estudiante establecerá los propósitos y objetivos del proyecto integrador basados en el análisis del entorno, para la construcción del plan que guiará la ejecución del mismo.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	2	Horas del Saber Hacer	4	Horas Totales	6

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Técnicas para identificar problemas	Identificar y describir las técnicas básicas para identificar problemas: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación.</li> <li>● Análisis de los contextos.</li> <li>● Revisión de fuentes secundarias (bibliografía).</li> <li>● Análisis de cuestionarios y entrevistas.</li> <li>● Comparación con estándares económicos, sociales, productivos u otros.</li> <li>● Observación de la realidad en distintos niveles.</li> <li>● Consulta a expertos.</li> </ul>	Determinar la técnica aplicable para la identificación de problemas. Integrar información cualitativa y cuantitativa para la definición del problema y/o detección de la necesidad: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Antecedentes del problema.</li> <li>● Características.</li> <li>● Principales manifestaciones.</li> <li>● Interesados en el proyecto /problema.</li> <li>● Número de afectados.</li> <li>● Número de beneficiados.</li> <li>● Tasas de incidencia.</li> </ul>	Desarrollar la creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa  Desarrollar el pensamiento crítico y habilidades analíticas  Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad  Desarrollar liderazgo e influencia social  Ejercer responsabilidad social en el planteamiento de proyectos  Desarrollar la creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CANVAS</li> <li>● Técnica SCAMPER (sustituir, combinar, adaptar, modificar, poner, eliminar, revertir)</li> <li>● Design thinking</li> <li>● Investigación Acción Participativa (IAP)</li> <li>● Aprendizaje basado en proyectos</li> <li>● Aprendizaje basado en problemas</li> </ul>	<p>Establecer la necesidad y/o problemática a resolver.</p> <p>Plantear ideas y propuestas para resolver la necesidad/problemática.</p> <p>Plantear la visión del proyecto y determinación del anteproyecto y/o prototipo.</p>	
--	---	--	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Aprendizaje basado en proyectos/problemas. Equipos colaborativos. Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información.	Cañón Computadora Internet Impresos Materiales diversos	<b>Laboratorio / Taller</b>	
		<b>Empresa</b>	

### Proceso de Evaluación

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Establece los propósitos y objetivos de un proyecto, basándose en el análisis del entorno.	Integra un portafolio de evidencias que contenga: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un reporte de investigación</li> <li>● El entorno general del proyecto</li> <li>● El perfil del proyecto.</li> <li>● La necesidad y/o problemática a resolver</li> </ul> La visión del proyecto	Lista de Cotejo Rúbrica
Establece los propósitos y objetivos de un proyecto, basándose en el análisis del entorno.	Integra un portafolio de evidencias que contenga: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un reporte de investigación</li> <li>● El entorno general del proyecto</li> <li>● El perfil del proyecto.</li> <li>● La necesidad y/o problemática a resolver</li> </ul> La visión del proyecto	Lista de Cotejo Rúbrica

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

<b>Unidad de Aprendizaje</b>	II.- Planificación del proyecto					
<b>Propósito esperado</b>	El estudiante establecerá una visión general del proyecto, centrado en la adaptabilidad, colaboración y valor incremental a lo largo del ciclo de vida del proyecto a través de una hoja de ruta flexible y líneas de acción para alcanzar los objetivos planeados.					
<b>Tiempo Asignado</b>	<b>Horas del Saber</b>	2	<b>Horas del Saber Hacer</b>	4	<b>Horas Totales</b>	6

<b>Temas</b>	<b>Saber Dimensión Conceptual</b>	<b>Saber Hacer Dimensión Actuacional</b>	<b>Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva</b>
Gestión de Proyectos con metodologías ágiles	Identificar las técnicas de planeación del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diagrama de Gantt.</li> <li>● Roadmap</li> <li>● Estructura de desglose de trabajo.</li> <li>● Ruta crítica.</li> <li>● Línea base.</li> <li>● Tablero Kanban.</li> <li>● Diagrama PERT.</li> </ul>	Seleccionar la técnica aplicable para la generación de ruta o plan de acción del proyecto.  Redactar objetivos, metas, alcances y limitaciones del proyecto	Desarrollar habilidades socioemocionales que permitan adquirir y generar conocimientos, así como la capacidad para aprender a pensar  Desarrollar habilidad para resolver problemas complejos  Asumir el pensamiento crítico y habilidades analíticas, basado en principios éticos.  Desarrollar la creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa
Plan del proyecto	Identificar los requisitos de un proyecto	Determinar los recursos humanos, materiales, tecnológicos y económicos para el proyecto.	Desarrollar habilidades socioemocionales que permitan adquirir y generar conocimientos, así como la capacidad para aprender a pensar

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

	<p>Definir la importancia de la priorización de tareas en función de su valor y relevancia.</p> <p>Definir el cronograma del proyecto.</p>	<p>Establecer interesados/usuarios del proyecto.</p> <p>Determinar las actividades, requerimientos y secuencia del proyecto.</p> <p>Establecer responsables en cada etapa del proyecto.</p> <p>Seleccionar los trabajos prioritarios a realizar.</p> <p>Establecer la duración de las tareas y/o actividades del proyecto.</p>	<p>Desarrollar habilidad para resolver problemas complejos</p> <p>Asumir un pensamiento crítico y habilidades analíticas, basado en principios éticos.</p> <p>Desarrollar la creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa</p>
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
<p>Aprendizaje basado en proyectos/problemas. Equipos colaborativos. Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información.</p>	<p>Cañón Computadora Internet Impresos Materiales diversos</p>	<p>Laboratorio / Taller</p>	
		<p>Empresa</p>	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Establece la visión general de un proyecto a través de una hoja de ruta flexible.	Integra un portafolio de evidencias que contenga: <ul style="list-style-type: none"> <li>● La técnica aplicable para la generación de ruta o plan de acción del proyecto.</li> <li>● Los objetivos, metas, alcances y limitaciones del proyecto</li> <li>● Los recursos necesarios para el proyecto</li> <li>● Los interesados/usuarios del proyecto</li> <li>● Los responsables en cada etapa del proyecto.</li> <li>● Los trabajos prioritarios por realizar.</li> <li>● La duración de las tareas y/o actividades del proyecto</li> </ul>	Lista de Cotejo Rúbrica

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

<b>Unidad de Aprendizaje</b>	III.- Diseño, aplicación, desarrollo y pruebas del Proyecto				
<b>Propósito esperado</b>	El estudiante establecerá un diseño aplicado a la creación de anteproyecto y/o prototipo de manera iterativa e incremental, para resolver un problema o satisfacer una necesidad.				
<b>Tiempo Asignado</b>	<b>Horas del Saber</b>	7	<b>Horas del Saber Hacer</b>	29	<b>Horas Totales</b> 36

<b>Temas</b>	<b>Saber Dimensión Conceptual</b>	<b>Saber Hacer Dimensión Actuacional</b>	<b>Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva</b>
Ejecución del plan del proyecto	Emplear conocimientos, técnicas, metodologías y/o procedimientos alineados al perfil del programa educativo para la resolución del problema/necesidad determinada.	Redactar el anteproyecto y/o prototipo con las propuestas y planteamientos que buscarán resolver el problema/necesidad determinada.  Elaborar el anteproyecto y/o prototipo que resolverá el problema/necesidad determinada.	Desarrollar la habilidad para resolver problemas complejos  Asumir pensamiento crítico y habilidades analíticas  Desarrollar creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa  Desarrollar resiliencia, manejo del estrés y flexibilidad
Pruebas del proyecto	Emplear las técnicas de prueba o testeo: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Focus group con especialistas</li> <li>● Grupo de expertos</li> <li>● Grupo de trabajo</li> <li>● Prueba y error</li> </ul>	Demostrar la efectividad de un proyecto aplicando técnicas de prueba.  Construir los Indicadores de desempeño cualitativos y/o cuantitativos.	Desarrollar la habilidad para resolver problemas complejos  Asumir pensamiento crítico y habilidades analíticas  Desarrollar creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptación de innovaciones</li> </ul> <p>Definir la efectividad y eficiencia del proyecto con base en indicadores de desempeño.</p>		Desarrollar resiliencia, manejo del estrés y flexibilidad.
--	--	--	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Aprendizaje basado en proyectos/problemas. Equipos colaborativos. Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información.	Cañón Computadora Internet Impresos Materiales diversos	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Diseña un anteproyecto y/o prototipo de manera iterativa e incremental	Integra un portafolio de evidencias que contenga: <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño del anteproyecto y/o prototipo</li> </ul>	Lista de Cotejo  Rúbrica

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración del anteproyecto y/o prototipo</li> <li>• Las técnicas de prueba</li> </ul> <p>Los Indicadores de desempeño</p>	
--	--	--

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	IV.- Adaptación y divulgación del proyecto
-----------------------	--

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

<b>Propósito esperado</b>	El estudiante valorará la capacidad de respuesta del equipo de trabajo y transparencia del proyecto, a través del desarrollo de manera flexible, colaborativa y orientada a resultados para asegurar la calidad del anteproyecto y/o prototipo.				
<b>Tiempo Asignado</b>	<b>Horas del Saber</b>	6	<b>Horas del Saber Hacer</b>	6	<b>Horas Totales</b> 12

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>		<b>Saber Hacer</b>	<b>Ser y Convivir</b>
	<b>Dimensión Conceptual</b>		<b>Dimensión Actuacional</b>	<b>Dimensión Socioafectiva</b>
Adaptación del Proyecto	<p>Identificar la importancia de los ajustes en el alcance, requisitos y prioridades del proyecto.</p> <p>Implementar la técnica de reevaluación de objetivos y prioridades.</p> <p>Proponer los indicadores de desempeño.</p>	<p>Realizar las adecuaciones, cambios, mejoras o actualizaciones al plan original.</p> <p>Documentar los progresos del proyecto y los problemas que le han surgido.</p> <p>Verificar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de indicadores de desempeño.</p>	<p>Desarrollar resiliencia, manejo del estrés y flexibilidad</p> <p>Desarrollar habilidades socioemocionales que permitan adquirir y generar conocimientos, fortalecer la capacidad para aprender a pensar</p> <p>Desarrollar habilidad para resolver problemas complejos</p> <p>Desarrollar creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa</p>	

<b>ELABORÓ:</b>	DGUTYP	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	DGUTYP	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

<p>Revisión y retrospectiva del proyecto</p>	<p>Identificar áreas para la mejora continua.</p> <p>Identificar la adaptación de recursos según las necesidades del proyecto.</p> <p>Definir los medios de divulgación aplicables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición</li> <li>- Medios audiovisuales (video, cartel, presentación)</li> </ul> <p>Medios impresos (manuales, congresos, artículos, capítulo de libro, informe)</p>	<p>Validar los entregables por parte de los interesados/usuarios.</p> <p>Obtener aceptación de los interesados/usuarios del proyecto.</p> <p>Documentar las conclusiones del proyecto.</p> <p>Divulgar resultados de anteproyecto y/o prototipo.</p>	<p>Desarrollar resiliencia, manejo del estrés y flexibilidad</p> <p>Desarrollar habilidades socioemocionales que permitan adquirir y generar conocimientos, fortalecer la capacidad para aprender a pensar</p> <p>Desarrollar habilidad para resolver problemas complejos</p> <p>Desarrollar creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa</p>
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Aprendizaje basado en proyectos/problemas. Equipos colaborativos.	Cañón Computadora	Laboratorio / Taller	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información.	Internet Impresos Materiales diversos		
		<b>Empresa</b>	

<b>Proceso de Evaluación</b>		
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Evidencia de Aprendizaje</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
Valora la capacidad de respuesta del equipo de trabajo y transparencia del proyecto, a través del desarrollo de manera flexible, colaborativa y orientada a resultados.	Integra un portafolio de evidencias que contenga: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los progresos del proyecto y sus adecuaciones, cambios, mejoras o actualizaciones al plan original.</li> <li>• Interpretación de los resultados obtenidos.</li> <li>• La aceptación de los interesados/usuarios del proyecto.</li> <li>• La conclusión del proyecto.</li> </ul> La divulgación de los resultados del anteproyecto y/o prototipo.	Lista de Cotejo  Rúbrica

<b>Perfil idóneo del docente</b>		
<b>Formación académica</b>	<b>Formación Pedagógica</b>	<b>Experiencia Profesional</b>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	

Licenciatura afín al programa educativo Maestría en el área afín (deseable) Preferentemente con conocimientos de administración y/o desarrollo de negocios	Educación basada en competencias Aprendizaje significativo Aprendizaje basado en soluciones Método constructivista de aprendizaje situado Metodología de proyectos	Aplicación de conocimientos, técnicas y/o metodologías en el área laboral acorde a su perfil profesional. Impartición de clases Desarrollo y gestión de proyectos Emprendimiento
--	--	---

Referencias bibliográficas					
Autor	Autor	Autor	Autor	Autor	Autor
<i>Edward de Bono</i>	2018	<i>El pensamiento creativo</i>	<i>España</i>	<i>Piados Plural</i>	978-9688532676
<i>Rafael Alcaraz Rodríguez</i>	2015	<i>El emprendedor de éxito</i>	<i>México</i>	<i>Mc Graw Hill Education</i>	978-6071512789
<i>Robert McCarthy</i>	2020	<i>Agile y Scrum: Descubra el poder de la gestión de proyectos Agile, Lean Thinking, el proceso Kanban y Scrum</i>	<i>España</i>	<i>Primasta</i>	979-8583813575
<i>Zunzunegui, Alejandro de</i>	2023	<i>Gestión de proyectos en Agile</i> <i>Cómo utilizar las metodologías ágiles para mejorar tu capacidad de</i>	<i>España</i>	<i>LID Editorial</i>	978-8417880804

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-43.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

		<i>respuesta y lanzar proyectos de éxito</i>			
<i>Jon Elejabeitia</i>	<i>2018</i>	<i>Coaching con Design Thinking: El proceso creativo para innovadores, transformadores y amantes del cambio</i>	<i>España</i>	<i>Nextyou</i>	<i>978-8409000081</i>
<i>Kilian Langenfeld</i>	<i>2019</i>	<i>Design Thinking para principiantes: La innovación como factor para el éxito empresarial</i>	<i>Estados Unidos</i>	<i>Personal Growth Hackers</i>	<i>978-3967160260</i>
<i>Wesley Clark</i>	<i>2020</i>	<i>Metodología Ágil: Una Guía Para Principiantes Sobre el Método y los Principios Ágiles (libro en español)</i>	<i>Estados Unidos</i>	<i>Independentl y Published</i>	<i>978-1654152697</i>
<i>Maurice Eyssautier De La Mora</i>	<i>2016</i>	<i>Metodología y técnicas de investigación en ciencias aplicadas</i>	<i>México</i>	<i>Trillas</i>	<i>978-6071726445</i>
<i>Guillermina Baena Paz</i>	<i>2017</i>	<i>Metodología de la investigación</i>	<i>México</i>	<i>Grupo Editorial Patria</i>	<i>978-6077447528</i>
<i>Roberto Hernández Sampieri, Christian Paulina Mendoza Torres</i>	<i>2023</i>	<i>Metodología de la investigación</i>	<i>México</i>	<i>McGraw Hill</i>	<i>978-6071520319</i>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	<b>SEPTIEMBRE DE 2024</b>	

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
<i>Ernesto Mondelo; Ricardo Sánchez Orduña</i>	<i>15 de Noviembre de 2023</i>	<i>Guía Práctica PM4<sup>R</sup> Agile 2022</i>	<i><a href="https://pm4r.org/templates/details/129636?lang=es">https://pm4r.org/templates/details/129636?lang=es</a></i>
<i>Ernesto Mondelo, PMP; Rodolfo Siles, PMP</i>	<i>15 de Noviembre de 2023</i>	<i>PM4<sup>R</sup> Guía metodológica</i>	<i><a href="https://pm4r.org/templates/details/81935?lang=es">https://pm4r.org/templates/details/81935?lang=es</a></i>

<b>ELABORÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>REVISÓ:</b>	DGUTYP	<b>F-DA-01-PA-LIC-43.1</b>
<b>APROBÓ:</b>	<b>DGUTYP</b>	<b>VIGENTE A PARTIR DE:</b>	SEPTIEMBRE DE 2024	