

IDENTIFICACIÓN:

FACULTAD: CIENCIAS SOCIO ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.

PROGRAMA ACADÉMICO: TECNOLOGÍA EN GESTION EMPRESARIAL

NOMBRE DEL MÓDULO/CURSO: LIDERAZGO DE PROYECTOS

Modalidad: Presencial: Virtual:

Tipo módulo/curso: Módulo Integrador	Teórico.	<input checked="" type="checkbox"/>	Práctico.	<input type="checkbox"/>	Teórico Práctico.	<input type="checkbox"/>	Semestre académico:	VI
--	-----------------	-------------------------------------	------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	----------------------------	-----------

CRÉDITOS: 4

TTD: 32 Horas

TTI: 160 Horas

Código Módulo/curso: TGE604V

Requisitos y Correquisitos: M.I. Procesos Empresariales

FECHA DE ELABORACIÓN:
06/07/2020

VERSIÓN: 01

FECHA DE ACTUALIZACIÓN:

JUSTIFICACIÓN:

El Módulo Liderazgo de Proyectos, es un curso integrador para la Modalidad Virtual del programa Gestión Empresarial, perteneciente a la Facultad de Ciencias Socioeconómicas y Empresariales.

Las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, condicionan el éxito, y desarrollo de ideas innovadoras, en los emprendedores actuales. Su análisis dentro del entorno y contexto, permitirá conocer cada vez más, a la competencia. Este análisis obligará a las organizaciones acciones de innovación, que desarrollen o mejoren sus productos o servicios, con la finalidad de mantener la sostenibilidad, en un mercado cada vez más competitivo, y saturado de opciones para los consumidores.

El contemplar el uso, de simuladores empresariales: (Marklog, Markestrated y Fitness Gym), como entrenamiento hacia el liderazgo, de un director de proyectos, es justificación suficiente en el desarrollo de este Módulo. Por lo tanto, es necesario estar a la vanguardia, de las necesidades actuales y utilizar diferentes herramientas tecnológicas, que permitirán desarrollar habilidades de liderazgo, y emprendimiento, para la solución de necesidades del entorno. He ahí, la importancia que tiene el liderazgo empresarial, para crear nuevos y mejores soluciones, y mayores beneficios de la sociedad.

De la misma manera, un modelo de simulación combinado, con aspectos importantes sobre liderazgo de proyectos, contribuirá al trabajo en equipo, generando la mejora en la capacidad de un líder, que es la delegación, y la coordinación de equipos de trabajo, mediante soluciones rápidas bajo presión entre otros, por lo tanto, los simuladores son una representación simplificada, de la realidad, que determinan sus componentes principales, y que mostrará cómo están interrelacionados, la capacidad y la toma de decisiones.

Su propósito, es aclarar un fenómeno de la vida real, para su fácil entendimiento, permitiendo al estudiante, vivir la experiencia de tomar decisiones, analizar los resultados, y plantear diferentes acciones en las diferentes áreas funcionales de la administración. Por ello, en el campo de formación académica de un líder, deberá existir un espacio que permitirá dinamizar, esta capacidad para que, a partir de la experiencia, los estudiantes, podrán aplicar sus conocimientos teóricos, y observen los resultados, y consecuencias de sus acciones y decisiones, fortaleciendo la capacidad, que deberá tener un líder.

Justificación Académica de los simuladores:

- Los simuladores de negocios, crearán motivación y competencia, sana.
- Tienen una cobertura multidisciplinaria, dentro varias carreras.
- Los simuladores de negocios, ampliarán la visión global, de los estudiantes.
- Las plataformas Labsag y CompanyGame, permitirán poner en práctica, conocimientos y refuerzan el aprendizaje, generando un valor agregado, al modelo enseñanza aprendizaje.

Finalmente, el liderazgo de proyectos, representará una oportunidad, para incrementar el crecimiento de las empresas, y de creación de puestos de trabajo. Todos estos motivos, harán que será un tema de especial interés, al que hay que prestar atención, por la capacidad para promocionar el emprendimiento, y por su notable influencia, en la competitividad de las empresas.

PROBLEMA(S) A RESOLVER:

Es por esto que el estudiante de la Tecnología Gestión Empresarial modalidad virtual de las UTS, estará en capacidad de identificar, comprender, analizar y poner en práctica mediante los simuladores empresariales, y los criterios creativos e innovadores, liderazgo de proyectos, tanto en la formación académica, como en la cristalización de iniciativas, de mejoramiento empresarial. Estos actores académicos, durante su proceso académico están en capacidad ,de dar respuesta a preguntas como:

- ¿Cómo se podrá dar una solución al problema de los clientes, mejorando los procesos, e innovando?
- ¿Por qué es importante el liderazgo de proyectos, como una solución de iniciativas y decisiones, de creación de empresas, en cualquier sector de actividades económicas?
- ¿Cómo se convertirá una alternativa de inversión, en un proyecto de emprendimiento?
- ¿Qué habría ocurrido si?
- ¿Cómo podrán ser más competitivos, mediante experiencias reales, empresariales?
- ¿Cómo se podrá disminuir el riesgo, en la toma de decisiones?

Finalmente, con el análisis de las decisiones del estudio de casos, permitirá a los estudiantes el autoaprendizaje, y comprender que han de contar con la existencia de factores, para reducir el nivel de riesgo, en la toma de decisiones, una vez que se encuentren, en la vida real

COMPETENCIA(S) ESPECÍFICA(S):	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica las técnicas de innovación e ideación, descubriendo la relación existente entre su proceso y campo de acción para clasificar de acuerdo a los tipos de innovación empresarial. 2. Reconoce los elementos del proceso de producción, logística y operaciones en el contexto de las organizaciones virtuales del simulador gerencial MARKLOG, que le permitan al estudiante una correcta toma de decisiones en la asistencia empresarial, con el fin de desarrollar habilidades en la toma de decisiones en un ambiente de cambio y competencia, aspectos importantes que debe tener un líder de proyectos. 3. Categoriza los elementos del proceso de mercadeo en el contexto de las organizaciones virtuales del 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Reconocer las técnicas de la innovación, aplicando talleres prácticos, y casuísticos con base, en una organización modelo. 2.1 Aplicar mediante el simulador empresarial Marklog, los elementos de producción, logística y operaciones, en el contexto de las organizaciones. 2.2 Identificar las mejores estrategias, para ser usadas en empresas de logística, mediante el uso de los diferentes modos de transportes, suministrados. por el simulador Marklog.

<p>simulador gerencial MARKESTRATED, que le permitan una correcta toma de decisiones sobre portafolio de productos, investigación de mercados, segmentación y posicionamiento a través de estrategias que los obligan a pensar en cuál es la mejor manera para atraer clientes, convertirlos en clientes, venderles más productos o servicios.</p> <p>4. Categoriza los elementos del proceso de Gerencial dentro del contexto de las organizaciones virtuales del simulador gerencial FITNESSGYM, permitiendo mejorar sus habilidades tanto de negociación como de comunicación con las partes implicadas, determinando una correcta toma de decisiones en cómo aplicar de manera integrada los conocimientos y experiencias en diferentes áreas: Estrategia, Marketing, Economía, Operaciones, Calidad, Finanzas y Recursos Humanos, trabajando en un entorno o situación de competencia directa.</p> <p>5. Reconoce el decálogo del creativo y Heptálogo del trabajador innovador para transversal izar el liderazgo del administrador de proyectos.</p>	<p>3.1 Aplicar mediante el simulador, empresarial Markestrated los elementos de del proceso de mercadeo, en el contexto de las organizaciones.</p> <p>3.2 Interpretar la información, para comprenderla y generar conocimiento, a través de las posibles actuaciones que haga, de forma integral y ética, ante las situaciones y problemas presentados, en el simulador Markestrated.</p> <p>4.1 Aplicar, mediante el simulador empresarial Fitness Gym, los elementos de del proceso gerencia, hacia la creación de un plan de negocios, en el contexto de las organizaciones.</p> <p>4.2 Fijar objetivos estratégicos, metas, estrategias y tácticas de mercado, en el simulador gerencial Fitness Gym.</p> <p>4.3 Evaluar resultados alcanzados, en el simulador gerencial Fitness Gym.</p> <p>5.1 Diferenciar los principios y conceptos, de decálogo del creativo, y Heptálogo, del trabajador innovador.</p> <p>5.2 Definir estrategias, para generar, una cultura de seguimiento, y autoevaluación, de acuerdo</p>
COMPETENCIA(S) GENÉRICA(S):	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
<p>6. AUTONOMÍA EN EL APRENDIZAJE:</p> <p>Evalúa su proceso de aprendizaje, con el fin de establecer estrategias de mejora, teniendo en cuenta el cumplimiento de sus propósitos de formación, y las responsabilidades asumidas.</p>	<p>de acuerdo. con su planeación de estudio.</p> <p>6.1 Utilizar métodos y herramientas, para valorar su propio trabajo, en relación con las metas esperadas.</p> <p>6.2 Cumplir con las tareas y actividades de aprendizaje, de acuerdo con su planeación.</p>

<p>7. PENSAMIENTO CRÍTICO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:</p> <p>Reflexiona sobre las consecuencias y efectos de las decisiones, conclusiones e interpretaciones, con el fin de argumentar su análisis, con base en criterios de autonomía, y compromiso intelectual.</p>	<p>7.1 Comprende los contenidos, y puntos de vista del autor o interlocutor, teniendo en cuenta, bases argumentales, y plantea preguntas y problemas esenciales, de acuerdo con las normas básicas de redacción.</p> <p>7.2 Pensar de manera abierta, dentro de sistemas de pensamiento alternativo, reconociendo y evaluando, conforme sea necesario, sus suposiciones, implicaciones y consecuencias prácticas.</p> <p>7.3 Se comunicará efectivamente con otros, reconociendo posibles soluciones, de acuerdo, con problemas complejos, que han sido planteados.</p> <p>7.4 Redactar las conclusiones, basándose en una argumentación bien fundamentada, que tome en consideración, en su caso, datos y perspectivas, aportadas por otras persona, o estudios anteriores</p> <p>7.5 Valorar la calidad de una información, en función de su procedencia, y de los procedimientos utilizados, para generarla.</p>
<p>8. ECO-COMUNIDADES DE APRENDIZAJE:</p> <p>Potencia las capacidades y la productividad del equipo de trabajo, a partir del conocimiento de sus dinámicas internas, sus habilidades y recursos para la comunicación y consecución de objetivos comunes.</p>	<p>8.1 Desarrollar hábitos de disciplina, trabajo individual y en equipo, teniendo en cuenta, las características, del entendimiento interpersonal.</p> <p>8.2 Se comunicará con sus docentes, y compañeros de forma efectiva, en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, teniendo en cuenta, las orientaciones dadas.</p>
<p>9. PENSAMIENTO CIENTÍFICO:</p> <p>Resuelve problemas del contexto mediante una determinada metodología de investigación para generar conocimiento y actuar con mayor impacto en la realidad, considerando los presaberes, el trabajo colaborativo y el compromiso ético.</p>	<p>8.3 Precisar la definición del problema, y la identificación de sus causas y elementos, de acuerdo con las necesidades, del entorno.</p> <p>9.1 Formular posibles hipótesis. o explicaciones que resuelvan el problema, teniendo en cuenta, el problema, las tareas, procedimientos e instrumentos, de investigación incluidos, en el proyecto de investigación, para dar respuesta a los</p>

interrogantes planteados.

9.2 Redactar las conclusiones, basándose en una argumentación bien fundamentada, que tomará en consideración, en su caso, datos y perspectivas, aportadas por otras personas, o estudios anteriores.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA:

La propuesta metodológica, se desarrollará totalmente, bajo la modalidad e-learning, a través la Plataforma Virtual de Aprendizaje, sobre la cual se soportará todo el proyecto virtual, de las Unidades Tecnológicas de Santander, como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, se utilizarán herramientas externas, que facilitarán, la consecución de algunos de los objetivos, de aprendizaje formulados.

El Módulo se organiza metodológicamente, a partir de Aprendizaje Basado en casos, los cuales se desarrollarán en cada una de las secciones de aprendizaje, que lo comprenden. A partir de esta propuesta, se desencadenará todo el proceso de enseñanza, y aprendizaje de la UTS Virtual, con actividades contextualizadas, didácticas y lúdicas orientadas al desarrollo y formación en competencias específicas, que consolidarán, el perfil del estudiante UTEISTA.

En esta vía en el desarrollo del módulo, se propondrá la siguiente ruta:

UNIDAD 01: también llamada, la Unidad del reconocimiento. Abordará la identificación de los elementos del aula virtual, la confirmación de equipos de trabajo, y un primer acercamiento a la solución, previo a la socialización del caso propuesto.

UNIDAD 02: recibe el nombre, de Unidad de desarrollo. En esta Unidad, se propondrán y ejecutarán las etapas para solucionar la situación problema, se propiciará la construcción y renegociación colectiva de significados, y se hará entrega, de la solución del caso, (trabajo escrito).

UNIDAD 03: tipificada, como la Unidad de la consolidación. Esta Unidad propiciará el intercambio de saberes, con el fin de perfeccionar y enriquecer los entregables anteriores, y se hará la sustentación individual, que dará cuenta de la apropiación de saberes, y del aporte de cada miembro del equipo.

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

*Unidades:	Tipo de evaluación:	Momentos:	Evidencias:	Porcentajes:
Reconoce. (1 semana).	Autoevaluación.	Inicial, de tipo diagnóstica.	Identificación de la problemática.	2%
			Alternativas de solución, de la problemática, evaluación, y decisión.	
Ponderado Unidad Reconoce.				2%
Desarrolla. (7 semanas).	Heteroevaluación.	Durante, de tipo formativa.	Propuesta, del plan de trabajo.	60%
			Ejecución, del plan de trabajo.	
				Evaluación de los resultados obtenidos.
				Construcción, del informe final, y de la sustentación.
Ponderado Unidad Desarrolla				60%
Consolida. (2 semanas).	Coevaluación Heteroevaluación.	Al finalizar, de tipo sumativa.	Presentación, del informe final.	20%
			Sustentación individual.	18%
Ponderado Unidad Consolida.				38%
Total Ponderado:				100%

SABERES POR UNIDAD/SECCIÓN/UNIDAD:			
UNIDAD / TIEMPO:	CONCEPTUALES:	PROCEDIMENTALES:	ACTITUDINALES:
<p>Unidad N°1: La Innovación, desde la Logística. (2 semanas)</p>	<p>1.1. Simulación de procesos, de producción, y operación (Marklog). 1.2. ¿Qué es la innovación? 1.3. El liderazgo, y la innovación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conceptos, y saberes. organizacionales, mediante, el simulador. empresarial Marklog. • Comprender, qué es la innovación. • Reconocer los campos de acción, del liderazgo, y la innovación. • Diferenciar, los tipos de innovación, empresarial. 	<p>Relaciona los conceptos de logística, y producción, con la innovación empresarial, y los operacionaliza, en el simulador Marklog.</p> <p>Motivación, a la interpretación, de situaciones nuevas, sobre el liderazgo, de proyectos.</p> <p>Motivación, a la proactividad para Identificar, las necesidades básicas, de su aprendizaje.</p> <p>Interés y compromiso, para realizar entrega de trabajos, en fechas establecidas.</p> <p>Demuestra automotivación, entusiasmo, dedicación y confianza en lograr sus resultados.</p> <p>Busca soluciones, efectivas considerando, reglas, instrucciones y procedimientos impartidos, soluciones efectivas, considerando reglas, instrucciones, y procedimientos impartidos, por su docente.</p>
<p>Unidad N°2: La creatividad, y la Innovación aplicada, al Marketing Estratégico (2 semanas).</p>	<p>2.1. Simulación procesos, de mercadeo, (Markestrated) 2.2. Métodos, para, estimular la innovación. 2.3. Las siete dimensiones, de la creatividad, según Franc Ponti, y J.M Ferrer Arpí</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conceptos, y saberes organizacionales, mediante el simulador, empresarial Markestrated. • Definir los métodos, 	<p>Relaciona los conceptos, de logística y producción, con la innovación empresarial, y los operacionaliza, en el simulador Markestrated.</p> <p>Motivación a la</p>

		<p>y técnicas, para estimular, la innovación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las dimensiones, de la creatividad. 	<p>proactividad, para Identificar, las necesidades básicas de su aprendizaje.</p> <p>Interés y compromiso, para realizar entrega de trabajos, en fechas establecidas.</p> <p>Demuestra automotivación, entusiasmo, dedicación y confianza, en lograr sus resultados.</p> <p>Busca soluciones efectivas, considerando reglas, instrucciones y procedimientos, impartidos por su docente.</p> <p>Coopera efectivamente, con sus compañeros, de trabajo.</p>
<p>Unidad N°. 3: La Innovación, y los procesos de liderazgo, en los proyectos (3 semanas).</p>	<p>3.1. Simulación, procesos de (Fitness Gym). 3.2. Decálogo del creativo, según Franc Ponti, y J.M Ferrer Arpí 3.3. Heptálogo, del trabajador innovador, según Franc Ponti, y J.M Ferrer Arpí</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conceptos, y saberes, organizacionales, mediante, el simulador empresarial. Fitness Gym. • Identificar los principios, del decálogo creativo, para el liderazgo empresarial. • Reconocer el Heptálogo, del trabajador innovador, que permita proyectar, acciones de un líder, de proyectos. 	<p>Relaciona los conceptos, de logística y producción, con la innovación empresarial, y los operacionaliza, en el simulador Fitness Gym.</p> <p>Motivación a la proactividad, para Identificar, las necesidades básicas, de su aprendizaje.</p> <p>Identificar, las necesidades básicas, de su aprendizaje</p> <p>Interés y compromiso, para realizar entrega de trabajos, en fechas establecidas.</p> <p>Demuestra automotivación, entusiasmo, dedicación y confianza, en lograr los resultados.</p>

			<p>Busca soluciones efectivas, considerando normas reglas, instrucciones, y procedimientos, impartidos adecuadamente, por el docente.</p> <p>Expresa ideas claras, verbalmente,, y por escrito.</p> <p>Coopera efectivamente, con sus compañeros de trabajo.</p>
--	--	--	--

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y COMPLEMENTARIA:

- Baca, Gil. (2003). Evaluación de proyectos. Bogotá D.C. 4ª Ed. Mc Graw Hill.
- García, A. (2005). Evaluación de proyectos de inversión. Mc Graw Hill. México.
- Miranda, J. (2006). Gestión de Proyectos. Bogotá D.C. 5ª Ed. MM Editores.
- Moreno, T. (2016) Emprendimiento y plan de negocio Santiago: RIL editores.
- Sapag, N. (2007). Proyectos de Inversión Formulación y Evaluación. Pearson. Chile.
- Schnarch, A. (2017) Creatividad e innovación. Bogotá D.C. Ed. Alfaomega.
- Varela, R. (2008) Innovación Empresarial. Arte y Ciencia en la creación de Empresas, Bogotá D.C. 3a edición Pearson Education de Colombia, Ltda.

WEBGRAFIA:

- Asociación Nacional de empresarios de Colombia "ANDI", Innovación y emprendimiento, Recuperado de : <http://www.andi.com.co/Home/Pagina/22-innovacion-y-emprendimiento>
- Camero, Cerquera (2003), Plan de Negocios Cartilla No.6 Sena, recuperado de: <https://portafolioemprendimentocies.files.wordpress.com/2011/03/cartilla-no-6-plan-de-negocios.pdf>
- Dyer, H. Gregersen and Christensen, (2009) Harvard Business Review, The Innovator's DNA, Recuperado de: <https://hbr.org/12/the-innovators-dna>
- Manual del Simulador Marklog. Recuperado de. : https://labsag.co.uk/manuales_v6/Manual_Marklog_MX_Usuario.pdf.
- Márquez, G, (2010) Innovación En Modelos De Negocio, recuperado de: <http://www.eafit.edu.co/revistas/revistamba/documents/innovacion-modelo-negocio.pdf>.

Michelsen Consulting Ltd Pembroke House, 7 Brunswick Sq., Bristol, LONDRES - REINO UNIDO
<http://www.labsag.co.uk> .

Michelsen Consulting Ltd Pembroke House, 7 Brunswick Sq., Bristol, LONDRES - REINO UNIDO
<http://www.labsag.co.uk> Manual del Simulator Markestrated. Recuperado de:
<http://www.labsag.co.uk/manualesv5/markestrated.pdf>.

MEDIOS AUDIOVISUALES:

Marklog, Michelsen Consulting, Material de Apoyo simulador Marklog,
<https://www.labsag.co.uk/demo/Docs/Presentaciones-de-Simuladores/PRESENTACION-MARKLOG-JULIO-2010.ppt>

Markestrated, Michelsen Consulting, Material de Apoyo simulador Markestrated,
<https://www.labsag.co.uk/demo/Docs/Presentaciones-de-Simuladores/PREENTACION-MARKESTRAT-JULIO-2010.ppt>.

SOFTWARE, AULAS VIRTUALES Y OTROS ESPACIOS ELECTRÓNICOS:

<http://www.labsaguts.com/> con usuario y contraseña asignados por el Docente que orienta la Clase.

<http://www.companygame.com/> con usuario y contraseña asignados por el Docente que orienta la Clase.