



**UNIVERSIDAD TÉCNICA “LUIS VARGAS TORRES”
DE ESMERALDAS**

SÍLABO

ASIGNATURA:

***PROYECTO EM-
PRESARIAL***

Esmeraldas-Ecuador

2024

UTELVT-FA-1: FORMATO INSTITUCIONAL DE SÍLABO

1. DATOS INFORMATIVOS:

Facultad: FACI	Carrera: Tecnologías de la Información
Asignatura: Proyecto Empresarial	Código: 1.3.53.2.5.2.
Unidad de formación: Profesionalizante	Campo de formación: Praxis Profesional
Prerrequisito(s):	Correquisito:
Trabajo presencial: 64	Trabajo autónomo: 96
Total de horas: 120	Período académico: febrero – junio 2024
Nivel académico: Sexto	Docente: Ing. Rugina Elidea Quiñónez, PhD
Título de tercer nivel: En Administración de Empresas Publicas.	Título de cuarto nivel: Magister en Administración de Empresas/ Dra. En Ciencias Económica.
Email: elidea.quinonez@utelvt.edu.ec.	Contacto telefónico: 0996535435

2. APOORTE DE LA ASIGNATURA A LA CARRERA

2.1. Justificación

El progreso tecnológico ha marcado considerablemente la evolución del mercado de trabajo en los últimos años. A pesar de las políticas de reactivación económica y de las medidas específicas de promoción de empleo son muchos los factores que dificultan la generación de puestos de trabajo y, por consiguiente, la incorporación de los desempleados a la vida laboral.

Una de las vías que quedan abiertas, y que se muestran como más capaces de contribuir a la solución de este gran problema, es la creación de pequeñas empresas o microempresas, el autoempleo.

2.2. Problema(s) a resolver

Los directores de proyectos deben aprender los problemas más comunes de gestión de proyectos y como superarlos a fin de anticiparse a los riesgos y establecer planes de respaldo. La asignatura tiene como principal competencia investigar estudiar y analizar el comportamiento del mercado, conocer las posibilidades y expectativas de generar negocios, sobre la base de la satisfacción de las necesidades y la generación de los beneficios privados y sociales, diseñando un esquema que permita una evaluación correcta sobre las bases de la utilización de la metodología de la proyección del consumo- demanda, precios, y ventas, análisis de la competencia, finalmente conlleve a la realización de un proyecto que permita conocer su grado de rentabilidad.

2.3. Objeto de estudio

La finalidad esencial de la materia de Proyecto Empresarial, es poder investigar los procesos y mecanismos que ocurren en el ámbito interno de las empresas o unidades

de producción, y respecto a condiciones del entorno. Los elementos internos de las organizaciones son los que resultan en características propias de perdurabilidad, innovación, manejo estratégico, adaptación creativa y aportación de valores agregados a las esferas de producción, distribución y consumo de bienes y servicios.

2.4. Objetivo general

Investigar y comprender los conocimientos científicos, para resolver interdisciplinariamente problemas específicos de la realidad con alternativas diversas, creativas e innovadoras; mediante el desarrollo de proyectos productivos orientados al bien común e insertándolos en el campo laboral y el emprendimiento, según la normatividad vigente.

3. CONTENIDOS MÍNIMOS

3.1. Unidades, capítulos o bloques curriculares

ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE								
UNIDADES, CAPÍTULOS O BLOQUES CURRICULARES		COMPONENTES						TOTAL HORAS
		DOCENCIA				PRÁCTICA + AUTÓNOMO (1.5)		
		1						
		C	L	S	E	CP	TA	
1	EL PROYECTO: INTRODUCCIÓN	14			2		24	40
2	PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	14			2		24	40
3	SEGUIMIENTO Y DESPLAZAMIENTO DEL PROYECTO	14			2		24	40
4	EVALUACIÓN DE CALIDAD Y CIERRE DEL PROYECTO	14			2		24	40
Totales de horas por tipos de clases		56	0	0	8	0	96	160
		64				96		160

C: Conferencia, (clase magistral o trabajo colaborativo)

CP: Clase práctica

L: Laboratorio, experimentación

S: Seminario, presentación de resultados

E: Evaluación

TA: Trabajo autónomo

3.2. Programa analítico de las unidades de aprendizaje

Unidad 1:	PROYECTO: INTRODUCCIÓN	No. Horas:40
Contenidos mínimos		Resultados o logros de aprendizaje
1.1 Formas básicas de definición de proyectos. 1.2 Diferencia entre el proyecto empresarial con el plan de negocios. 1.3 Diferencias entre los Proyectos de Inversión Públicos con el proyecto empresarial. 1.4 Clases y tipos de proyectos 1.4.1 Según su naturaleza 1.4.2 Diferentes niveles de estudios. 1.5 Etapas de un proyecto Los objetivos de un proyecto.		El estudiante conoce sobre las generalidades, definición y características de lo que es proyecto de manera general.

Unidad 2:	PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	No. Horas:40
Contenidos mínimos		Resultados o logros de aprendizaje
2.1 Análisis de riesgos. 2.2 Gestión de Riesgos 2.3 Herramientas para la planificación 2.3.1 Mapas conceptuales. 2.3.2 WBS – Estructura de división del trabajo (EDT). 2.3.3 Diagrama de Gantt. 2.3.4 Estimación de tiempos. 2.3.5 Herramientas informáticas. 2.4 Recursos 2.4.1 Definición de perfiles. 2.4.2 Nivelación de recursos. 2.4.3 Presupuesto del proyecto. 2.5 Planificación del seguimiento y evaluación		El estudiante conoce lo relacionado con las herramientas adecuados para planificar un proyecto empresarial

Unidad 3:	SEGUIMIENTO Y DESPLAZAMIENTO DEL PROYECTO	No. Horas:40
Contenidos mínimos		Resultados o logros de aprendizaje
3.1 Ejecución del seguimiento. 3.1.1 ¿Por qué hacer seguimiento o control? 3.1.2 Factores que dificultan la labor de seguimiento/control. 3.2 Equipo de proyecto 3.2.1 Proceso de desarrollo del trabajo en equipo. 3.3 Reuniones 3.4 Toma de decisiones 3.5 Gestión de cambios Resolución de conflictos		El estudiante plantea y resuelve lo relacionado con el seguimiento y desplazamiento del proyecto.

Unidad 4:	EVALUACIÓN DE CALIDAD Y CIERRE DEL PROYECTO	No. Horas:40
Contenidos mínimos		Resultados o logros de aprendizaje

4.1 Evaluación final 4.2 Cierre del proyecto 4.3 Documentación 4.4 Fases de diseño y planificación 4.5 Fases de ejecución, seguimiento y control. 4.6 Bases de evaluación y cierre Sistemas de archivo.	El estudiante conoce como evaluar y cerrar el proyecto.
---	---

4. APOORTE DE LOS RESULTADOS O LOGROS DEL APRENDIZAJE

RESULTADOS O LOGROS DEL APRENDIZAJE	CONTRIBUCIÓN (ALTA, MEDIA, BAJA, N/A=NO APLICA)	EL ESTUDIANTE SERÁ CAPAZ DE: (Objetivo, logro o resultado de aprendizaje)
a. Aplicación de las Ciencias Básicas de la Carrera.	Media	Conocer el origen, la importancia de los presupuestos e identificar los diferentes tipos relacionados con la ingeniería informática.
b. Identificación y definición del Problema.	Baja	Identificar los diferentes problemas referentes al trabajo que ejecutan los presupuestos empresariales aplicando los conocimientos adquiridos.
c. Solución de Problemas.	Media	Resolver problemas que se presentan en la ejecución de proyectos empresariales para la toma de decisiones en las organizaciones referentes a la carrera
d. Utilización de herramientas especializadas.	Media	Plantear los presupuestos empresariales eficientemente en el uso de recursos por unidad de producción en problemas prácticos de la informática.
e. Trabajo en equipo.	Media	Contar con los equipos de información, conocimientos adecuados y la mezcla de todas estas habilidades ayuda a desarrollar la mejor toma de

		decisiones, aplicando la metodología de proyectos.
f. Comportamiento ético.	Alta	Procurar la utilidad de los presupuestos responsable y eficientemente con los recursos económicos cuidando el medio ambiente y el desarrollo sustentable del entorno
g. Comunicación efectiva.		
h. Compromiso del aprendizaje continuo.		
i. Conocimiento entorno contemporáneo.		

5. MÉTODOS, METODOLOGÍAS E INSTRUMENTOS

5.1. Métodos para desarrollo educativo

- Inductivo-Deductivo: De lo particular a general o viceversa
- Histórico: Narración de sucesos o acontecimientos
- Analítico-Sintético: Diferenciador-integrador; análisis-síntesis
- Deducción genética: Encontrar nuevos conceptos en base a anteriores
- Lógico: De lo conocido a lo desconocido

5.2. Metodologías para el proceso

- Conferencias o lección magistral
- Resolución de ejercicios y/o problemas
- Aprendizaje colaborativo (cooperativo)
- Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- Trabajo personalizado
- Trabajo práctico
- Trabajo autónomo

5.3. Ambientes e instrumentos de aprendizaje

Ambientes físicos:

- Aulas físicas,
- Centros de cómputo,
- Biblioteca física.

Ambientes virtuales:

- Aulas virtuales
- Plataformas informáticas: web institucional, Moodle
- Internet, redes sociales,

- Laboratorios virtuales de calculo
- Bibliotecas virtuales

Instrumentos:

- Textos básicos y específicos de Investigación Operativa
- Pizarra física,
- PCs,
- Proyector.

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

6.1 Componentes de la evaluación

EVALUACIÓN	TIPOS	PONDERACIÓN	COMPONENTES DE APRENDIZAJE	OPCIONES (Componentes de aprendizaje a evaluarse)
Primer parcial	Formativa	50% (5 puntos)	Aprendizaje en contacto con el docente 35% (3,5 puntos)	Participación en clases Exposición Talleres Proyectos en aula Lección oral o escrita Aplicación de técnicas de comunicación oral.
			Aprendizaje práctico experimental 35% (3,5 puntos)	Aplicación de contenidos (conceptuales, procedimentales y técnicos) Resolución de problemas prácticos Comprobación Experimentación Contrastación Replicación de casos Fenómenos Prácticas de laboratorio Simulación
			Aprendizaje autónomo 30% (3 puntos)	Lectura crítica de textos Investigación documental Escritura académica y/o científica Elaboración de informes Portafolio Proyectos Planes Presentaciones Tareas
	Sumativa	50% (5 puntos)	Acreditación y validación de los aprendizajes 100% (10 puntos)	Evaluación de unidad
Segundo parcial	Formativa	50% (5 puntos)	Aprendizaje en contacto con el docente 35% (3,5 puntos)	Participación en clases Exposición Talleres Proyectos en aula Lección oral o escrita Aplicación de técnicas de comunicación oral

			Aprendizaje práctico experimental 35% (3,5 puntos)	Aplicación de contenidos (conceptuales, procedimentales y técnicos) Resolución de problemas prácticos Comprobación Experimentación Contrastación Replicación de casos Fenómenos Prácticas de laboratorio Simulación
			Aprendizaje autónomo 30% (3 puntos)	Lectura crítica de textos Investigación documental Escritura académica y/o científica Elaboración de informes Portafolio Proyectos Planes Presentaciones Tareas
	Sumativa	50% (5 puntos)	Acreditación y validación de los aprendizajes 100% (10 puntos)	Evaluación de unidad

7. BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Mc Connell, S. (1997). Desarrollo y Gestión de Proyectos Informáticos. México: Mc Graw Hill.
- Edmundo Pimentel. (2008). Evaluación de Proyecto de Inversión

Especializada

- **Iñigo Carrión Rosende, Iosune Berasategi Vitoria.** (2010). Guía para la elaboración de proyectos

Complementaria

- **Francisco Rivera Martínez, Gisel Hernández Chávez.** (2010). Administración de proyectos. Guía para el aprendizaje.

Linkografía: <https://gestion-proyecto-sitio-web.blogspot.com/p/evaluacion-final-y-cierre-del-proyecto.html>

Fecha de elaboración del sílabo: 2024-02-05.

Autor(es) del sílabo: ING. RUGINA ELIDEA QUIÑÓNEZ, PhD.

Revisión del sílabo: ING. FRANCIS QUINDE STALIN, MSC.

CARGO	NOMBRE	FIRMA
-------	--------	-------

UNIVERSIDAD TÉCNICA “LUIS VARGAS TORRES” DE ESMERALDAS

Docente	ING. RUGINA ELIDEA QUIÑÓNEZ, PhD.	
Director(a) de carrera	ING. FRANCIS QUINDE STALIN, MSC.	
Secretario(a)	HURTADO PORTOCARRERO ANTHONELLA.	