

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
LICENCIATURA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



PROGRAMA DE ESTUDIOS
GESTIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Elaboró:	Mtra. Natalia Cecilia Munguia Cedillo	Facultad de Ingeniería
	Mtra. Leticia Farfán Becerril	Facultad de Ingeniería
	Dra. Nely Plata Cesar	Unidad Académica Profesional Tlanguistenco
	Dra. Teresa Ivonne Contreras Troya	Centro Universitario UAEM Ecatepec
	Dr. Valentín Trujillo Mora	Centro Universitario UAEM Zumpango
Asesoría técnica:	Lic. Araceli Rivera Guzmán	Dirección de Estudios Profesionales
Fecha de aprobación:	H. Consejo Académico 12 de septiembre de 2022	H. Consejo de Gobierno 13 de septiembre de 2022

Facultad de Ingeniería

DIRECCIÓN DE ESTUDIOS
PROFESIONALES



Departamento de Desarrollo Curricular

Programa de Estudios
Aprobado por los HH. Consejos
Académico y de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación.	3
II. Presentación del programa de estudios.	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular.	5
IV. Objetivos de la formación profesional.	7
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.	8
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.	9
VII. Acervo bibliográfico.	10



I. Datos de identificación.

Espacio académico
donde se imparte

**Facultad de Ingeniería
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Centro Universitario UAEM Texcoco
Centro Universitario UAEM Valle de Chalco
Centro Universitario UAEM Valle de México
Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacan
Centro Universitario UAEM Zumpango
Unidad Académica Profesional Tianguistenco**

Estudios profesionales

Licenciatura de Ingeniería en Computación, 2019

Unidad de aprendizaje

Gestión de proyectos de investigación

Clave

LINC45

Carga académica

0

4

4

4

Horas
teóricas

Horas
prácticas

Total, de
horas

Créditos

Carácter

Obligatoria

Tipo

Taller

Periodo escolar

Octavo

Área
curricular

**Ciencias
Administrativas**

Económico-

Núcleo de
formación

Integral

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

Formación común

No presenta **X**





II. Presentación del programa de estudios.

La Universidad Autónoma del Estado de México, como institución de educación superior, tiene el firme propósito de fortalecer sus funciones sustantivas de docencia e investigación para contribuir a la formación de profesionistas e investigadores de mejor calidad, y atender en la medida de lo posible las necesidades del entorno local, nacional y mundial.

En este sentido, la unidad de aprendizaje Gestión de proyectos de investigación, ubicada en el octavo semestre del plan de estudios de Ingeniería en Computación tiene como propósito aportar los elementos teóricos, metodológicos y técnicos suficientes para elaborar proyectos de investigación y propiciar el acercamiento de los estudiantes con la investigación científica.

Este programa se conforma de cuatro unidades temáticas, en las cuales se aborda el contexto de investigación científica, seguido de proyectos de investigación, posteriormente, la introducción y gestión de proyectos de investigación.

Lo anterior, proveerá al alumno de los conocimientos necesarios para formular un proyecto de investigación aplicando una metodología de investigación, bases de datos y buscadores reconocidos en el contexto científico y estándares de referencias para gestionar proyectos de investigación que solucionen problemáticas en el ejercicio profesional, propiciando el desarrollo científico y tecnológico.

Finalmente, dado que la actividad científica requiere de un proceder metodológico, con esta temática se instruirá acerca de la investigación y gestión de proyectos, que complementen al alumno en su formación profesional.



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura de Ingeniería en Computación, formar profesionistas que sean capaces de proveer soluciones computacionales innovadoras y sustentables a los problemas, requerimientos y necesidades específicas de la sociedad con responsabilidad ética y mediante la aplicación de metodologías y normas adecuadas en el desarrollo, implantación, optimización, administración y mantenimiento de sistemas de cómputo, que impliquen el uso o la integración de hardware, software y comunicación en diferentes plataformas y dispositivos y desarrollar los aprendizajes y competencias para:

Generales

- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Convivir con las reglas de comportamiento socialmente aceptables, y contribuir en su evolución.
- Adquirir los valores de cooperación y solidaridad.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Participar activamente en su desarrollo académico para acrecentar su capacidad de aprendizaje y evolucionar como profesional con autonomía.
- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Emplear habilidades lingüístico-comunicativas del idioma inglés.
- Evaluar el progreso, integración e incertidumbre de las ciencias, ante la creciente complejidad de las profesiones.

Particulares

- Crear proyectos de sistemas computacionales a través de la identificación de necesidades, metodologías ad hoc, teorías de la computación, empleo de sistemas de programación, mejores prácticas, sistemas electrónicos, comunicaciones y de sistemas, señales y control, para mejorar la cobertura y calidad de los servicios de cómputo de la sociedad y en sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social.





- Evaluar redes de cómputo a través del análisis, el diseño y la administración de la interconexión de dispositivos en redes de computadoras de área local y abierta, considerando estándares y modelos internacionales, para garantizar el rendimiento óptimo en la transmisión de datos.
- Crear nuevas tecnologías computacionales, empleando tecnologías emergentes tales como la inteligencia artificial, la visión computacional, el reconocimiento de patrones, la graficación por computadora, los sistemas embebidos y la ciencia de los datos; para resolver problemas específicos de la sociedad y en sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social.

Objetivos del núcleo de formación:

Proveer al alumno de escenarios educativos para la integración, aplicación y desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan el desempeño de funciones, tareas y resultados ligados a las dimensiones y ámbitos de intervención profesional o campos emergentes de la misma.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Evaluar el impacto económico de los proyectos de ingeniería utilizando la teoría de la toma de decisiones, modelos estadísticos, modelos económicos y la teoría de la administración, para valorar los resultados que permita la gestión óptima de proyectos de investigación, así como la administración de recursos y proyectos informáticos relacionados con los sistemas computacionales.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Formular un proyecto de investigación aplicando una metodología de investigación, bases de datos y buscadores reconocidos en el contexto científico, estándares de referencias para gestionar proyectos de investigación que solucionen problemáticas en el ejercicio profesional y que propicien el desarrollo científico y tecnológico.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad temática 1. Investigación científica.

Objetivo: Analizar y debatir el concepto de ciencia e investigación, así como sus características y estructura, mediante el estado del arte, a fin de identificar la importancia de la investigación en el campo de la ingeniería.

- 1.1 La ciencia e investigación.
- 1.2 Formas y tipos de investigación.
 - 1.2.1 Investigación científica y sus características.
- 1.3 Definición y características del estado del arte.
- 1.4 Herramientas, técnicas y bases de datos para realizar investigación.
 - 1.4.1 Tipos de citas y referencias bibliográficas.
- 1.5 Aplicación de la investigación científica y desarrollo tecnológico en el campo de la ingeniería.

Unidad temática 2. Proyectos de investigación

Objetivo: Relacionar los conceptos, características y ciclo de vida de un proyecto de investigación, mediante metodologías y herramientas de investigación, para diseñar los fundamentos de un caso de estudio.

- 2.1 ¿Qué es un proyecto de investigación?
- 2.2 Objetivos de un proyecto.
- 2.3 Características de los proyectos.
- 2.4 Elementos clave de un proyecto.
- 2.5 Ciclo de vida de un proyecto.
- 2.6 Oportunidad de proyecto (Caso de negocio).
 - 2.6.1 Pasos de la negociación.





Unidad temática 3: Gestión del proyecto de investigación

Objetivo: Analizar los conocimientos de investigación y gestión de proyectos a través de la integración de conceptos teóricos, para implementarlos en el campo de la Ingeniería en Computación.

Temas:

- 3.1 Introducción a la gestión de proyectos.
- 3.2 Alcance de un proyecto.
- 3.3 Diseño de un proyecto.
 - 3.3.1 Plan de calidad.

Unidad temática 4: Gestión del proyecto de investigación

Objetivo: Combinar los conocimientos de investigación y gestión de proyectos, a través de la integración de conceptos teóricos y un problema en el ámbito de la Ingeniería en Computación, para elaborar de forma precisa una propuesta y desarrollo de un proyecto establecido.

Temas:

- 4.1 Planeación de un proyecto (Metodología).
- 4.2 Planificar y estimar las actividades.
 - 4.2.1 Estimación de plazos y costos.
- 4.3 Desarrollo, seguimiento y control del proyecto.
 - 4.3.1 Seguimiento interno y con el cliente.
 - 4.3.2 Generación de minutas o actas de reuniones de avances y entregas.
 - 4.3.3 Evaluación del proyecto.
- 4.4 Informe final del proyecto.
- 4.5 Entrega y cierre técnico-económico (constancia/acta final).
- 4.6 Reportes académicos.

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

Baena Paz, G., (2017), *Metodología de la investigación*, Tercera edición, México: Patria.

Cortés, M. T., (2012), *Metodología de la investigación*, México: Trillas.

Garriga Rodríguez, A., (2019), *Guía práctica en gestión de proyectos: Aprende a aplicar las técnicas de gestión de proyectos a proyectos reales*. 2ª. ed., USA: Albert Garriga Rodríguez.





Lizcano, F., (2003, enero-marzo), “Acerca de los contenidos y las partes de un proyecto de investigación” en: *Boletín de investigación y posgrado*. No. 20 y 21. México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Rivera Martínez, F., y Hernández Chávez, G., (2014), *Administración De Proyectos*, Segunda edición, Pearson Educación.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014), *Metodología de la Investigación*, McGraw-Hill Interamericana de España.

Sánchez Rodríguez, M. A., Rosas Barrientos, J. V., Mendoza Núñez V. M., (2018), *Metodología de la Investigación. Un enfoque práctico*, Universidad Nacional Autónoma de México.

Schmelkes, C., (2000), Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación, (tesis), 2ª. ed., México: Oxford University Press.

Complementario:

Cazau, P., (2002), *Guía de metodología de la investigación*. [En línea]. Disponible en línea en http://www.galeon.com/pcazua/guia_met.htm. [Accedido el 17 de noviembre de 2005.]

Esteller, V., (2002), *Metodología de la investigación*. (Apuntes de curso). México: Centro Interamericano de Recursos del Agua - Universidad Autónoma del Estado de México.

Fernández, H., (1999), *Manual para la elaboración de textos*, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Tena Suck, A., Turnbull Plaza, B., (2001), *Manual de investigación experimental*. México: Plaza y Valdés editores.

Vélez, M., (2001), *Apuntes de la metodología de la investigación*, Colombia: Universidad EAFIT – Medellín-Antioquía.