

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Desarrollo de Soluciones Empresariales	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de explicar las actividades centrales en el proceso de implementación de soluciones empresariales de base tecnológica como: Sistemas de información de tipo ERP, CRM, SCM; inteligencia artificial y desarrollo de apps móviles; los aspectos críticos y la infraestructura de soporte en todos los niveles organizacionales, acorde con las mejores prácticas mundiales.	Competencias con las que la asignatura contribuye:	Nivel de logro de la competencia
				Diseño y Desarrollo de Soluciones	2
				Uso de Herramientas Modernas	2
				Elija un elemento.	

Desarrollo de Soluciones Empresariales				
TIPO	COMPETENCIAS	CRITERIOS	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DEL LOGRO	NIVEL
ESPECÍFICA	DISEÑO Y DESARROLLO DE SOLUCIONES Diseña y desarrolla sistemas, componentes o procesos para satisfacer necesidades dentro de las restricciones realistas en Ingeniería Empresarial.	C1. Analiza necesidades y restricciones	Identifica las necesidades que requieren ser satisfechas mediante soluciones de Ingeniería, reconociendo algunas restricciones pero no todas ellas son realistas.	2
		C2. Diseño de sistemas, componentes o procesos	Aplica los procedimientos necesarios para el diseño preliminar de un componente, sistema o proceso, considerando los recursos pertinentes.	2
ESPECÍFICAS	USO DE HERRAMIENTAS MODERNAS Utiliza técnicas, metodologías y herramientas modernas de Ingeniería Empresarial necesarias para la práctica de su profesión.	C1. Uso de técnicas y metodologías	Compara las técnicas y metodologías apropiadas para la solución de un problema.	2
		C2. Uso de herramientas	Compara las herramientas apropiadas para la solución de un problema.	2

Unidad 1	Nombre de la unidad:	Soluciones empresariales de base tecnológica para sistemas de información	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar procedimientos y herramientas tecnológicas de los sistemas empresariales para aplicarlos con eficiencia y eficacia en el planeamiento estratégico y en la gestión empresarial de la organización
S e ñ o	Temas y subtemas		Actividades síncronas (Videoclases)	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología	(Estudiante – aula virtual)
1	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del docente y estudiantes - Presentación de la asignatura (sílabo) - Evaluación de entrada 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: A través de dinámicas activas el docente y los estudiantes se presentan asertivamente. Comparten expectativas (con dinámica participativa y activa) docente y estudiantes respecto al desarrollo de la asignatura (sílabo y demás). Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=-OiaE6l8ysg - D: Explicación sílabo. - C: Solución de preguntas / indicaciones para la evaluación diagnóstica 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación: expectativas sobre el curso - Preguntas sobre sílabo 	Otros (dinámica de presentación)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del sílabo - Solución de la evaluación diagnóstica - Revisión de presentaciones PPT de la semana - Tarea 1: planteamiento de un posible problema de investigación
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Los sistemas empresariales en la 4ta Revolución Industrial - Taller de CRM 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Caso motivador motivador sobre CRM https://gestion.pe/blog/gestiondeservicios/2020/03/la-reinencion-de-bodegas-y-mercados-en-tiempos-de-coronavirus.html/ - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada: Creación y gestión de un CRM - C: Síntesis conjunta 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje experiencial	
2	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas interempresariales: CRM, ERP, SCM 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador sobre CRM - D: El docente realiza una clase magistral activa con intervención y participación de los estudiantes a través de preguntas y consultas. - C: El docente registra las participaciones para considerar como puntaje de participación para el consolidado correspondiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva del tema - Los estudiantes participan en el desarrollo del tema mediante preguntas, dudas y ejemplos respecto al desarrollo de los temas. - Los estudiantes sistematizan lo aprendido en un mapa conceptual 	Estudio de casos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de un entorno inmersivo de mundo virtual en OpenSimulator
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de soluciones de base tecnológica: XReality: Taller de Realidad Virtual 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=PGIFXHmw_js - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje orientado a proyectos	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

3	2T	- Metodologías y etapas en la implementación de soluciones empresariales	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Revisa los materiales en el aula virtual antes de la clase, el docente realiza una breve explicación - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Flipped Classroom	- Desarrollo de una experiencia de negocio basado en realidad aumentada
	4P	- Desarrollo de soluciones de base tecnológica: XReality; Taller de Realidad Aumentada	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Vídeo motivador https://www.youtube.com/watch?v=7Md2fF4IPsA - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Aprendizaje orientado a proyectos	
4	2T	- Desarrollo de soluciones de base tecnológica: XReality	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad 1 - D: presentación de ejemplos para trabajar en grupos - C: síntesis	- Trabajo grupal: análisis y discusión de ejemplos - Plenaria: exposición de cada grupo	Otros: trabajo grupal de discusión de ejemplos	- Exposición de proyectos de desarrollo de soluciones CRM - XReality
	4P	- Exposición del primer producto académico 1	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: - D: El docente invita a cada grupo de estudiantes a exponer su producto académico. - Brinda feedback a los estudiantes - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes de manera grupal presentan y demuestran el proyecto del producto académico 1 desarrollado - El estudiante recibe el feedback de su docente y compañeros	Aprendizaje colaborativo	

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Inteligencia artificial aplicada para los negocios	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de desarrollar soluciones empresariales utilizando tecnologías de inteligencia artificial para la gestión empresarial de la organización	
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades sincronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología	

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

5	2T	- Introducción a la Inteligencia Artificial	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=NX5qi5bb-ZA&t=129s - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Flipped Classroom	- Desarrollo de un sistema inteligente basado en lógica de predicados
	4P	- Taller: Representación de lógica de predicados	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://www.xataka.com/otros/soy-programador-estas-mis-razones-para-apostar-lenguaje-programacion-raro - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje experiencial	
6	2T	- Sistemas expertos inteligentes	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=DGBDqL9okkA - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Flipped Classroom	- Desarrollo de un sistema experto
	4P	- Taller: Sistemas expertos inteligentes	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://www.xatakaciencia.com/computacion/asi-se-usan-redes-bayesianas-para-hacer-funcionar-sistemas-expertos-ia - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje experiencial	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

7	2T	- Redes neuronales artificiales: Deep learning	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://victoryepes.blogs.upv.es/2017/01/07/que-es-y-para-que-sirve-una-red-neuronal-artificial/ - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Flipped Classroom	- Desarrollo de un sistema basado en redes neuronales artificiales (Deep learning)
	4P	- Taller: Redes neuronales artificiales: Deep learning	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador http://www.ladiscusion.cl/predicador-de-seguia-usa-redes-neuronales-artificiales-y-sensoramiento-remoto/ - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Aprendizaje experiencial	
8	2T	- Evaluación Parcial	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Repaso general - D: El docente explica la evaluación parcial - C: El docente brinda el solucionario	- Los estudiantes desarrollan la evaluación parcial	Elija un elemento.	- Exposición sobre proyecto de desarrollo de soluciones empresariales con IA
	4P	Exposición del producto académico 2	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: - D: El docente invita a cada grupo de estudiantes a exponer su producto académico. - Brinda feedback a los estudiantes - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes de manera grupal presentan y demuestran el proyecto del producto académico 1 desarrollado - El estudiante recibe el feedback de su docente y compañeros	Aprendizaje experiencial	

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Infraestructura de soporte para soluciones empresariales	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar las soluciones empresariales a través del análisis de las tecnologías de hardware, software, bases de datos y conectividad de redes, junto con herramientas y técnicas de inteligencia artificial para la seguridad y el control para asegurar el soporte para las soluciones empresariales.		
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades sincronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

9	2T	- Infraestructura de TI y tecnologías emergentes	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=ONeSKIMSNIJE&t=6s - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Flipped Classroom	- Desarrollo de una App móvil
	4P	- Telecomunicaciones, internet y la tecnología inalámbrica Taller: desarrollo de apps móviles	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://i-programmer.info/news/98-languages/13813-app-inventor-under-scrutiny.html - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje experiencial	
10	2T	- Aspectos de administración y gobierno	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=yvXJX1Jqow - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Flipped Classroom	- Desarrollo de un problema de lógica difusa
	4P	- Taller: lógica difusa	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://www.pv-magazine-latam.com/2020/01/29/escoger-el-mejor-sifio-para-la-eolica-y-la-solar-usando-la-logica-difusa/ - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje experiencial	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

11	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la inteligencia de negocios y Big Data - Analítica de sentimientos y emociones 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=-Dm4hh4XP3o - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Flipped Classroom	- Desarrollo de un problema de algoritmo genético
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Taller: algoritmos genéticos 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://directivosygerentes.es/ecommerce/noticias-ecommerce/big-data-impulsa-ecommerce - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje experiencial	
12	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Protección de los sistemas empresariales 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=lbHg84vi4uM - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes. El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Otros: trabajo grupal de discusión de ejemplos	- Desarrollo de una App móvil con utilidad empresarial
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del producto académico 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: - D: El docente invita a cada grupo de estudiantes a exponer su producto académico. - Brinda feedback a los estudiantes - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes de manera grupal presentan y demuestran el proyecto del producto académico 1 desarrollado - El estudiante recibe el feedback de su docente y compañeros 	Aprendizaje colaborativo	

Unidad 4	Nombre de la unidad:	Gestión y factores críticos en la implementación de soluciones empresariales	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la gestión del alcance, tiempo, costos y riesgos en proyectos de implementación de soluciones tecnológicas en escenarios empresariales
↺ ↻ ⌂ ⌂ ⌂	Temas y subtemas		Actividades sincrónicas (Videoclases)	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología	(Estudiante – aula virtual)
13	2T	- La importancia de la administración de proyectos tecnológicos	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=R2PVXuQtRpk - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Flipped Classroom	- Desarrollar ejercicios planteados sobre el PERT/CPM
	4P	- Gestión del alcance, tiempo. - Taller sobre métodos PERT, CPM	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://www.ingenieriaindustrialonline.com/investigacion-de-operaciones/PERT-tecnica-de-evaluacion-y-revision-de-proyectos/ - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Aprendizaje basado en problemas	
14	2T	- Análisis empresarial y factores críticos de éxito	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=TXolvfS00fE - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Flipped Classroom	- Desarrollar ejercicios planteados sobre el PERT/CPM en escenarios inciertos
	4P	Taller sobre métodos PERT, CPM en escenarios inciertos	- Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://qualityway.wordpress.com/2018/03/25/cpm-y-PERT-fundamentales-en-la-gestion-de-proyectos-por-raul-sejzer/ - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase.	- Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual.	Aprendizaje basado en problemas	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

15	2T	Gestión del alcance, tiempo, costos y del riesgo en proyectos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Video motivador https://www.youtube.com/watch?v=chpscjlzLYU - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Flipped Classroom	- Desarrollar ejercicios planteados sobre el análisis del valor ganado
	4P	Taller sobre métodos valor ganado	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Lectura motivador https://medium.com/administrador-de-proyectos/controlar-los-costos-valor-ganado-98c905a7ab4e - D: El docente explica el tema y las actividades del taller, asesorando en todo momento a los estudiantes El docente orienta y retroalimenta las consultas de los estudiantes que surgen en el desarrollo de la práctica solicitada - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes interactúan sobre la organización cognitiva, y procedimental sobre las actividades planteadas en el taller propuesto. - Los estudiantes elaboran la práctica planteada por el docente y lo entregan por el aula virtual. 	Aprendizaje basado en problemas	
16	2T	Evaluación Final	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: Repaso general - D: El docente explica la evaluación parcial - C: El docente brinda el solucionario 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes desarrollan la evaluación parcial 	Elija un elemento.	- Exposición del plan de proyecto de desarrollo de soluciones empresariales
	4P	Exposición del producto académico 4	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la sesión: revisión de temas de la unidad - I: - D: El docente invita a cada grupo de estudiantes a exponer su producto académico. - Brinda feedback a los estudiantes - C: El docente invita a un par de estudiantes para que reflexionen sobre lo aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes de manera grupal presentan y demuestran el proyecto del producto académico 1 desarrollado - El estudiante recibe el feedback de su docente y compañeros 	Aprendizaje experiencial	