

MODELO DE PLANIFICACIÓN INSTITUCIONAL 2025

- **FUNDAMENTACIÓN:**

La Práctica Profesionalizante II constituye un espacio curricular estratégico en la formación de Técnicos Superiores en Innovación con Tecnologías 4.0, ya que permite a los estudiantes integrar y aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación en situaciones reales del ámbito profesional. Este espacio brinda la oportunidad de desarrollar competencias específicas en gestión de proyectos de innovación, metodologías ágiles y herramientas tecnológicas, elementos esenciales para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual.

En un contexto donde la innovación tecnológica avanza a ritmos acelerados, resulta fundamental que los futuros profesionales adquieran no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas en la gestión de proyectos innovadores. La Práctica Profesionalizante II se orienta a fortalecer estas capacidades mediante experiencias de aprendizaje situado, donde los estudiantes deberán planificar, ejecutar y evaluar proyectos reales aplicando metodologías ágiles y herramientas digitales especializadas.

La modalidad a distancia de este espacio curricular requiere un enfoque pedagógico que combine el trabajo autónomo con instancias de colaboración y retroalimentación, aprovechando las potencialidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Se propone un abordaje centrado en el estudiante, con énfasis en el desarrollo de habilidades de comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas, aspectos clave para el desempeño profesional en el campo de la innovación tecnológica.

- **OBJETIVOS:**

- **GENERAL:**

Integrar los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo de la carrera mediante la planificación, gestión y comunicación efectiva de proyectos de innovación tecnológica en entornos reales o simulados, aplicando metodologías ágiles y herramientas digitales especializadas.

- ESPECÍFICOS:

- Desarrollar capacidades técnicas en la planificación, gestión y ejecución de proyectos de innovación y nuevas tecnologías.
- Aplicar metodologías ágiles en la gestión de proyectos para mejorar la adaptabilidad y eficiencia, incorporando técnicas de ideación rápida y comunicación efectiva.
- Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas en contextos reales del ámbito de la innovación tecnológica.
- Integrar herramientas digitales y software especializado para la gestión de proyectos y la presentación efectiva de propuestas innovadoras.
- Desarrollar habilidades de comunicación para la presentación efectiva de proyectos de innovación, utilizando técnicas como Elevator Pitch y storytelling.
- Adquirir competencias para la evaluación, seguimiento y documentación de proyectos de innovación tecnológica en sus distintas fases.
- Implementar estrategias de prototipado y demostración que comuniquen efectivamente el valor de las soluciones tecnológicas desarrolladas.

● SECUENCIA DE CONTENIDOS:

Unidad 1: Introducción a la gestión de proyectos de innovación (4 semanas)

- Conceptos básicos de gestión de proyectos y tecnologías disruptivas.
- Innovación en organizaciones: impacto y estrategias.
- Análisis de casos de éxito en empresas tecnológicas.
- Presentación de empresas candidatas para pasantías no rentadas.

- Actividad práctica: Análisis de un caso real de innovación tecnológica y presentación de conclusiones.

Unidad 2: Metodologías ágiles aplicadas a proyectos de innovación (6 semanas)

- Introducción a Scrum, Kanban y Lean Startup.
- Estimación de un proyecto bajo metodología ágil.
- Implementación de un proyecto bajo metodología ágil.
- Simulaciones y talleres prácticos.
- Integrar "Elevator Pitch" como herramienta para comunicar valor de forma concisa.
- Técnica "Crazy Eyes" (o "Crazy Eights") para ideación rápida y pensamiento divergente.
- Actividad práctica: Desarrollo de un sprint utilizando metodología Scrum para un proyecto de innovación tecnológica.

Unidad 3: Planificación y gestión de proyectos (6 semanas)

- Herramientas y técnicas de planificación y seguimiento.
- Uso de software de gestión de proyectos (Jira, Trello, Azure DevOps).
- Creación de planes de proyectos detallados.
- Gestión de recursos y presupuestos en proyectos de innovación.
- Actividad práctica: Elaboración de un plan de proyecto utilizando herramientas digitales de gestión.

Unidad 4: Ejecución, monitoreo y control de proyectos (8 semanas)

- Evaluación del desempeño del proyecto.
- Control de riesgos y gestión de cambios.
- Seguimiento y observación de pasantías no rentadas.
- Cierre de proyectos y documentación final.

- Estrategias de prototipado y validación de soluciones.
- Actividad práctica: Implementación y seguimiento de un proyecto de innovación en entornos reales o simulados.

Unidad 5: Comunicación y presentación de proyectos innovadores (6 semanas)

- Desarrollo de Elevator Pitch: estructura, práctica y retroalimentación.
- Técnicas de presentación efectiva para proyectos de innovación.
- Storytelling para productos tecnológicos.
- Preparación de documentación técnica y comercial.
- Actividad práctica: Presentación final de un proyecto de innovación utilizando técnicas de comunicación efectiva.

● BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide*. Scrum.org.

Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Publishing.

Kerzner, H. (2017). *Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling*. Wiley.

PMI. (2017). *Guía PMBOK (Project Management Body of Knowledge)*. Project Management Institute.

Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. Simon & Schuster.

● BIBLIOGRAFÍA AMPLIATORIA:

Camisón, C. (2001). *Innovación Estratégica y Cambio Tecnológico*. Civitas.

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperBusiness.

- **RECURSOS AUDIOVISUALES:**

Atlassian Agile Coach: <https://www.atlassian.com/agile>

Scrum.org: <https://www.scrum.org/resources>

ProductPlan Blog: <https://www.productplan.com/blog/>

Mind the Product: <https://www.mindtheproduct.com>

- **INSTRUMENTOS Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN:**

- Cuestionario inicial sobre conocimientos previos en gestión de proyectos e innovación.
- Análisis de casos para identificar habilidades de resolución de problemas.
- Portafolio digital con entregas parciales de avances del proyecto.
- Rúbricas de evaluación para actividades prácticas y participación en foros de discusión.
- Pitch de presentación del proyecto (formato video o videoconferencia).
- Defensa oral del proyecto ante tribunal evaluador.

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

- Pertinencia de la propuesta en relación con las necesidades del contexto.
- Nivel de innovación y originalidad de la solución planteada.
- Habilidades de comunicación oral y escrita.
- Dominio de herramientas digitales para la gestión de proyectos.
- Capacidad de análisis crítico y resolución de problemas.

- **CONDICIONES DE ACREDITACIÓN (RAI):**

- Aprobación de 3 instancias de aprendizaje.
- Aprobación de proyecto final.
- Cumplimiento con el porcentaje de asistencia a sincrónicos.
- Cumplir con las actividades complementarias.