



<b>DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN</b>	
<b>INTRODUCCIÓN GENERAL:</b>	En resumen, en esta materia se mostrarán temas diversos pero críticos en la planeación de un proyecto, desde el conocimiento inicial de las principales metodologías existentes para llevar a cabo diferentes tipos de proyectos, hasta el conocimiento de los factores de la triple restricción extendida, considerando el establecimiento del alcance, la ubicación de los interesados, los recursos que se deben considerar, los costos en los que incurren estos recursos, la consideración de la calidad de lo que se está realizando y el análisis de los riesgos que pueden desviar o interrumpir el cumplimiento de los proyectos, todo esto utilizando un lenguaje de conceptos clave que en un inicio serán mostrados.
<b>UNIDAD 1: Introducción a la dirección de proyectos</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Distinguir los conceptos comunes y las metodologías que se utilizan en la ejecución y documentación de un proyecto, así como los factores de la triple restricción extendida para mantener un proyecto de innovación en control.
<b>CONTENIDO:</b>	1.1 Conceptos clave de proyectos 1.2 Metodologías ágiles y predictivas 1.3 Triple restricción extendida
<b>UNIDAD 2: El planteamiento del proyecto y sus recursos</b>	
<b>OBJETIVO:</b>	Establecer el alcance, la EDT, los interesados y los recursos, como parte de los procesos principales de un proyecto de innovación.
<b>CONTENIDO:</b>	2.1 Gestión del alcance 2.2 Diseño de la EDT 2.3 Gestión de los interesados 2.4 Gestión de los recursos
<b>UNIDAD 3: El proyecto en el tiempo y otras variables críticas</b>	



<b>OBJETIVO:</b>	Organizar el cronograma, los costos, la calidad y el riesgo, como parte de los procesos principales de un proyecto de innovación.
<b>CONTENIDO:</b>	3.1 Gestión del cronograma 3.2 Gestión de los costos 3.3 Gestión de la calidad 3.4 Gestión del riesgo
<b>PRODUCTO INTEGRADOR:</b> Planeación y diseño de un proyecto innovador	
<b>OBJETIVO:</b>	Planear los procesos pertinentes que intervienen en un proyecto de innovación, utilizando para su diseño las herramientas y técnicas aprendidas durante el curso.