

**PROGRAMA EDUCATIVO:
LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

PROGRAMA DE ASIGNATURA: PROYECTO INTEGRADOR III.

CLAVE: E-PIN3-3

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante desarrollará la capacidad para generar proyectos de innovación aplicada de manera efectiva y sostenible a través de la aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en su formación profesional, para identificar desafíos en su entorno, generar ideas innovadoras, diseñar soluciones prácticas y aplicadas, utilizando métodos que resuelvan necesidades de la realidad o en el sector social y productivo, con enfoque en la efectividad de la implementación.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Desarrollar la capacidad de dirigir y liderar eficazmente organizaciones mediante el diseño y la implementación de modelos estratégicos innovadores, resolviendo problemas administrativos de manera proactiva y aplicando técnicas de consultoría para mejorar el desempeño empresarial. Gestionar la creación de nuevas empresas del sector de economía social y solidaria (ESS), así como proyectos sociales, garantizando el cumplimiento de las normas, en un contexto internacional y de la industria 4.0 e IA.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	9	3.75	Escolarizada	4	60

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Principios de innovación aplicada	6	6
II. Diseño y Desarrollo de Soluciones Innovadoras	6	20	26

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

III. Evaluación de proyectos aplicados	6	16	22
Totales	18	42	60

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Diseñar proyectos de economía social y solidaria a través de modelos de negocio, emprendimiento y metodologías ágiles para generar soluciones y esquemas de especialización utilizando las tendencias digitales que impacten en el desarrollo sostenible de la región.	Desarrollar soluciones estratégicas de especialización bajo el enfoque de economía social y solidaria.	Elabora reporte financiero basado en la normatividad que incluya: <ul style="list-style-type: none"> - Catálogo de cuentas - Pólizas contables - Auxiliares contables - Balanza de comprobación - Conciliaciones bancarias - Estado de costo de producción y costo de ventas - Estado de resultados integral - Estado de situación financiera - Flujo de efectivo - Estado de cambio en el capital contable.
	Implementar metodologías de diagnóstico a partir de herramientas de análisis que determinen la situación actual de la organización.	Elabora un plan estratégico que contenga: <ul style="list-style-type: none"> - Datos generales de la organización - Diagnóstico organizacional - Objetivos estratégicos - Metas - Definición de estrategias - Definición de indicadores - Plan de acción: actividades, recursos, responsabilidades y cronogramas - Presupuestos - Alcance e impacto esperado.
	Aplicar las tendencias digitales para la gestión de proyectos que	Administra plataformas digitales para gestión de proyectos que contengan: <ul style="list-style-type: none"> - Asignación de participantes, tareas y funciones.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	impacten en el desarrollo sostenible de la región.	- Indicadores de gestión - Administración de recursos, usuarios y calendarios de actividades.
Administrar las tecnologías de la información aplicadas en la Industria 4.0 para la toma de decisiones asertivas en las organizaciones, de alcance local, regional, nacional e internacional y desarrollo del capital humano.	Gestionar sistemas de información estratégicos de acuerdo con las necesidades funcionales de la organización y con trabajo colaborativo de grupos multidisciplinarios.	Elabora informes dinámicos que contengan: - Niveles de planificación, operación y administración. - Introducción de datos, modificación o manipulación de datos. - Extracción de información y almacenamiento de datos e información.
	Administrar herramientas de la Tecnologías de la Información y la Comunicación en ambientes de negocio que utiliza la Industria 4.0 para el desarrollo del capital humano.	Elabora plan de capacitación que contenga: - Diagnóstico de necesidades de capacitación. - Herramientas tecnológicas para reclutamiento y selección de personal. - Estrategias de desarrollo organizacional aplicado a la Industria 4.0.
	Aplicar estrategias tecnológicas para la toma de decisiones con base en las leyes y normas locales, nacionales e internacionales	Elabora un plan estratégico que contenga: - Necesidades en temas de seguridad cibernética. - Proceso de soporte técnico.
Implementar modelos de negocio con alcance regional, nacional e internacional con un impacto social, ambiental y económico, apoyándose en criterios financieros, investigación de mercados y mercadotecnia, liderando equipos creativos	Generar ideas de negocio que den respuesta a las necesidades de socios, aspectos sociales, sustentabilidad y de gobierno utilizando metodologías para el modelado.	Presentar ideas a través de metodologías para modelar negocios que incluyan: - Diagnóstico del entorno interno y externo - La filosofía organizacional y el propósito - Análisis FODA, PESTEL - Establecimiento objetivos, estrategias y metas Uno de los siguientes modelos de negocios: - Design Thinking - Lean Startup - La Estrategia del Océano Azul

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

mediante herramientas tecnológicas, estadísticas y administrativas, apoyadas del marco legal aplicable y los estándares de calidad del sector.		<ul style="list-style-type: none"> - Vigilancia tecnológica - Análisis de valor - Modelo Canvas Social - Business Process Management (BPM) - Entre otros.
	Desarrollar modelos de negocio que impacten el sector social, la sustentabilidad y la economía a nivel local, regional, nacional o internacional.	<p>Elaborar un proyecto que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - descripción de las necesidades sociales, sustentables y/o económicas a las que dará respuesta - Estudio de mercado y plan de mercadotecnia para el posicionamiento de marca - Propuesta de valor - Estructura de los canales de distribución - Estructura de los canales de relación con los clientes - Análisis financiero de factibilidad y rentabilidad del negocio - Especificación de las actividades clave y recursos necesarios para desarrollarlas - Selección de proveedores clave del negocio - Asociaciones clave del negocio - Estructura de los costos del negocio.
	Proteger los productos y servicios esenciales del negocio mediante el registro de patentes, marcas, modelos de utilidad, registro de software, obras literarias y cualquier otro medio de protección de propiedad industrial y derechos de autor.	<p>Realizar las gestiones ante el IMPI o INDAUTOR para la protección de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Productos -Servicios -Procesos -Diseños industriales -Marcas, -Programas de cómputo -Obras literarias de la organización.
Desempeñar funciones clave de consultoría de negocios e	Generar propuestas de mejora en productividad y capacitación que	Realizar un informe de diagnóstico que contenga: -Análisis de la competencia -Análisis del capital humano. -Análisis de productividad. -Propuesta del plan de acción.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

<p>incrementar la productividad a través de la capacitación y la implementación de la evaluación al desempeño con el uso de medios digitales. Verificar el sistema de gestión de calidad con diversas herramientas y la normatividad vigente, para evaluar oportunidades de mejora en las organizaciones.</p>	<p>fortalezca la competitividad de la organización</p>	
	<p>Diseñar sistemas de evaluación al desempeño que permita monitorear y controlar el desarrollo de las funciones del personal de la Organización.</p>	<p>Elaborar un proyecto que contenga: -Descripción de funciones de cada puesto -Análisis de los puestos de una organización -Objetivo de la implementación de la evaluación del desempeño -Método de evaluación del desempeño -Indicadores de medición del desempeño -Manual de evaluación del desempeño en la organización.</p>
	<p>Implementar procesos de mejora y sistemas de evaluación alineados a los objetivos de la organización a través de las herramientas de calidad y las normas vigentes.</p>	<p>Integrar un informe que contenga: -Herramientas de Calidad. - Normas de Calidad. -Propuestas de mejora continua. -Proponer los organismos certificadores para los procedimientos de calidad y de mejora continua.</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Principios de innovación aplicada					
Propósito esperado	El estudiante desarrollará una comprensión sólida de los fundamentos de innovación, que le permitirá identificar oportunidades de mejora, a través de la identificación del contexto de innovación aplicada relacionadas con su campo de estudio, para el desarrollo de proyectos que generen soluciones a problemas de su entorno o del sector empresarial.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	6	Horas Totales	12

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Fundamentos de Innovación	<p>Identificar el contexto de Innovación aplicada, su relevancia en las empresas, instituciones y organizaciones, así como su impacto social y económico.</p> <p>Identificar el tipo de Innovación a aplicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Innovación incremental vs. innovación disruptiva. - Innovación de producto, proceso, modelo de negocio y marketing. <p>Identificar los ecosistemas de innovación que determinen los actores clave y la relación entre empresas, startups, instituciones y entidades gubernamentales en el impulso a la innovación.</p>	<p>Determinar el contexto donde aplicará un proyecto de innovación</p> <p>Elegir metodologías para proyectos de innovación</p> <p>Determinar los actores clave para la viabilidad en el proyecto de innovación</p> <p>Determinar el modelo de innovación a aplicar en el proyecto para resolver un problema en un entorno real</p>	<p>Asumir creatividad y proactividad para la resolución de problemas.</p> <p>Desarrollar la creatividad, originalidad y espíritu de iniciativa.</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	<p>Identificar los Modelos de Desarrollo de Innovación, sus enfoques, ventajas, desafíos y su aplicación en diferentes contextos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelo lineal (Investigación y Desarrollo (I+D), introducción en el mercado, crecimiento, madurez y declive) - Modelo en espiral (ciclos iterativos, evaluación de riesgos, prototipado y flexibilidad) <p>Modelo de innovación abierta (colaboración externa, intercambio de conocimientos, adquisición de tecnologías, licencias y acuerdos de cooperación, desarrollo de ecosistema, incorporación de ideas externas y flexibilidad).</p>		
Validación de Concepto	<p>Identificar los componentes de su propuesta</p> <p>Implementar la metodología Design thinking</p>	<p>Validar la viabilidad y factibilidad del proyecto al realizar búsquedas de estudios de patentes nacionales e internacionales o proyectos similares</p> <p>Validar la retroalimentación del usuario final, aplicando los pasos: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar</p>	Asumir capacidad de análisis y toma de decisiones
Formulación de Hipótesis y simulación de escenarios	<p>Describir cómo formular y probar hipótesis en el contexto de innovación aplicada.</p>	<p>Diseñar un proyecto basado en una probable solución de su entorno, así como en su sector empresarial.</p>	Asumir capacidad de análisis y reflexión para la resolución de problemas

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Método Expositivo: Presentación de conceptos clave sobre innovación aplicada.	Presentaciones Interactivas: Uso de presentaciones multimedia interactivas para visualizar ejemplos de innovación aplicada, facilitando la comprensión visual.	Laboratorio / Taller	
Aprendizaje Colaborativo: Establecimiento de grupos de discusión para promover la colaboración entre estudiantes en la resolución de problemas en un entorno real o simulado.	Simulaciones y Modelos: Implementación de simulaciones y modelos para ilustrar cómo evolucionan las tecnologías, brindando una experiencia práctica.	Empresa	
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Los estudiantes trabajarán en grupos para desarrollar proyectos aplicando los principios de innovación en un entorno real o simulado.	Casos de Estudio: Estudio detallado de casos de innovación aplicada, analizando sus características, aplicaciones y desafíos, permitiendo a los estudiantes comprender ejemplos prácticos.		
Estudios de Caso: Análisis detallado de casos reales donde se aplicaron los principios de innovación, fomentando la comprensión práctica de los conceptos teóricos.	Desarrollo de un prototipo y/o proyecto donde los estudiantes puedan desarrollar los principios de innovación, permitiéndoles aplicar los conceptos teóricos en entornos reales.		

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Desarrolla una comprensión sólida de los fundamentos de innovación, que le permitirá identificar oportunidades de mejora, a través de la identificación del contexto de innovación aplicada relacionadas con su campo de estudio, para el	Presenta la defensa de soluciones innovadoras para desafíos planteados. Redacta el análisis de un caso de estudio seleccionado, destacando los principios de innovación y las soluciones propuestas.	Rúbrica /Lista de cotejo

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

desarrollo de proyectos que generen soluciones a problemas de su entorno o del sector empresarial.		
--	--	--

Unidad de Aprendizaje	II. Diseño y desarrollo de soluciones innovadoras
-----------------------	--

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Propósito esperado	El estudiante será capaz de aplicar principios de innovación para desarrollar soluciones prácticas, incluyendo la creación de prototipos efectivos, la validación de conceptos y la integración de enfoques centrados en el usuario, colaborando interdisciplinariamente para resolver desafíos específicos en sus respectivos campos de estudio.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	20	Horas Totales	26

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Gestión de Proyectos de innovación	Determinar los métodos aplicables al proyecto de innovación - Métodos y enfoques para la planificación y ejecución efectiva de proyectos. - Herramientas y técnicas para el seguimiento y control de proyectos. Identificación y gestión de riesgos en proyectos de innovación	Integración de prácticas sostenibles en el diseño y la implementación de proyectos.	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad Desarrollar liderazgo e influencia social
Desarrollo de un prototipo y/o proyecto, así como realización de pruebas	Identificar el proceso de desarrollo de prototipos y/o proyectos y pruebas para la innovación a desarrollar	Construir prototipos y/o proyectos innovadores en situaciones reales o simuladas, basados en su área de conocimiento y evaluar su rendimiento	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad Desarrollar liderazgo e influencia social
Validación de la implementación del proyecto	Distinguir análisis cuantitativos y cualitativos sobre los datos obtenidos en pruebas de concepto	Valorar la retroalimentación y los datos para iterar en el diseño e innovación.	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

			Desarrollar liderazgo e influencia social
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Presentaciones sobre conceptos clave y metodologías de innovación aplicada.	Presentaciones en recursos digitales y/o multimedia.	Laboratorio / Taller	
Análisis de datos cuantitativos y cualitativos.	Estudios de casos impresos o en formato digital.	Empresa	
Realización de proyectos y actividades en equipos	Herramientas de videoconferencia.		
Resolución de problemas en escenarios reales o simulados.	Escenarios controlados		
Simulación de casos, foros, diálogos simultáneos, mesas redondas y grupos de discusión.	Problemas y casos prácticos impresos.		

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Aplicar principios de innovación para desarrollar soluciones prácticas, incluyendo la creación de prototipos efectivos, la validación de conceptos y la integración de enfoques centrados en el usuario, colaborando interdisciplinariamente para resolver desafíos específicos en sus respectivos campos de estudio.	Integra un informe contenga la construcción del prototipo y/o proyecto y los resultados de las pruebas realizadas	Rúbrica/ Lista de Cotejo

Unidad de Aprendizaje	III. Evaluación de proyectos aplicados
-----------------------	---

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Propósito esperado	El estudiante será capaz de evaluar los proyectos de innovación aplicada, considerando la gestión de riesgos, integrando principios éticos y sostenibles, y la evaluación de impacto de la solución implementada, así como comunicar los resultados de manera efectiva.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	6	Horas del Saber Hacer	16	Horas Totales	22

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Métodos de evaluación de proyectos	Identificar conceptos de evaluación integral de impacto del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - Indicadores clave de rendimiento (KPIs). - Evaluación de impacto económico, social y técnico de las soluciones implementadas. - Evaluación del impacto ambiental y social de las soluciones propuestas. 	Utilizar herramientas de evaluación integral	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad Desarrollar liderazgo e influencia social
Estrategia organizacional	Identificar estrategias para la gestión del cambio.	Utilizar estrategias para gestionar y facilitar el cambio dentro de una organización, derivado de las innovaciones implementadas.	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad Desarrollar liderazgo e influencia social
Aprendizaje Organizacional	Identificar estrategias para mantener la participación y el apoyo de los stakeholders.	Seleccionar stakeholders relevantes para el proyecto. Proponer la reflexión y el aprendizaje continuo durante y después de la implementación.	Asumir el respeto y cuidado del ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	Identificar métodos para aplicar lecciones aprendidas en futuros proyectos.		Desarrollar liderazgo e influencia social
--	---	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Presentaciones de métodos de evaluación de proyectos	Presentaciones en recursos digitales y/o multimedia.	Laboratorio / Taller	
Estrategias para gestión del cambio	Estudios de casos impresos o en formato digital.		
Realización de proyectos y actividades en equipos	Herramientas de videoconferencia.	Empresa	X
Resolución de problemas en escenarios reales o simulados.	Problemas y casos prácticos impresos.		
Simulación de casos, foros, diálogos simultáneos, mesas redondas y grupos de discusión.	Escenarios controlados		

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Evalúa los proyectos de innovación aplicada, considerando la gestión de riesgos, integrando principios éticos y sostenibles, y la evaluación de impacto de la solución implementada, así como comunicar los resultados de manera efectiva.	Integrar un informe que contenga: <ul style="list-style-type: none"> ● Indicadores de impacto ● Estrategias para la gestión del cambio ● Resultados obtenidos. 	Rúbrica / Lista de cotejo

Perfil idóneo del docente

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
<p>Título de licenciatura en una disciplina relacionada</p> <p>Estudios de posgrado o maestría en áreas de innovación, preferentemente.</p>	<p>Es recomendable que el docente cuente con formación pedagógica sólida, con conocimientos en pedagogía o didáctica, habilidades avanzadas en metodologías de enseñanza, diseño curricular y evaluación del aprendizaje.</p> <p>Experiencia o formación en metodologías de enseñanza activas, como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso efectivo de tecnología en el aula.</p>	<p>Experiencia práctica en la gestión de proyectos y/o desarrollo de innovación.</p> <p>Experiencia en el proceso de innovación, desde la concepción de ideas hasta la implementación práctica, incluyendo la superación de desafíos y la adaptación a los cambios tecnológicos y de mercado.</p> <p>Conocer el proceso de patentado o modelo de utilidad además de haber participado en algún emprendimiento en su vida profesional</p>

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Laurier Schramm	2017	Innovation Technology A Dictionary	USA	De Gruyter	9783110429176 , 3110429179

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Gabriela Hernández Flores, Edit Hernández Flores, Agustín Jaime García Banda	2023	Gestión administrativa e innovación	México	Costa-Amic Editores	9786078878277 , 6078878271
Alfons Cornella	2021	Cómo innovar. Modelos y herramientas	México	Profit Editorial	978-8418464683
Koontz, Harold	2022	Administración. Una Perspectiva Global, Emprendedora y de Innovación	México	Mc Graw Hill	9786071517081
Planellas, Marcel	2022	El Libro Rojo De La Innovación	México	Conecta	9788417992293
Oliver García Ramírez (Autor), Gloria Zúñiga Chávez	2023	Gestión de conocimiento, tecnología e innovación : El gran reto para el desarrollo	México	Librerío	
Alfons Cornella	2021	Cómo innovar...sin ser google:manual de innovación	México	Profit Editorial	978-8417942007
Oscar Morán Montaña	2020	¿Cultura de Innovación o de Organización?: Una guía práctica para iniciar un cambio en la cultura de tu organización a través de la innovación.	México	Independently Published	979-8673025031
Albert Garriga Rodriguez	2021	Guía práctica en gestión de proyectos: Aprende a aplicar las técnicas de gestión de proyectos a proyectos reales	México	Big Book	978-8409155064

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Schnarch Kirberg, Alejandro	2022	Desarrollo de Nuevos Productos y Empresas. Creatividad, Innovación y Marketing	México	Mc Graw Hill	9786071515414
Olivella, Jordi	2020	Gestión Eficiente De Proyectos De Innovación	México	Profit	9788417942526

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Conahcyt	31/10/23	Anexo nivel de madurez de la tecnología	https://conahcyt.mx/wp-content/uploads/sni/marco_legal/criterios/Anexo_Nivel_de_Madurez_Tecnologica.pdf
Tim Banks	30/10/2023	The Ultimate Guide on How to Increase the TRL of Your New Product: Tips and Tricks	https://innovolo-group.com/uncategorized/en/the-ultimate-guide-on-how-to-increase-the-trl-of-your-new-product-tips-and-tricks/#The_adoption_of_TRLs_by_the_European_Space_Agency
David J. Moorhouse	30/10/2023	Detailed Definitions and Guidance for Application of Technology Readiness Levels	https://arc.aiaa.org/doi/epdf/10.2514/2.2916

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-34.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	