

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA**  
**MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
*PROGRAMA SINTÉTICO*

**1.-Clave y nombre de la Unidad de Aprendizaje**

**FOD105. Gestión de proyectos en las Actividades Físicas y Deportivas**

**2.- Frecuencia Semanal:** horas de trabajo presencial:

**3.- Horas de trabajo extra aula por semana:**

**4.- Modalidad:** Escolarizada  No escolarizada  Mixto

**5.- Período académico:** Semestral  Tetramestral  Modular

**6.- LGAC:** Gestión Deportiva

**7.- Ubicación semestral:**

**8.- Área Curricular:** Formación Básica Optativa.

**9.- Créditos:**

**10.- Requisito:**

**11.- Fecha de elaboración:**

**12.- Fecha de la última actualización:**

**13.-Responsable (es) del diseño:**

**14.- Perfil de egreso vinculado a la Unidad de Aprendizaje:**

Diseña y evalúa proyectos deportivos mediante el uso de modelos de calidad total ad hoc para atender las necesidades de los usuarios y de las organizaciones con un enfoque socialmente responsable

**15.- Competencias generales a que se vincula la Unidad de Aprendizaje:**

Declaración de la competencia general vinculada a la unidad de aprendizaje	Evidencia
Aplica estrategias de aprendizaje autónomo en los diferentes niveles y campos del conocimiento que le permitan la toma de decisiones oportunas y pertinentes en los ámbitos personal, académico y profesional.	<b>Búsqueda análisis y síntesis de información</b>
Emplea pensamiento lógico, crítico, creativo y propositivo para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.	<b>Cuadro comparativo Mapa conceptual</b>
Interviene frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.	<b>Debate</b>
Construye propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.	<b>Debate Búsqueda análisis y síntesis de información</b>
Maneja las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.	<b>Búsqueda análisis y síntesis de información</b>
Domina su lengua materna en forma oral y escrita con corrección, relevancia, oportunidad y ética adaptando su mensaje a la situación o contexto, para la transmisión de ideas y hallazgos científicos.	<b>Reporte escrito Debate</b>
Resuelve conflictos personales y sociales conforme a técnicas específicas en el ámbito académico y de su profesión para la adecuada toma de decisiones.	<b>Búsqueda análisis y síntesis de información Reporte evaluativo</b>

**16.- Competencias específicas y nivel de dominio a que se vincula la unidad de aprendizaje:**

Competencia Especifica	Nivel I Inicial	Evidencia	Nivel II Básico	Evidencia	Nivel III Autónomo	Evidencia

<p>Diseña y evalúa proyectos deportivos mediante el uso de modelos de calidad total ad hoc para atender las necesidades de los usuarios y de las organizaciones con un enfoque socialmente responsable</p>	<p>Analiza las generalidades, de los proyectos de en Cultura Física a fin de fundamentar teóricamente las diversas propuestas para el contexto de las organizaciones y o empresas.</p>	<p>Mapa conceptual</p> <p>Búsqueda análisis y síntesis de información en las redes</p>	<p>Analiza las fases de un proyecto, para establecer su metodología básica, en el área profesional de los servicios de actividades físicas y deportivas.</p>	<p>Resumen</p> <p>Reporte escrito que exprese los métodos que se emplearán para el diagnóstico situacional previo a un proyecto</p> <p>Debate</p>	<p>Gestiona proyectos de actividades físicas y deportivas, para desarrollar habilidades en el manejo y utilización de tecnologías de la información como herramientas productivas, a través de software y paquetes computacionales que se ajusten a las necesidades propias de la profesión.</p>	<p>Búsqueda análisis y síntesis de información</p> <p>Reporte escrito acerca de la utilidad de los paquetes y software utilizados.</p> <p>Debate en torno a los proyectos de gestión revisados.</p>
--	--	--	--	---	--	---

### **17.- Contenido de la unidad de aprendizaje:**

Los proyectos de gestión deportiva. Generalidades. Fases y estructura de los proyectos. Lineamientos básicos

Relaciones entre el diagnóstico y el diseño de proyectos de gestión en entidades deportivas.

Gestión de proyectos mediados por tecnologías de la información

### **18.- Producto integrador de aprendizaje:**

El alumno seleccionará libremente cualquiera de los siguientes productos:

- Reporte evaluativo de resultados de las acciones diagnósticas desarrolladas como paso previo al proyecto.
- Descripción de un proyecto mediado por tecnología.

### **19.- Fuentes de apoyo y consulta:**

Chamoun Y. (2002) "Administración profesional de proyectos la guía" una guía práctica para programar el éxito de sus proyectos, Mc Graw Hill, Mexico D. F.

Gido J. & Clements J. (2007) "Administración exitosa de proyectos" Tercera edición CENGAGE Learning editores S. A., Mexico D. F.

Klastorin (2010) "Administración de proyectos", Alfaomega séptima impresión, México D. F.

Miranda J. (2006) "Gestión de proyectos", identificación-formulación,-evaluación, 5ª ed. MM editores, Bogotá, Colombia

Rodríguez J., García J. & Lamarca I. (2007) "Gestión de proyectos informáticos: métodos, Herramientas y casos, editorial UOC, Barcelona, España.

Vertice Editores (2008) "Gestión de proyectos" , Dirección y gestión de empresas, editorial Vértice, Málaga, España.