

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Formulación y Evaluación de Proyectos de Inversión
Clave de la asignatura:	TIC-2306
Créditos (Ht-Hp_ créditos):	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Sistemas Computacionales

2. Presentación

<p>Caracterización de la asignatura</p> <p>Esta asignatura contribuye al perfil de egreso con los conocimientos y herramientas necesarios para formular, evaluar y llevar a cabo proyectos de inversión o productivos con criterios de sustentabilidad, utilizando técnicas y métodos cualitativos y cuantitativos para la toma de decisiones con una visión directiva y empresarial en gestión.</p> <p>El estudiante aprende a ser autosuficiente en la estructuración de un protocolo para la elaboración de un proyecto productivo o de servicios bajo criterios de competitividad y sustentabilidad.</p> <p>Adquiere los conocimientos necesarios para formar empresas emprendedoras que darán mayor auge en la generación de empleos y por tanto una mejora continua para el municipio, estado o país.</p> <p>La asignatura consiste en identificar y conocer las fases, métodos y conocimientos, que se llevan a cabo para la formulación, elaboración y monitoreo del proceso de desarrollo de un proyecto relacionado con TIC`s, desde su inicio hasta su consolidación.</p> <p>Es una asignatura integradora donde el estudiante aplica una proporción importante de las competencias como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Evaluar y proponer alternativas de los fenómenos económicos-financieros a través del tiempo y los procesos logísticos, con el fin de aumentar la productividad; 2) Diseñar y fundamentar un proyecto que involucre sistemas de suministro con actitud crítica, flexible y tolerante; 3) Elaborar y evaluar planes de producción, realizar los estudios de localización, diseño y distribución de la planta, los planes relacionados con el producto y los sistemas de producción de bienes y servicios para la toma de decisiones y gestión de sistemas productivos competitivos y sostenibles, 6) Desarrollo e implementación de proyectos del área de TIC`s para la mejora continua.
--

El docente, siguiendo una metodología adecuada, asesora al estudiante en la formulación de Proyectos Integradores nacionales o internacionales.

Intención didáctica

El temario de la asignatura se organiza, en seis temas, agrupando los contenidos conceptuales de la asignatura en el primer tema, donde a su vez deben surgir las ideas sobre proyecto factibles en función del entorno; se incluye en el tema dos y tres los estudios de mercado y factibilidad técnica del proyecto respectivamente.

En el tema cuatro se abordan los aspectos jurídico y administrativo buscando una formación integral en el alumno al formular proyectos tocando aspectos de normatividad y estructura organizativa aspectos relevantes al momento de la realización de un proyecto. Todo esto con la finalidad de manejo de información significativa, oportuna e integradora de los diversos trámites jurídicos y normativos necesarios en función del tipo de proyecto a realizar.

En el quinto tema se inicia con la evaluación de factibilidad económica y financiera de los proyectos para dar una visión de conjunto y precisar luego el estudio de los diferentes tipos de proyectos y su relación entre los mismos.

El objetivo es abordar reiteradamente los conceptos fundamentales hasta conseguir su comprensión. Se propone abordar los procedimientos necesarios para la realización de proyectos sustentables, partiendo de la identificación de cada uno de los puntos necesarios para tomarse en cuenta al momento de elaborar un proyecto en el entorno cotidiano o el de desempeño profesional.

Se sugiere una evaluación social, que permita realizar una evaluación del impacto ecológico y social del proyecto propuesto. Se sugiere la realización de una actividad integradora como es la elaboración de proyecto ejecutivo; esto permite dar un cierre a la materia mostrándola como útil por sí misma en el

desempeño profesional, independientemente de la utilidad que representa en el tratamiento de temas en asignaturas posteriores.

El enfoque sugerido para la asignatura requiere que las actividades diseñadas promuevan el desarrollo de habilidades para la observación, el análisis, la experimentación, tales como: identificación, manejo y control de variables y datos relevantes; planteamiento de hipótesis; trabajo en equipo; asimismo, propicien procesos intelectuales como inducción-deducción y análisis-síntesis con la intención de generar una actividad intelectual compleja; por esta razón varias de las actividades prácticas se han descrito como actividades previas al tratamiento teórico de los temas, de manera que no sean una mera corroboración de lo visto previamente en clase, sino una

oportunidad para conceptualizar a partir de lo observado. En las actividades prácticas sugeridas, es conveniente que el profesor busque sólo guiar a sus alumnos para que ellos hagan la elección de las variables a analizar, controlar y registrar. Para que aprendan a diagnosticar, planificar, desarrollar y evaluar.

La lista de actividades de aprendizaje no es exhaustiva, se sugieren sobre todo las necesarias para hacer más significativo y efectivo el aprendizaje. Algunas de las actividades sugeridas pueden hacerse como actividad extra clase y comenzar el tratamiento en clase a partir de la discusión de los resultados de las observaciones. Se busca partir de experiencias concretas, cotidianas, para que el estudiante se acostumbre a reconocer los factores importantes a su alrededor y no sólo se hable de ellos en el aula. Es importante ofrecer escenarios distintos, ya sean contruidos, artificiales, virtuales o naturales.

En las actividades de aprendizaje sugeridas, generalmente se propone la formalización de los conceptos a partir de experiencias concretas; se busca que el estudiante tenga el primer contacto con el concepto en forma concreta y sea a través de la observación, la reflexión y la discusión que se dé la formalización; la resolución de problemas se hará después de este proceso. Esta resolución de problemas no se especifica en la descripción de actividades, por ser más familiar en el desarrollo de cualquier curso. Pero se sugiere que se diseñen problemas con datos faltantes o sobrantes de manera que el estudiante se ejercite en la identificación de datos relevantes y elaboración de supuestos.

En el transcurso de las actividades programadas es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su hacer futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión y la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo y el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía.

Es necesario que el profesor ponga atención y cuidado en estos aspectos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de esta asignatura.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
---	---------------	---------------

<p>Instituto Tecnológico Superior del Sur de Guanajuato.</p> <p>Enero - Junio 2013</p>	<p>Coordinación de Ingeniería en Sistemas Computacionales</p>	<p>Reunión para la revisión curricular de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales.</p> <p>Enfoque de competencias en la especialidad de Sistemas Computacionales</p>
<p>Instituto Tecnológico de Guanajuato.</p> <p>Uriangato, Gto.</p> <p>Octubre 2016</p>	<p>Academia de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales: Ing. Gustavo Ivan Vega Olvera, Lic. Efrén Vega Chávez, Ing. Nancy Carolina Quintana Martínez, Ing. Jorge Guzmán Ramos, Lic. Antonio Tierrasnegras Badillo, Ing. German Guzmán Guzmán, Ing. Miguel Cruz Pineda, Lic. Luis Germán Gutiérrez Torres, Ing. Jeziel Vázquez Nava, Ing. Diego Jesús Morales Mejía, Lic. José Roberto Núñez Zamudio, Ing. Patricia Vega Flores</p>	<p>Análisis y enriquecimiento de las propuestas de la especialidad de Ingeniería en Sistemas.</p>
<p>Instituto Tecnológico de Guanajuato.</p> <p>Uriangato, Gto.</p> <p>Noviembre 2019</p>	<p>Academia de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales: Ing. Gustavo Iván Vega Olvera, Lic. Efrén Vega Chávez, Ing. Nancy Carolina Quintana Martínez, Ing.</p>	<p>Reunión de academia para la actualización del PE en el módulo de especialidad</p>

	<p>Jorge Guzmán Ramos, Lic. Antonio Tierrasnegras Badillo, Ing. German Guzmán Guzmán, Ing. Miguel Cruz Pineda, Lic. Luis Germán Gutiérrez Torres, Ing. Jeziel Vázquez Nava, Ing. Diego Jesús Morales Mejía, Ing. Patricia Vega Flores, Lic. Patricia Alcantar Ortiz, Ing. David Morales Orozco, Ing. Fernando José Martínez López, Lic. Juan Oswaldo López Fuentes, Lic. Hugo Armando Aguilera García, Ing. María Trinidad Pimentel Villegas</p>	
--	--	--

4. Competencias a desarrollar

Competencia general de la asignatura
Definir la factibilidad y sustentabilidad de proyectos, mediante la integración de conocimientos de las áreas de producción, diseño, administración, mercadotecnia y finanzas; con el fin de emprender y desarrollar proyectos de TIC`s productivos aplicables a la industria.
Competencias específicas
Fomentará en el estudiante una actitud empresarial y le proporcionará conocimientos que le permitan la creación de una empresa o el desempeño como un profesionista independiente con proyectos acordes a su especialidad y con criterios de sustentabilidad.
Competencias genéricas
Competencias instrumentales
<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de análisis y síntesis

- Capacidad de organizar y planificar
- Conocimientos básicos de la carrera
- Comunicación oral y escrita
- Habilidades básicas de manejo de las tecnologías de la información y comunicación.
- Habilidad para buscar, identificar y analizar información proveniente de fuentes diversas
- Solución de problemas
- Toma de decisiones.

Competencias interpersonales

- Capacidad crítica y autocrítica
- Trabajo en equipo
- Habilidades interpersonales
- Compromiso ético.
- Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas.

Competencias Sistémicas

- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
- Habilidades de investigación
- Capacidad de aprender
- Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad)
- Habilidad para trabajar en forma autónoma
- Búsqueda del logro
- Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.

5. Competencias previas de otras asignaturas

Competencias previas

- Utiliza los conocimientos del entorno socioeconómico para generar ideas de inversión y determinar el tipo de empresa en la cual más conviene invertir.
- Aplica métodos de investigación, sistemas y tecnologías de información, para la obtención de información del mercado (oferta-demanda)
- Utiliza los fundamentos de la mercadotecnia para la realización del estudio de mercado y comercialización.
- Selecciona alternativas tecnológicas en los sistemas de producción de bienes y prestación de servicios, técnicas de pronóstico, determinación de procesos y localización de plantas, para desarrollar el estudio técnico de diseño e ingeniería del proyecto.
- Implementa sistemas de gestión de calidad para satisfacer los requerimientos del mercado.
- Diseña, implementa y mejora sistemas y estaciones de trabajo del área industrial, considerando factores ergonómicos para optimizar la producción.

- Utiliza los conceptos y conocimientos generales de derecho para la constitución legal de la futura empresa y diseñar el contrato colectivo de trabajo correspondiente.
- Utiliza los conceptos y conocimientos generales de administración para la elaboración de la estructura administrativa, el manual de organización y el manual de operaciones del proyecto.
- Utiliza los conceptos y conocimientos generales de recursos humanos para desarrollar el proceso de reclutamiento, preselección, capacitación, selección y contratación de personal.
- Aplica los conocimientos económicos, contables y financieros para realizar los estudios financieros y la evaluación económica privada y social.
- Utiliza la normatividad y legislación vigente necesarias para la elaboración de proyectos.
- Gestiona sistemas de seguridad, salud ocupacional y protección al medio ambiente aplicables en los diversos proyectos productivos de bienes y servicios.

6. Temario

Temas		Subtemas
No.	Nombre	
1.	Elementos conceptuales en el estudio de un proyecto.	1.1 Definición de un proyecto 1.2 Importancia de los proyectos 1.3 Generación, evaluación y selección de la idea de un proyecto 1.3.1 Design Thinking - De la Inspiración a la Ideación. 1.4 Perfil del proyecto 1.5 Ciclo de vida de un proyecto 1.5.1 Definir etapas del ciclo de vida de los proyectos 1.5.2 Claves del éxito de un proyecto. 1.6 Ciclo de vida del producto.
2.	Estudio de mercado	2.1 Estructura de análisis del mercado 2.2 Segmentación de mercado 2.3 Etapas del estudio del mercado 2.4 Definición del producto o servicio 2.5 Estrategia del producto o servicio 2.6 Análisis de la demanda y oferta 2.6.1. Balance de oferta y demanda 2.7 Análisis de precios 2.8 Estudio de comercialización
3	Estudio de factibilidad técnica	3.1 Análisis de la cadena de valor 3.2 Planeación estratégica 3.3 Tamaño o capacidad del proyecto 3.3.1. Factores que determinan el tamaño

		<p>3.3.2. Economía del tamaño</p> <p>3.3.3. Optimización de tamaño</p> <p>3.3.4. Tamaño en función del tipo de mercado: creciente, constante.</p> <p>3.4 Ingeniería de proyecto</p> <p>3.4.1 Design Thinking - De la ideación a la Implementación.</p>
4.	Marco jurídico y administrativo	<p>4.1 Organización administrativa</p> <p>4.2 Estructura organizacional</p> <p>4.3 Normatividad</p> <p>4.3.1. Normatividad jurídica</p> <p>4.3.2. Normatividad fiscal</p> <p>4.3.3. Normatividad administrativa</p> <p>4.4 Normas oficiales mexicanas</p> <p>4.5 Normas internacionales</p> <p>4.6 Constitución de la empresa</p>
5	Factibilidad económica y financiera	<p>5.1 Estructura de las inversiones y presupuesto de inversión</p> <p>5.1.1. Determinación de costos</p> <p>5.1.2. Inversión total inicial</p> <p>5.2 Presupuesto de costo de producción y administración</p> <p>5.3 Capital de trabajo y punto de equilibrio</p> <p>5.4 Fuentes y estructura de financiamiento</p> <p>5.5 Análisis de estados financieros</p> <p>5.6 Valor del dinero en el tiempo (Interés simple, interés compuesto)</p> <p>5.6.1. Valor presente</p> <p>5.6.2. Valor futuro</p> <p>5.7 Evaluación financiera (con inflación y sin inflación)</p> <p>5.8 Administración de riesgos</p>
6	Evaluación social	<p>6.1 Impacto ecológico</p> <p>6.2 Impacto social</p> <p>6.2.1. Costos y beneficios sociales</p>

7. Actividades de aprendizaje

Competencias específicas y genéricas
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Genera, evalúa y selecciona la idea de un proyecto, mediante la identificación de sus características para su posterior desarrollo. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de investigación ● Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica ● Responsabilidad social y compromiso ciudadano

<ul style="list-style-type: none"> ● Compromiso con la preservación del medio ambiente ● Capacidad para tomar decisiones 	
Tema	Actividades de aprendizaje
1. Introducción al diseño de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar investigación documental y de campo que permita obtener información verídica y relevante para la generación de ideas que se traduzcan en proyecto sobre TIC`s con un impacto positivo. ● Realizar diagnósticos efectivos utilizando herramientas técnicas (FODA, Pareto, Ishikawa, entre otros) para la implementación de nuevos proyectos de inversión. ● Aplicar el proceso de Design Thinking en sus fases de inspiración e ideación para identificar los factores internos y externos que permitan analizar la idea del proyecto integral. ● Realizar un cuadro comparativo entre ciclo de vida de un proyecto y ciclo de vida de un producto anotar sus conclusiones.
Competencias específicas y genéricas	
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elabora estudios de mercado y comercialización para el desarrollo del proyecto. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de investigación ● Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica ● Responsabilidad social y compromiso ciudadano ● Compromiso con la preservación del medio ambiente ● Capacidad para tomar decisiones. 	
Tema	Actividades de aprendizaje
2. Estudio de mercado	<ul style="list-style-type: none"> ● Definir el segmento de mercado mediante un mapa del área de influencia del producto y/o servicio. ● Determinar mediante estadística oficial una tabla de cuantificación del mercado. ● Generar un reporte del análisis del ● Comportamiento cuantitativo y cualitativo de la demanda y de la oferta. ● Realizar un balance de oferta y demanda mediante una tabla. ● Elabora un plan de estrategias de mercado de un bien o servicio.

Competencias específicas y genéricas	
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elabora estudios de mercado y comercialización para el desarrollo del proyecto. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de investigación ● Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica ● Responsabilidad social y compromiso ciudadano ● Compromiso con la preservación del medio ambiente ● Capacidad para tomar decisiones. 	
Tema	Actividades de aprendizaje
3. Estudio de factibilidad técnica	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar mediante estudios estadísticos el mercado existente en la región o zona a abarcar, el tipo de producto o servicio que desean ofertar. ● Desarrollar una estrategia comercial a seguir para la evaluación del mercado. ● Evaluar el tipo de mercado consumidor, para realizar el análisis de la demanda (encuestas para determinar el consumo), y análisis de la oferta. ● Aplicar el proceso de Design Thinking conectando la fase de Ideación con la de Implementación para satisfacer necesidades del consumidor. ● Determinar los precios de los productos, así como estudio de comercialización del producto.
Competencias específicas y genéricas	
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elabora estudios de mercado y comercialización para el desarrollo del proyecto. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de investigación ● Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica ● Responsabilidad social y compromiso ciudadano ● Compromiso con la preservación del medio ambiente ● Capacidad para tomar decisiones. 	
Tema	Actividades de aprendizaje
4. Marco jurídico y administrativo	<ul style="list-style-type: none"> ● Proponer la estructura organizacional y administrativa de una empresa. ● Analizar la normatividad fiscal, jurídica y administrativa de alguna empresa ya establecida. ● Investigar y aplicar la normatividad

	<p>mexicana e internacional para la constitución de la propia empresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el manual de organización y de operaciones.
Competencias específicas y genéricas	
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elabora estudios de mercado y comercialización para el desarrollo del proyecto. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de investigación ● Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica ● Responsabilidad social y compromiso ciudadano ● Compromiso con la preservación del medio ambiente ● Capacidad para tomar decisiones. 	
Tema	Actividades de aprendizaje
5. Factibilidad económica y financiera	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar y analizar prácticas del cálculo de costos de producción. ● Elaborar y analizar casos de los principales estados financieros, así como su fluctuación en las cuentas. ● Elaborar un presupuesto dirigido a un proyecto productivo. ● Definir el punto de equilibrio. ● Investiga los diferentes medios de financiamiento comparando las posibles opciones y seleccionando acorde a las necesidades de la entidad económica la más factible. ● Elaborar una matriz sobre administración de riesgos en proyectos de software y sus planes de contingencia.
Competencias específicas y genéricas	
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elabora estudios de mercado y comercialización para el desarrollo del proyecto. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de investigación ● Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica ● Responsabilidad social y compromiso ciudadano ● Compromiso con la preservación del medio ambiente ● Capacidad para tomar decisiones. 	
Tema	Actividades de aprendizaje
6. Evaluación social	<ul style="list-style-type: none"> ● Definir las variables que determinan el posible impacto derivado de la empresa.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Determinar el impacto que pueda generar el proyecto tanto social como ambiental. ● Discutir y evaluar alternativas de mejora en base a los resultados de la evaluación de impacto ocasionado. ● Elaborar el reporte ejecutivo de la entidad, empresa o servicio proyectado por el estudiante
--	--

8. Prácticas (para fortalecer las competencias de los temas y de la asignatura)

1. Realizar un manual de organización y de operaciones.
2. Desarrollar el reglamento interno de trabajo.
3. Determinar el procedimiento para la contratación de personal.
4. Elaborar presupuestos.
5. Elaborar nómina.
6. Realizar pronósticos de ingresos y egresos.
7. Realizar estados financieros.

9. Proyecto integrador (Para fortalecer las competencias de la asignatura con otras asignaturas)

Objetivo: El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

Materias relacionadas:

Taller de administración
Fundamentos de investigación
Probabilidad y estadística
Contabilidad financiera
Cultura empresarial
Taller de investigación
Gestión de proyectos de software

Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.

Planeación: con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de

intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.

Ejecución: consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.

Evaluación: es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesional, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias (específicas y genéricas de la asignatura)

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar:

- Reportes
- Manuales
- Tablas
- Mapa
- Para verificar el nivel del logro de las competencias del estudiante se recomienda utilizar:
 - Lista de cotejo
 - Rubrica

11. Fuentes de información (actualizadas considerando los lineamientos de la APA*)

1. Castro, R. y Mokate K. (1998). Evaluación Económica Social de Proyectos de Inversión (2ª Ed). México:Alfaomega.
2. Colmenar, A., Castro M., et. al. (2007). Gestión de proyectos con Microsoft Project. México: Alfaomega.
3. Cortázar, M. (1993). Introducción al análisis de proyectos de inversión. México: Trillas.
4. De la Torre, J. (2001). Evaluación de proyectos de inversión. México: Prentice Hall Pearson.
5. Díaz, F., Murcia J. Medellín, V., et. al. (2009) Proyectos: Formulación y criterios de evaluación. México: Alfa omega.
6. Díaz, Á. (2007). El arte de dirigir proyectos. (2a Ed). México: Alfaomega.
7. Díaz, Á. (2008). David y Goliat: Iniciación del proyecto. México: Alfaomega.
8. Díaz, Á. (2008). David y Goliat: Las tribulaciones de un director del proyecto. México: Alfaomega.
9. Díaz, Á. (2008). David y Goliat: Planificación Preliminar del Proyecto. México: Alfaomega.
10. Díaz, Á. (2008). David y Goliat: Programación de referencia del proyecto. México: Alfaomega.
11. Domingo, A. (2005). Dirección y Gestión de Proyectos, Un enfoque práctico. (2a Ed.). México: Alfaomega.
12. García, A. (1998). Evaluación de proyectos de inversión. México: McGraw Hill.
13. Gido, J. y James, C. (2007). Administración exitosa de proyectos (3ª Ed.). México: Thomson.
14. Hernández, A. et. al. (2005). Formulación y evaluación de proyectos de inversión (5ª Ed.). México: Thomson.
15. Klastorin, T. (2005). Administración de Proyectos. México: Alfaomega.
16. Leland, D. y King, W. (2007). Formulación y Evaluación de Proyectos. México: Patria.
17. Sapag, N. (2007). Proyectos de inversión: formulación y evaluación. (2ª Ed.). México: Prentice Hall.
18. Serrano, J. (2010). Matemáticas financieras y evaluación de proyectos. México: Alfaomega.
19. AMSTRONG, G; KOTLER P. (2013) Fundamentos de marketing, ediciones Pearson, México.
20. AGUEDA, E; GARCIA, J; NARROS, M. J.; OLARTE, C; REINARES, E; SACO, M. (1997; Principios de marketing, editorial ESIC, Madrid España
21. Tim Brown (2022), Design Thinking Defined, <https://designthinking.ideo.com/>
22. Tim Brown (2020), Design Thinking, cómo el Design Thinking puede transformar la organizaciones e inspirar la innovación, Editorial Empresa Activa

* American Psychological Association (APA)