

Curso: PROYECTO INTEGRAL DE GESTION Y MEJORA		Horas aula: 3
Clave: NEG12C1		Horas plataforma: 1
Antecedentes: FIN18C1		Horas laboratorio: 0
Competencia del área: Analizar las variables y factores que inciden en el trabajo directivo en las organizaciones, para la gestión y el desarrollo empresarial que permitan el logro de los objetivos y metas corporativas.	Competencia del curso: Valorar la viabilidad de un proyecto de mejora diseñado mediante la formulación de modelos de negocios, ejerciendo la creatividad y el trabajo en equipo, con el fin de determinar su implementación en alguna de las entidades públicas o privadas, basándose en métricas de competitividad, sostenibilidad y sustentabilidad.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Examinar áreas económicas y sociales en entidades públicas o privadas, con el fin de identificar áreas de mejora para implementar modelos de negocios, mediante el uso de metodologías generadoras de ideas innovadoras resaltando la creatividad en la toma de decisiones en la organización. 2. Diseñar un proyecto de mejora continua con creatividad y trabajo en equipo, para reforzar áreas económicas y sociales en una organización pública o privada, a través de la integración de modelos de negocios innovadores. 3. Considerar las implicaciones que conlleva el proyecto de mejora diseñado, mediante la toma de decisiones que permitan delimitar los pasos a seguir para su implementación en alguna de las entidades públicas o privadas, basándose en métricas de competitividad, sostenibilidad y sustentabilidad. 		
Perfil del docente:		
Licenciatura en Gestión y Desarrollo de Negocios, Administración, Economía o afín. Deseable Maestría en Administración, Evaluación de Proyectos, Economía y/o Finanzas. Experiencia en Formulación y Evaluación de Proyectos de Inversión y como docente a nivel superior. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo, con una actitud de cambio a las innovaciones pedagógicas. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.		
Elaboró: JOSE ANGEL CANTABRANA SALDIVAR		Noviembre 2020
Revisó: ANA LOURDES PARTIDA GAMEZ		Noviembre 2020
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Noviembre 2020

Elemento de competencia 1: Examinar áreas económicas y sociales en entidades públicas o privadas, con el fin de identificar áreas de mejora para implementar modelos de negocios, mediante el uso de metodologías generadoras de ideas innovadoras resaltando la creatividad en la toma de decisiones en la organización.

EC1 Fase I: Generación de ideas innovadoras

Contenido: Metodologías para la generación de ideas innovadoras.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Resumen de conceptos básicos

Realizar, de manera individual y en plataforma, un resumen que deberá contener conceptos básicos sobre las metodologías para la generación de ideas innovadoras. De acuerdo a la exposición previa por parte del facilitador, sobre el tema.

3 hrs. Aula
1 hr. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

Desing Thinking, Liderea el presente, crea el futuro

Criterios de evaluación de la actividad:

- Asistencia
- Participación en clase
- Cumplir en tiempo y forma la actividad

[Rúbrica de Resumen](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Investigación de metodologías

Elaborar en plataforma y de manera individual, con base en los apuntes realizados sobre la explicación en clase del docente sobre el tema, una investigación sobre metodologías para la generación de ideas innovadoras. Donde se identifiquen:

- Las funciones y utilidad.
- Importancia de su aplicación.
- Impacto en la organización.

Se deberán consultar al menos tres fuentes bibliográficas.

3 hrs. Aula
1 hr. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- *Design Thinking.*
- *Desing Thinking, Liderea el presente, crea el futuro.*

Criterios de evaluación de la actividad:

- Asistencia
- Participación en clase

Utilizando la rúbrica [Trabajo de Investigación](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 3: Cuadro comparativo de metodologías para la generación de ideas

Realizar, en plataforma y de manera individual un cuadro comparativo entre los conceptos presentados en clase y los investigados, el cual muestre diferencias y similitudes, utilizando tres fuentes bibliográficas; deberá contener presentación, introducción y conclusión . En clase presencial se discutirá la conclusión.

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- *Design Thinking liderea el presente, crea el futuro.*
- *Tim Brown. Design Thinking.*
- *El emprendedor de éxito.*

Criterios de evaluación de la actividad:

<p>3 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	<p>La actividad se evaluará cumpliendo los criterios de:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Rúbrica Cuadro comparativo
<p>EC1 Fase II: Desarrollo de ideas de mejora en la organización.</p> <p>Contenido: Idea innovadora de mejora, para aplicar en una organización de entorno regional.</p>	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Exposición sobre ideas innovadoras de mejora en la organización</p> <p>Realizar, en plataforma y por equipos, una presentación basada en investigación sobre las áreas económicas o sociales de una organización de su elección, donde se puedan aplicar mejoras a sus procesos; la presentación deberá incluir portada, introducción y conclusión.</p> <p>Los equipos deberán exponer en clase con apoyo de la presentación según sea su elección, Power Point, PDF, Video, sobre la propuesta investigada.</p> <p>3 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design Thinking liderea el presente, crea el futuro. • Tim Brown. Design Thinking. • El emprendedor de éxito. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de Exposición</p>
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Resumen Ejecutivo de Propuesta de mejora en la organización</p> <p>Realizar, en plataforma y de manera individual, un resumen de analisis de la propuesta de mejora de acuerdo a las exposiciones presentadas en aula y la exposición del facilitador. Posterior a la clase de forma individual, se deberá de hacer entrega del resumen ejecutivo de la idea innovadora propuesta y derivada de la implementación de la metodología. Esta deberá contener los siguientes elementos;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idea clara y definida • Objetivo central • Utilidad y aplicación en la organización <p>4 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo ()</p> <p>Recursos:</p> <p>Como elaborar un resumen ejecutivo</p> <p>La Gestión por proceso</p> <p><i>Administración de pequeñas empresas.</i></p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica Resumen</p>
<p>Evaluación formativa:</p>	

- Resumen de conceptos basicos
- Investigación sobre metodologías para generar ideas
- Cuadro comparativo de conceptos
- Exposición en aula
- Trabajo escrito para presentar avance
- Trabajo en equipo
- Comunicación oral
- Creatividad

Fuentes de información

1. Alcaraz R. (2015). *El emprendedor de éxito*. Mexico: Ed.Mc Graw Hill.
2. Brown T. (2008). *Design Thinking*. USA: Ed. Harvard Bussines Review.
3. Manuel Serrano Ortega, P. B. (2015). *Desing Thinking, Liderea el presente, crea el futuro*. España: Ed. ESIC.
4. Nuño de Leon, P. (2012). *Administración de pequeñas empresas*. Mexico:Ed. Red Tercer Milenio.
5. GESTIÓN Y MEJORA DE PROCESOS. <http://www.euskalit.net/pdf/folleto5.pdf>
6. La gestión por procesos. <https://www.fomento.es/NR/ronlyres/9541ACDE-55BF-4F01-B8FA-03269D1ED94D/19421/CaptuloIVPrincipiosdelagestindelaCalidad.pdf>

Elemento de competencia 2: Diseñar un proyecto de mejora continua con creatividad y trabajo en equipo, para reforzar áreas económicas y sociales en una organización pública o privada, a través de la integración de modelos de negocios innovadores.

EC2 Fase I: Generación y desarrollo de proyectos.

Contenido: Metodologías para la generación y desarrollo de proyectos y planes de negocios.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 6: Resumen de conceptos.

Realizar, de manera individual y en plataforma, un resumen que deberá contener los conceptos básicos sobre las metodologías para la generación de proyectos. Se deberán consultar al menos 3 fuentes bibliográficas y apoyarse con la exposición por parte del facilitador en clase y a la bibliografía sugerida en recursos.

3 hrs. Aula
1 hr. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- Design Thinking liderea el presente, crea el futuro.
- Generación de modelos de negocios, Otswalder.

Criterios de evaluación de la actividad:

- Asistencia
- Participación en clase
- Cumplir en tiempo y forma con la actividad

Rúbrica de [Resumen](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 7: Investigación de conceptos sobre metodologías

Elaborar, en plataforma y de manera individual, una investigación de conceptos sobre las metodologías para la generación de proyectos, consultando al menos tres referencias. En aula se llevara a cabo foro de discusión sobre las investigaciones hechas por los alumnos y se realizará la conclusión.

Realizar, en aula, un trabajo escrito del tema.

3 hrs. Aula
1 hr. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

Generacion de modelos de negocios.

Criterios de evaluación de la actividad:

- Asistencia
- Participación en clase

La actividad deberá ser entregada en tiempo y forma según las rúbricas [Investigación de conceptos](#) y [Trabajo escrito](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 8: Cuadro comparativo sobre desarrollo de proyectos.

Realizar, en plataforma y de manera individual, un cuadro comparativo del tema metodologías para la generación de proyectos, haciendo un análisis de los temas visto en clase contra los investigados en por lo menos tres fuentes bibliográficas y que incluya portada, introducción y conclusión. En clase se discutirá la conclusión.

La actividad deberá de entregarse en tiempo y forma.

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

- *Generación de modelos de negocios.*
- *El arte de empezar.*
- *El método Lean Starup.*

Criterios de evaluación de la actividad:

La actividad se evaluara cumpliendo con los criterios de la rúbrica de [Cuadro comparativo](#)

<p>3 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	
<p>EC2 Fase II: Metodología CANVAS para la presentación de proyectos innovadores</p> <p>Contenido: Lienzo CANVAS Business Model.</p>	
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Avance de proyecto: Elaboración del lienzo CANVAS</p> <p>Desarrollar, en plataforma y por equipos, el primer avance de proyecto con el desarrollo del lienzo CANVAS, en el que se deberá resaltar la idea de mejora a aplicar en la organización; deberá contener portada, introducción, desarrollo y conclusión general. Con apoyo del facilitador, en el aula se desarrollará el lienzo, partiendo de la idea innovadora generada en la fase 2 del ECI.</p> <p>4 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generación de modelos de negocios. • El arte de empezar. • Lienzo CANVAS <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Participación en clase <p>Cumplir en tiempo y forma la actividad</p> <p>Se evaluará de acuerdo a rúbrica Presentación de avances</p>
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 10: Trabajo escrito y Exposición oral de la idea del modelo de negocios generado en CANVAS</p> <p>Realizar, en plataforma y de manera individual, trabajo escrito sobre los resultados planteados en las exposiciones sobre la aplicación de mejora en las organizaciones. El trabajo deberá contener portada, introducción, desarrollo y conclusión, para su retroalimentación.</p> <p>Realizar en el aula exposición sobre la idea generada al desarrollar el lienzo CANVAS, resaltando la creatividad e innovación de la mejora a aplicar en la organización. El desarrollo de la actividad será por equipos de acuerdo a la organización de los alumnos.</p> <p>4 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El método Lean Starup. • Presentación de ideas de proyectos <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Participación en clase • Trabajo en equipo • Comunicación oral • Creatividad • Innovación <p>Rúbrica de Exposición</p> <p>Rúbrica de Trabajo escrito</p>
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 11: Segundo avance de proyecto de mejora.</p> <p>Realizar, en plataforma y de forma individual, el reporte del segundo avance del proyecto de mejora, de acuerdo con las exposiciones presentadas en aula.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como elaborar un Resumen ejecutivo de proyectos • Resumen ejecutivo

Con ayuda del facilitador, se realizará, en aula, un análisis por equipo de la propuesta de mejora, apoyándose del material de clase y los recursos disponibles para la realización de la actividad. Posterior a la clase, de forma individual, se deberá realizar el segundo avance del resumen ejecutivo de proyecto de mejora. Esta deberá contener los siguientes elementos;

- Idea clara y definida
- Objetivo central
- Utilidad y aplicación en la organización

3 hrs. Aula
1 hr. Plataforma

- [Pasos para elaborar un resumen ejecutivo](#)
- Lienzo [CANVAS](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Participación en clase
- Trabajo en equipo
- Creatividad
- Innovación

La actividad se evaluará de acuerdo a los criterios de rúbrica y su entrega en tiempo y forma.

Rúbrica [Presentación de avances](#)

Evaluación formativa:

- Resumen de conceptos
- Investigación de metodologías
- Exposición de investigación
- Primer avance proyecto
- Segundo avance proyecto
- Tercer avance proyecto
- Creatividad
- Trabajo en equipo

Fuentes de información

1. Alexander Ostwalder, Y. P. (2010). *Generacion de modelos de negocios*. Barcelona: Planeta.
2. Bes, f. t. (2012). *El libro negro del emprendedor*. España: Planeta.
3. Kaufman, J. (2011). *The pesonal MBA*. España: Penguin Random.
4. Kawasaki, G. (2006). *El arte de empezar*. Barcelona: Taumaco.
5. Ries, E. (2012). *El metodo Lean Starup*. Barcelona: Planeta.

Elemento de competencia 3: Considerar las implicaciones que conlleva el proyecto de mejora diseñado, mediante la toma de decisiones que permitan delimitar los pasos a seguir para su implementación en alguna de las entidades públicas o privadas, basándose en métricas de competitividad, sostenibilidad y sustentabilidad.

EC3 Fase I: Proyecto innovador de mejora.

Contenido: Generación de proyectos de mejora innovadora en una organización de entorno regional.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 12: Resumen: Presentación del proyecto.

Realizar, en plataforma y de manera individual, un resumen sobre su propuesta de proyecto innovador, el cual deberá contener:

- Portada, con el nombre del proyecto.
- Introducción.
- Desarrollo.
- Conclusión.

En aula realizar en equipos análisis de su proyecto innovador de mejora, utilizando el metodo CANVAS y de acuerdo a los lineamientos establecidos por el facilitador, se debera de realizar el Resumen ejecutivo sobre el proyecto de mejora generado.

2 hrs. Aula
1 hr. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

[Cómo presentar un proyecto de mejora.](#)

Alexander Ostwalder, Y. P. (2010). *Generación de modelos de negocios.*

Criterios de evaluación de la actividad:

- Asistencia
- Participación en clase
- Desempeño del alumno
- Creatividad
- Innovación
- Comunicación oral
- Trabajo en equipo

Se deberá cumplir en tiempo y forma la participación del alumno y del equipo de trabajo.

Rúbrica de [Resumen](#)

Rúbrica de [presentación de avances](#)

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 13: Foro de discusión sobre proyectos de mejora

Participar en foro sobre los proyectos de mejora en el cual los participantes, de manera individual, realizarán lo siguiente:

- Hacer su aportación en el foro de los proyectos de mejora expuestos.
- Dará su retroalimentación a tres diferentes aportaciones por parte de sus compañeros.

Realizar, en aula y de forma individual, resumen sobre el tema, el cual deberá contener:

- Portada
- Desarrollo
- Conclusión

1 hr. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()

Recursos:

Evaluación de proyectos de Baca Urbina.

Proyectos presentados en clase.

Criterios de evaluación de la actividad:

- Asistencia
- Participación en clase
- Comunicación oral
- Capacidad de análisis

Se evaluará trabajo en plataforma cumpliendo en tiempo y forma.

1 hr. Plataforma	Rúbrica Resumen Rúbrica de Participación en foro
EC3 Fase II: Evaluación de proyectos organizacionales.	
Contenido: Evaluación de proyectos de mejora y su estructurado como plan de negocio en una organización.	
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 14: Investigación de conceptos: Evaluación de proyectos</p> <p>Realizar, en plataforma y de manera individual, una investigación de conceptos referenciada sobre las técnicas y metodologías para evaluar proyectos. Así mismo se deberá resaltar el impacto del proyecto, factores de éxito y riesgo para la organización.</p> <p>Las fuentes en las que se deberán referenciar son;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de proyectos de Gabriel Baca • Proyectos de Inversión: evaluación integral de García Santillán. <p>En aula, el docente explicará el tema sobre las técnicas y metodologías para evaluar proyectos, con el fin de que los alumnos puedan valorar el impacto y los factores de éxito sobre sus propuestas de proyectos.</p> <p>4 hrs. Aula 1 hr. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo ()</p> <p>Recursos: Evaluación de proyectos de Gabriel Baca Proyectos de Inversión: Evaluación integral de García Santillán.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Participación • Investigación de bibliografía <p>Cumplir con la actividad en tiempo y forma</p> <p>Rúbrica Investigación de conceptos</p>
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 15: Resumen ejecutivo: Proyecto de mejora</p> <p>Realizar, en plataforma y de manera individual, un resumen ejecutivo de su proyecto integral de mejora siguiendo los criterios establecidos previamente en el aula.</p> <p>En aula con ayuda del facilitador y de acuerdo a las investigaciones sobre las metodologías para la evaluación de proyectos, por equipos se deberá de elaborar la valoración del proyecto en el cual se estipule de forma clara las cuatro áreas de impacto; clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica para su aplicación dentro de la organización.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo ()</p> <p>Recursos: Cómo hacer un buen resumen ejecutivo Proyecto Integral de Mejora</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Participación en clase • Trabajo en equipo • Creatividad • Organización • Planeación <p>Se evaluará cumplimiento de la actividad en tiempo y</p>

2 hrs. Aula 1 hr. Plataforma	forma Rúbrica resumen
---------------------------------	--

<p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumen de conceptos • Exposición de proyecto • Cuadro comparativo de conceptos • Presentación de proyecto integral • Trabajo en equipo • Comunicación oral • Creatividad • Creatividad • Toma de decisiones • Capacidad de análisis

Fuentes de información

<ol style="list-style-type: none"> 1. Alexander Ostwalder, Y. P. (2010). <i>Generación de modelos de negocios</i>. Barcelona: Planeta. 2. Bes, f. t. (2012). <i>El libro negro del emprendedor</i>. España: Planeta. 3. Cortázar, A. (2003). Introducción al análisis de proyectos de inversión. Ed. Trillas. 4. Kaufman, J. (2011). <i>The personal MBA</i>. España: Penguin Random. 5. Kawasaki, G. (2006). <i>El arte de empezar</i>. Barcelona: Taumaco. 6. Nuño de Leon, P. (2012). Administración de pequeñas empresas. Mexico. Red Tercer Milenio. 7. Ries, E. (2012). <i>El método Lean Startup</i>. Barcelona: Planeta. 8. Baca, G. (2016). Evaluación de proyectos. Mexico. Ed. McGraw - Hill.
--

Políticas	Metodología	Evaluación
<p>Para el óptimo desarrollo del curso el alumno deberá de cumplir con las siguientes políticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumno deberá cumplir con un 90 % de asistencia a las sesiones presenciales. • Es obligación del docente establecer los tiempos y formas en los que se desarrollarán los temas planteados en la secuencia didáctica del curso. • Es obligación del alumno 	<p>EL curso Proyecto Integral de Gestión y Mejora está diseñado para todos los estudiantes del programa educativo de Licenciado en Gestión y Desarrollo de Negocios y para su desarrollo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor de la asignatura deberá entregar al inicio del curso el calendario de actividades a realizar durante el desarrollo de la materia. • El alumno previamente al inicio de cada semana debe revisar el calendario de temas 	<p>ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.</p> <p>ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son:</p> <p>I. Diagnóstica permanente,</p>

<p>inscrito en la materia;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar cada uno de los elementos de competencia, de acuerdo a las directrices marcadas por el profesor de la asignatura. • Respetar el calendario de planeación para el desarrollo de la asignatura, tal y como ha sido propuesto por el docente. • Conocer las políticas y metodología del curso • Respetar el reglamento. • El profesor de la asignatura deberá motivar la participación activa de los alumnos, así como el fomento a la creatividad, prevaleciendo en ella el respeto del grupo. 	<p>y actividades a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer detenidamente las instrucciones. • El alumno realizará actividades de acuerdo a la teoría mostrada en cada elemento de competencia que le permita su aplicación en el proyecto final de la materia. • La comunicación entre el profesor y los alumnos es vital para lograr cumplir con los objetivos de la materia. 	<p>entendiendo esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades;</p> <p>II. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y</p> <p>III. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas. Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno. Para tener derecho a la evaluación sumativa de las asignaturas, el alumno deberá:</p> <p>I. Cumplir con la evidencia de las actividades establecidas en las secuencias didácticas;</p> <p>II. Asistir como mínimo al 70% de las sesiones de clase impartidas.</p> <p>ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de:</p> <p>I. Competente sobresaliente;</p> <p>II. Competente avanzado;</p> <p>III. Competente intermedio;</p> <p>IV. Competente básico; y</p> <p>V. No aprobado.</p> <p>El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación</p>
---	--	--

los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a la siguiente tabla:

Competente sobresaliente 10

Competente avanzado 9

Competente intermedio 8

Competente básico 7

No aprobado 6

ARTÍCULO 31. Para lograr la acreditación de las competencias comprendidas en las secuencias didácticas de las asignaturas del programa educativo, el alumno dispondrá de los siguientes medios:

I. La evaluación sumativa, mínimo 7, competente básico;

II. La demostración de competencias previamente adquiridas;

III. Por convalidación, revalidación o equivalencia.

ARTÍCULO 32. Los resultados de la evaluación sumativa serán dados a conocer a los alumnos, en un plazo no mayor de cinco días hábiles después de concluido el proceso.