

REGLAMENTO

No negociable

- El uso de la cámara es obligatorio, esto prohíbe la nula coordinación, en caso de alguna eventualidad se deberá avisar a la coordinación.
- La presentación personal debe estar acorde al manual de convivencia (uso del uniforme y demás parámetros descritos en el capítulo 10).
- La puntualidad es importante, los trabajos, tareas, consultas y demás compromisos adquiridos en clase se deben entregar dentro de las fechas establecidas; de lo contrario su nota máxima de valoración será 3.5.
- Está prohibido el consumo de alimentos y golosinas en clase.
- Es necesario hacer buen uso de las herramientas tecnológicas.
- Es necesario tener listos los implementos de la clase, ya sean los de uso cotidiano o los que sean solicitados para alguna actividad.
- Está prohibido el plagio en cualquier actividad académica, por tanto, los trabajos se presentarán a mano en hojas cuadrículadas tamaño carta o doble cara. No se puede hacer copia literal del texto por considerarse un delito en contra de los derechos de autor.
- Cada trabajo, consulta o tarea por más sencillo que sea deberá llevar la bibliografía o infografía según sea el caso.

PROYECTO

El término proyecto tiene diferentes connotaciones; dependiendo del área de dominio del conocimiento. (psicología, ingeniería, economía, administración de empresas, entre otras). En las diferentes disciplinas, la definición de proyecto, tiene en mayor o menor medida, ciertas similitudes que pueden resumirse en la siguiente expresión: "es un proceso que exige definir y concretar unos objetivos y metas, es decir, ir de un estado real (estado inicial) a un estado deseado (estado final)", donde sus funciones y misión son las siguientes:

- a.
- b. orientar.
- c. preparar.

Air, la articulación de estas tres elementos muestra una estructura sistemática y organizada, engranaje del que depende el éxito general del proyecto.

Características de un proyecto

- a. Un enfoque único.
- b. Todo esfuerzo este encaminado a obtener unos objetivos y metas, es decir, un resultado final específico.
- c. Todo proyecto tiene un comienzo en una fecha y termina en otra.
- d. Cada proyecto que se lleve a cabo una sola vez es único e irrepetible.
- e. Un proyecto bien diseñado consume una cantidad limitada de recursos.
- f. Requiere del trabajo, preferiblemente, de un grupo de personas.
- g. Posee una secuencia de actividades interdependientes.

METODOLOGIA POR PROYECTOS

• ventajas •

- motiva a los estudiantes a aprender.
- desarrolla su autonomía.
- promueve la creatividad.
- aumenta las habilidades para la solución de problemas.
- se puede aprender de manera práctica usando la tecnología como herramienta.
- integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad.

• desventajas •

- requiere trabajo adicional.
- se puede priorizar confusión en el avance de contenido.
- no puede funcionar siempre el trabajo en grupo.
- puede generar cambios en la estructura curricular de las instituciones.

ANÁLISIS DE COSTOS

es una estrategia de cálculo de costos adoptada por las empresas que desean tener un mayor conocimiento y precisión de los costos de producción de bienes y servicios para un período determinado, ayudando a orientar y definir la toma de decisiones relacionadas principalmente con las inversiones y la financiación.

Para hacer un análisis de costos se deben seguir los siguientes pasos:

① saber para qué se necesita. El alcance del análisis de costos dependerá de su propósito.

- ② identificar la perspectiva.
- ③ diferenciar los proyectos.
- ④ establecer el período de tiempo.
- ⑤ revisar informes anteriores.
- ⑥ enumerar los costos directos.
- ⑦ incluir los costos indirectos.
- ⑧ organizar los costos.