

## COMPETENCIAS DE LA CARRERA

### COMPETENCIAS GENERALES (CG)

Competencias generales		Indicadores	
CG01	Investigación, creatividad e innovación: Desarrolla investigación científica, tecnológica y humanística empleando métodos, enfoques y diseños acordes con su objeto de estudio; proponiendo de manera creativa e innovadora nuevos conceptos y conocimientos que le permiten llevar a cabo proyectos para transformar ideas en bienes y servicios en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS, que aportan a la solución de los problemas académicos, sociales y ambientales.	CG01.1	Número de proyectos de investigación desarrollados por los estudiantes que integren enfoques creativos e innovadores en la solución de problemas organizacionales.
		CG01.2	Porcentaje de propuestas de nuevos conceptos y conocimientos presentados en foros académicos o conferencias, alineados con los ODS.
		CG01.3	Evaluación de la calidad de la investigación realizada, medida a través de la retroalimentación de docentes y expertos en el área
CG02	Humanismo, identidad y ciudadanía: Actúa de manera responsable y empática ante los desafíos sociales, éticos y estéticos, ambientales, económicos y democráticos, para fortalecer las cualidades morales y éticas del ciudadano contribuyendo al bienestar general de la comunidad, sobre la base del desarrollo de su	CG02.1	Grado de participación de los estudiantes en actividades de responsabilidad social y comunitaria, evaluado a través de informes de proyectos.
		CG02.2	Porcentaje de estudiantes que demuestran comprensión de los derechos fundamentales y la ética en situaciones prácticas, a través de evaluaciones y encuestas.
		CG02.3	Número de iniciativas

	identidad y respeto a los derechos fundamentales.		promovidas por los estudiantes que aborden problemas sociales o ambientales en su comunidad.
CG03	Aprendizaje continuo: Gestiona información relevante en el proceso de aprendizaje empleando recursos multimediales y multimodales como una acción dinámica de actualización constante y adaptación a un entorno cambiante.	CG03.1	Frecuencia de uso de recursos multimediales y multimodales en el proceso de aprendizaje, medido a través de encuestas y registros de acceso.
		CG03.2	Porcentaje de estudiantes que participan en programas de actualización profesional o cursos extracurriculares.
		CG03.3	Evaluación de la autoeficacia de los estudiantes en la gestión de su propio aprendizaje, mediante cuestionarios de autoevaluación.
CG04	Pensamiento crítico y complejo: Analiza, evalúa y sintetiza la consistencia de los razonamientos de situaciones y hechos que se quieren resolver, interconectando las distintas dimensiones que las conforman y aprovechando los conceptos fundamentales de las ciencias informáticas, para proponer soluciones reales y cotidianas.	CG04.1	Número de análisis de casos realizados por los estudiantes que demuestren un enfoque crítico y la interconexión de diversas dimensiones del problema.
		CG04.2	Porcentaje de soluciones propuestas que son evaluadas positivamente por docentes en términos de creatividad y aplicabilidad.
		CG04.3	Resultados de evaluaciones que midan la capacidad de los estudiantes para sintetizar

			información y argumentar de manera coherente.
CG05	Liderazgo y trabajo en equipo: Asume responsabilidades y decisiones informadas para dirigirlas hacia el logro de objetivos individuales y colectivos, sobre la base del trabajo en equipo, para propiciar el respeto y la confianza en las opiniones de los otros a través de una comunicación efectiva con empatía, liderando la transformación de la universidad y de la sociedad.	CG05.1	Número de proyectos grupales en los que los estudiantes asumen roles de liderazgo y demuestran habilidades de comunicación efectiva.
		CG05.2	Porcentaje de estudiantes que reportan experiencias positivas en la colaboración y el trabajo en equipo, evaluado a través de encuestas.
		CG05.3	Evaluación de la capacidad de toma de decisiones en equipos, medida a través de simulaciones y ejercicios prácticos.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (CEF)

Competencias		Indicadores	
CEFS01	Desarrollar la capacidad de realizar investigaciones aplicadas en el ámbito de la administración, utilizando métodos científicos y enfoques creativos para proponer soluciones innovadoras a problemas organizacionales, alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Esta competencia incluye la habilidad de diseñar y ejecutar proyectos que transformen ideas en bienes y servicios.	CEFS01.1	Número de investigaciones aplicadas presentadas en conferencias o publicaciones académicas.
		CEFS01.2	Porcentaje de proyectos que reciben financiamiento o apoyo institucional para su implementación.
		CEFS01.3	Evaluación de la innovación en los proyectos de investigación, medida a través de criterios establecidos por expertos en el área.
CEFS02	Fomentar un sentido de responsabilidad social y ética en los estudiantes, promoviendo la	CEFS02.1	Número de talleres o cursos sobre ética y responsabilidad social en los que participan los estudiantes.

	empatía y el respeto hacia la diversidad y los derechos fundamentales. Los estudiantes deben ser capaces de identificar y abordar desafíos sociales, ambientales y económicos desde una perspectiva crítica y humanista, contribuyendo al bienestar de la comunidad.	CEFS02.2	Porcentaje de estudiantes que demuestran comprensión de dilemas éticos en casos prácticos, evaluado a través de exámenes o simulaciones.
		CEFS02.3	Grado de participación de los estudiantes en proyectos de responsabilidad social empresarial (RSE) en colaboración con organizaciones locales.
CEFS03	Desarrollar habilidades para gestionar y evaluar información relevante en el proceso de aprendizaje, utilizando recursos multimediales y multimodales. Los estudiantes deben ser capaces de adaptarse a un entorno cambiante mediante la autoevaluación y la actualización constante de sus conocimientos y habilidades, garantizando su relevancia en el ámbito laboral.	CEFS03.1	Porcentaje de estudiantes que completan cursos de actualización o capacitación profesional anualmente.
		CEFS03.2	Número de recursos de aprendizaje (artículos, videos, cursos en línea) utilizados por los estudiantes, medido a través de plataformas de gestión del aprendizaje.
		CEFS03.3	Evaluación del progreso en el aprendizaje de los estudiantes a lo largo del tiempo, utilizando evaluaciones formativas y sumativas.
CEFS04	Capacitar a los estudiantes para analizar, evaluar y sintetizar información en situaciones complejas, aplicando el pensamiento crítico y la interconexión de diversas dimensiones del problema. Esta competencia incluye el uso de herramientas y conceptos de las ciencias informáticas para proponer soluciones prácticas y efectivas a los desafíos organizacionales.	CEFS04.1	Número de casos complejos analizados por los estudiantes en simulaciones o proyectos prácticos.
		CEFS04.2	Porcentaje de soluciones propuestas que son implementadas o consideradas viables por empresas colaboradoras.
		CEFS04.3	Evaluación de la capacidad de los estudiantes para identificar y analizar múltiples variables en un problema, medida a través de exámenes y proyectos.
CEFS05	Desarrollar la capacidad de asumir roles de liderazgo en contextos de	CEFS05.1	Número de proyectos liderados por estudiantes que alcanzan sus

	trabajo en equipo, promoviendo la toma de decisiones informadas y la comunicación asertiva. Los estudiantes deben ser capaces de fomentar un ambiente de confianza y respeto, facilitando la colaboración y el intercambio de ideas para alcanzar objetivos comunes y contribuir a la transformación de la organización y la sociedad.		objetivos establecidos dentro de un plazo determinado.
		CEFS05.2	Porcentaje de estudiantes que reportan haber mejorado sus habilidades de liderazgo y trabajo en equipo a través de evaluaciones de pares.
		CEFS05.3	Evaluación de la efectividad de la comunicación en equipos, medida a través de encuestas y retroalimentación

## COMPETENCIAS DE ESPECIALIDAD (CEP)

Competencias		Indicadores	
CEP01	Desarrolla la habilidad para llevar a cabo investigaciones aplicadas en el ámbito de la administración, utilizando métodos científicos y enfoques creativos que permitan proponer soluciones innovadoras a problemas organizacionales, en consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	CEP01.1	Número de proyectos de investigación aplicados presentados en conferencias académicas o publicados en revistas especializadas, indicando el impacto en el campo de la administración.
		CEP01.2	Porcentaje de estudiantes que participan en investigaciones colaborativas con empresas o instituciones, reflejando la conexión entre la academia y el entorno profesional.
		CEP01.3	Evaluación de la innovación y relevancia de los proyectos de investigación, medida a través de criterios establecidos por un panel de expertos, que considere la aplicabilidad de los resultados en el contexto organizacional.
CEP02	Promueve un enfoque ético y responsable en la gestión empresarial, actuando con empatía y respeto hacia la diversidad y los derechos	CEP02.1	Número de iniciativas lideradas por estudiantes que abordan temas de ética y responsabilidad social en el ámbito empresarial,

	fundamentales, y abordando de manera crítica los desafíos sociales, ambientales y económicos que enfrenta la comunidad.		registrando su implementación y resultados.
		CEP02.2	Porcentaje de estudiantes que completan cursos o talleres sobre ética empresarial y responsabilidad social, evaluado a través de encuestas de satisfacción y aprendizaje.
		CEP02.3	Evaluación de la capacidad de los estudiantes para identificar y resolver dilemas éticos en escenarios simulados, medida a través de estudios de caso y retroalimentación de docentes.
CEP03	Gestiona de manera efectiva el proceso de aprendizaje continuo, utilizando recursos multimediales y multimodales para adaptarse a un entorno laboral en constante cambio, garantizando la actualización constante de conocimientos y habilidades relevantes.	CEP03.1	Porcentaje de estudiantes que participan en plataformas de aprendizaje en línea y completan cursos de actualización profesional, registrando su progreso y certificaciones obtenidas.
		CEP03.2	Número de recursos de aprendizaje (artículos, videos, seminarios) utilizados por los estudiantes en su proceso de formación continua, medido a través de registros de acceso en plataformas educativas.
		CEP03.3	Evaluación del impacto del aprendizaje continuo en el desempeño académico y profesional de los estudiantes, a través de encuestas y análisis de desempeño en prácticas profesionales.
CEP04	Analiza, evalúa y sintetiza información en situaciones complejas, aplicando el pensamiento crítico y la interconexión de diversas dimensiones del problema, para proponer soluciones prácticas y	CEP04.1	Número de casos de estudio analizados por los estudiantes que reflejan la complejidad de situaciones organizacionales, evaluados por la calidad de las soluciones propuestas.

	efectivas que respondan a los desafíos organizacionales.	CEP04.2	Porcentaje de soluciones implementadas en empresas colaboradoras que surgen de los análisis realizados por los estudiantes, indicando la aplicabilidad de sus propuestas.
		CEP04.3	Evaluación de la capacidad de los estudiantes para aplicar herramientas analíticas y metodologías de resolución de problemas, medida a través de exámenes y proyectos prácticos.
CEP05	Lidera y coordina equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y decisiones informadas que fomenten un ambiente de confianza y respeto. Promueve la comunicación efectiva y asertiva, facilitando la colaboración y el intercambio de ideas para alcanzar objetivos colectivos y contribuir a la transformación de la organización y la sociedad.	CEP05.1	Número de proyectos grupales liderados por estudiantes que alcanzan sus objetivos en un plazo establecido, evaluando la efectividad del liderazgo ejercido.
		CEP05.2	Porcentaje de estudiantes que reportan mejoras en habilidades de liderazgo y trabajo en equipo tras la participación en proyectos colaborativos, evaluado a través de encuestas de autoevaluación y de pares.
		CEP05.3	Evaluación de la comunicación efectiva en equipos de trabajo, medida a través de retroalimentación de los miembros del equipo y observaciones en actividades grupales