

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE CHIHUAHUA**



**UNIDAD ACADÉMICA:
FACULTAD DE CIENCIAS DE
LA CULTURA FÍSICA**



**PROGRAMA ANALÍTICO DE LA
UNIDAD DE APRENDIZAJE:**

**PROCESO
ADMINISTRATIVO**

**Dr. Juan Cristóbal Barrón
Luján
Dr. Samuel Alfredo Islas Guerra**

DES:	Administración
Programa académico	LAD
Tipo de materia (Obli/Opta):	Obligatoria
Clave de la materia:	AD 304
Semestre:	Tercero
Área en plan de estudios:	Específica
Total de horas por semana:	4
<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	4
<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
<i>Prácticas:</i>	1
<i>Trabajo extra-clase:</i>	1
Créditos Totales:	6
Total de horas semestre (x sem):	64
Fecha de actualización:	21/06/2024
<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguno

DESCRIPCIÓN:

El programa tiene como objetivo identificar y desarrollar los aspectos más destacados del proceso administrativo en la cultura física, permitiendo a los alumnos desarrollar competencias clave para abordar necesidades y problemáticas en su vida personal y profesional. Los estudiantes transformarán la cultura digital en la sociedad y en las organizaciones educativas, maximizando el uso de tecnologías y herramientas digitales con responsabilidad y ética, fomentando la creatividad, innovación, comunicación efectiva y el trabajo colaborativo, además de promover la privacidad, seguridad y el respeto a los derechos de autor. Desarrollarán habilidades legales y administrativas para gestionar recursos humanos, financieros, materiales y de infraestructura en el ámbito deportivo, enfatizando la comunicación clara y efectiva tanto oral como escrita. Aplicarán procesos administrativos en proyectos innovadores en el deporte y la recreación con un enfoque biopsicosocial que mejore la calidad de vida. El programa se desarrollará mediante clases teóricas, talleres prácticos, análisis de casos, trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales, permitiendo a los estudiantes participar en proyectos y simulaciones para aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

B4. Transformación Digital

Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales, con responsabilidad y ética solidaria; propicia su uso responsable y ético que estimule la creatividad, innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo y transdisciplinar en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual.

P6. Marco legal de las organizaciones

Interpreta y aplica el contenido de las diversas disposiciones de carácter legal que deben ser atribuibles dentro de las organizaciones, tanto para su creación como para su operación, contribuyendo al logro de los objetivos organizacionales.

E12. Administración del Deporte y Recreación

Aplica procesos administrativos en la práctica de proyectos innovadores en el deporte y recreación, con un enfoque biopsicosocial, favoreciendo la calidad de vida.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
B4.2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital.	Objeto de estudio 1 1.1. Proceso de planeación básico. Principios de la planeación. 1.2. Ventajas, desventajas y fracaso en la planeación. 1.3. Clasificación de los planes organizacionales. 1.4. Herramientas de la planeación. 1.5. Planeación estratégica, táctica y operativa. 1.6. Proceso estratégico y sus partes. 1.7. Aplicación de técnicas (FODA) 1.8. Matriz FODA (formulación de estrategias) 1.9. Elaboración de un Plan de trabajo	Los estudiantes analizarán y aplicarán principios de planeación básica, evaluarán ventajas y desventajas, y clasificarán planes organizacionales. Utilizarán herramientas de planeación estratégica y operativa, desarrollarán planes de trabajo detallados usando análisis FODA, y demostrarán creatividad e innovación en el ámbito deportivo y recreativo. Maximizarán el uso ético de tecnologías	Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Discusión de artículos Estudio Individual Plataforma Moodle Multimedia Elaboración de ensayos Investigaciones	Mapa conceptual Ensayo Podcast Cuestionario Cuadro sinóptico Portafolio
P9.3. Adquiere un profundo entendimiento para planificar, organizar, dirigir y controlar				

proyectos de innovación de manera eficiente y efectiva. E13.6. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación en las organizaciones deportivas.	(objetivos, metas, actividades, unidad de medida y responsable, recursos, calendarización y observaciones).	digitales y interpretarán disposiciones legales relevantes.		
B4.2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital. P9.3. Adquiere un profundo entendimiento para planificar, organizar, dirigir y controlar proyectos de innovación de manera eficiente y efectiva. E13.6. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación en las	Objeto de estudio 2 ORGANIZACIÓN: 2.1. Estructuras organizacionales (relaciones) 2.2. Organigrama. 2.3. Tipos de organigramas (diseño) 2.4. Organización formal e informal. 2.5. Staff. 2.6. Centralización. 2.7. Descentralización. 2.8. Manuales de organización (puesto, funciones generales y específicas). 2.9. Proceso de dotación de personal. (Reclutamiento, selección, orientación-formación, desarrollo, rendimiento y retribución).	Los estudiantes analizarán y aplicarán conceptos de estructuras organizacionales, diseñarán diferentes tipos de organigramas, y evaluarán las diferencias entre organización formal e informal. Comprenderán los roles del staff y distinguirán entre centralización y descentralización. Desarrollarán manuales de organización que incluyan puestos, funciones generales y específicas, y gestionarán el proceso de dotación de personal, abarcando reclutamiento, selección, orientación, formación, desarrollo, rendimiento y retribución.	Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Discusión de artículos Estudio Individual Plataforma Moodle Multimedia Elaboración de ensayos Investigaciones	Mapa conceptual Ensayo Podcast Cuestionario Cuadro sinóptico Portafolio

organizaciones deportivas.				
B4.2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital. P9.3. Adquiere un profundo entendimiento para planificar, organizar, dirigir y controlar proyectos de innovación de manera eficiente y efectiva. E13.6. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación en las organizaciones deportivas.	Objeto de estudio 3 DIRECCIÓN: 3.1. Poder y liderazgo. 3.2. Fuentes de poder. (Poder: legítimo, de recompensa, coerción, referente, pericia). 3.3. Características del liderazgo. (Empuje, motivación, integridad, confianza, conocimiento). 3.4. Estilos de liderazgo (Conductual, desempeño a la tarea, mantenimiento grupal, intercambio miembro) 3.5. Líder, participación en la toma de decisiones. 3.6. Teorías sobre las necesidades. (Maslow,) 3.7. Integración de equipos efectivos. (Liderazgo de supervisión, participativo y de equipo). 3.8. Comunicación en la organización. 3.9. Proceso de la comunicación y elementos básicos de la comunicación. 3.10. Comunicaciones internas y externas. 3.11. Comunicaciones (verticales, seriales, horizontales, informales, rumor).	Los estudiantes analizarán y aplicarán conceptos de poder y liderazgo, identificarán fuentes de poder y evaluarán sus características. Comprenderán diversos estilos de liderazgo y participarán en la toma de decisiones. Estudiarán teorías sobre las necesidades y desarrollarán equipos efectivos. Evaluarán procesos de comunicación organizacional, distinguirán entre comunicaciones internas y externas, y clasificarán los tipos de comunicación (vertical, serial, horizontal, informal, rumor).	Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Discusión de artículos Estudio Individual Plataforma Moodle Multimedia Elaboración de ensayos Investigaciones	Mapa conceptual Ensayo Podcast Cuestionario Cuadro sinóptico Portafolio
B4.2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de	CONTROL: 4.1. Características de los controles. (Burocrático, mercado y clanes). 4.2. Ciclo de control. (su proceso)	Elija un elemento. Los estudiantes analizarán y aplicarán las características de los controles burocrático, de mercado y clanes. Gestionarán el ciclo de control, incluyendo los	Búsqueda y análisis de información Tareas individuales Discusión de artículos Estudio Individual	Mapa conceptual Ensayo Podcast Cuestionario

construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital. P9.3. Adquiere un profundo entendimiento para planificar, organizar, dirigir y controlar proyectos de innovación de manera eficiente y efectiva. E13.6. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación en las organizaciones deportivas.	Control burocrático y sus enfoques. (Preliminar, concurrente y retroalimentación). 4.3. Controles presupuestales. (Tipos de presupuestos). 4.4. Controles financieros. (Hoja de balance con activos, pasivos y capital de accionistas). 4.5. Control de mercado. (Operativo, corporativo y por unidad de negocios). 4.6. Técnicas de control. (Operaciones, mantenimiento, calidad, conductuales, círculos de calidad, reuniones de trabajo).	enfoques preliminar, concurrente y de retroalimentación. Implementarán controles presupuestales, identificando tipos de presupuestos, y evaluarán controles financieros utilizando la hoja de balance con activos, pasivos y capital de accionistas. Evaluarán estrategias de control de mercado operativo, corporativo y por unidad de negocios. Aplicarán diversas técnicas de control como operacionales, de mantenimiento, calidad, conductuales, círculos de calidad y reuniones de trabajo para mejorar la eficiencia y efectividad organizacional.	Plataforma Moodle Multimedia Elaboración de ensayos Investigaciones	Cuadro sinóptico Portafolio
---	--	--	---	---

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Acosta H. R. (2005). Dirección, Gestión y Administración de las Organizaciones Deportivas. (Barcelona España). Paidotribo. Alvarado J.E. (2008) Administración en Educación Física y Deporte. Editorial Akhors. Blanco E. (2007). Manual de la Organización Institucional del Deporte. (Barcelona España). Paidotribo Chiavenato I. y col. (2006). Introducción a la Teoría General de la Administración. Mc. Graw-Hill. Interamericana Editores. González, A. C. L. (2015). Proceso administrativo. Grupo editorial patria.https://www.yumpu.com/es/document/read/63144015/proceso-administrativo	Teoría Evaluación parcial I y actividades en plataforma 30% Evaluación parcial II y actividades en plataforma 30%

Griffin, R. W. (2011). Administración. Cengage Learning. Libro administracion-10a-ed-ricky-w-griffin20200410-66216-1wzzu8d-with-cover-page-v2.pdf Koontz H. Elementos de Administración. (2007) México D.F. Mc. Graw-Hill. Interamericana Editores. París Roche F. (1996). La Planeación Estratégica en las Organizaciones Deportivas. (Barcelona España). Paidotribo. Plata, C. A. (2017). La administración y el proceso administrativo. Bogotá: DC. https://ccie.com.mx/wp-content/uploads/2020/04/Proceso-Administrativo.pdf Reyes Ponce A. (1994). Administración de empresas teoría y práctica. México D.F. Editorial Limusa Rodrigo Illera, C. (2008). Administración y funciones de empresa. España:	Evaluación parcial III y actividades en actividades en plataforma 40% Herramientas de evaluación Rubricas y listas de cotejo por actividad en plataforma
---	--

CRONOGRAMA

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de aprendizaje 1	X	X	X	X												
Objeto de aprendizaje 2					X	X	X	X								
Objeto de aprendizaje 3									X	X	X	X				
Objeto de aprendizaje 4													X	X	X	X