**Tecnológico Nacional de México**

**Subdirección Académica**

***Instrumentación Didáctica para la Formación y Desarrollo de Competencias Profesionales***

|  |  |
| --- | --- |
| Periodo | AGO-DIC-2017 |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre de la Asignatura: | Mercadotecnia Electrónica |
| Plan de Estudios: |  |
| Clave de la Asignatura: | AEB-1045 |
| Horas teoría-horas prácticas-Créditos: | 1-4-5 |

1. **Caracterización de la asignatura:**

|  |
| --- |
| Esta asignatura aporta tanto a los perfiles del Ingeniero en Administración como al del Ingeniero en Gestión Empresarial la capacidad para utilizar de forma adecuada las herramientas del comercio electrónico, así como, aplicar los conocimientos de la mercadotecnia. Su importancia se sustenta en la demanda de hoy en día de espacios digitales de mercado en todo el mundo y en la necesidad de establecer mecanismos de acción entre las empresas que requieran llegar a más y mejores mercados por medio de internet. Tanto el Ingeniero en Administración como en Gestión Empresarial necesitan estar a la vanguardia en el uso del internet, para obtener un beneficio propio, debido a que en el ámbito laboral se exige al profesionista colocar exitosamente a la empresa en el mercado. Su contenido contempla temas relacionados con los fundamentos y tecnologías de los negocios electrónicos y los modelos de negocios, que hoy en día se aplican de manera digital con la intención de llegar a más y mejores mercados logrando la competitividad de las organizaciones. Así como también, temas relacionados con la legislación de los procesos de mercadotecnia en el ambiente digital. Se relaciona con las asignaturas donde se requiera la aplicación de tecnologías de la información de apoyo a los procesos mercadológicos y a la toma de decisiones organizacionales. |

1. **Intención didáctica:**

|  |
| --- |
| Esta asignatura tiene como propósito que el profesionista cubra las necesidades actuales que exigen los negocios electrónicos y la sociedad misma. El primer tema conduce al estudiante a conocer de las disciplinas de mercadotecnia y negocios electrónicos, su origen y desarrollo histórico, así como, las oportunidades y riesgos de los negocios electrónicos en internet. Es importante que el docente promueva análisis profundo de la conceptualización de E-commerce y E-business con la intención de que el estudiante identifique las diferencias entre estos enfoques, ya que de ahí se deriva que se ubique en el contexto en los temas subsecuentes. Se deben analizar portales de negocios en internet, con la intención de que conozca las estrategias aplicadas para promocionar y vender la imagen corporativa digital. El segundo tema se centra en los modelos de negocios y las tendencias actuales vigentes en el mercado que puede aplicar al comercio o negocio electrónico. Se sugiere al docente que oriente y dirija al estudiante en el uso de herramientas de diseño rápido de páginas web con la intención de que practique con algún proyecto sobre diseño de productos y servicios que haya desarrollado en asignaturas relacionadas con mercadotecnia. No se le debe solicitar programar por lo que se sugiere utilizar software con asistentes de diseño rápido, tales como: http://www.simplesite.com y www.ucoz.es/. El tercer tema conduce al estudiante a conocer las tecnologías aplicadas en los negocios electrónicos. Es importante que el docente enfatice en la importancia de identificar las características y las ventajas que cada tecnología ofrece con la intención de desarrollar en el estudiante la habilidad para decidir de acuerdo a las necesidades organizacionales la que mejor convenga adquirir e implantar. El cuarto tema introduce al estudiante a la legislación correspondiente del comercio electrónico en un marco ético, así mismo, le permite conocer las amenazas y delitos informáticos a los que se puede enfrentar el comercio electrónico. Logrando que el estudiante tenga una visión amplia de los riesgos y cuidados que se deben tener para proteger la información durante las transacciones electrónicas del proceso de obtención de bienes y servicios. En el quinto tema el estudiante comprende la inteligencia de negocios y conoce las tecnologías de soporte para la toma de decisiones, permitiéndole desarrollar la habilidad para elegir el software que apoya para colocar a las organizaciones en campos competitivos. Es importante mencionar que el docente deberá presentar los entornos de software de apoyo a la toma de decisiones y mostrar cómo se aplican tomando como base planteamientos de problemas de mercadotecnia. No se trata de que el estudiante desarrolle el software, sino que lo conozca y sea capaz de que cómo profesionista pueda solicitar soluciones informáticas de apoyo a la toma de decisiones. Se recomienda que si es posible se formen equipos multidisciplinarios en donde se integren con estudiantes de carreras del área de las ciencias computacionales, para compartir conocimientos y desarrollar un negocio electrónico. |

1. **Competencia de la asignatura:**

|  |
| --- |
| Conoce y desarrolla habilidades en el uso de tecnologías de negocios digitales que apoyen las decisiones mercadológicas para colocar productos o servicios en los mercados electrónicos con el fin de posicionar una marca. |

1. **Análisis por competencias específicas:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia No. 1** | Mercadotecnia y Evolución de los Negocios Electrónicos |  | Descripción | Conoce los medios electrónicos y digitales aplicados a la mercadotecnia para detectar las oportunidades competitivas que ofrecen a las organizaciones modernas. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica | Actividades de aprendizaje | Actividades de enseñanza | Desarrollo de competencias genéricas | Horas teórico-práctica |
| 1.1 Introducción a la Mercadotecnia electrónica.  1.2 Mercadotecnia en línea  1.2.1 El consumidor on-line  1.2.2 Bases de segmentación más comunes para mercados en línea  1.2.3. Estrategias para precios en línea  1.3 Investigación de mercados en línea  1.4 Definición de Comercio y Negocios electrónicos  1.5 Oportunidades y riesgos de los negocios en internet  1.6 Elementos importantes en el diseño de sitios Web exitosos | Revisar en diferentes fuentes de información la definición de comercio electrónico (ecommerce) y negocios electrónicos (ebusiness), elaborar un cuadro glosario que incluya además la definición propia del estudiante. --> Analizar videos o fuentes bibliográficas que hablen de la mercadotecnia electrónica, considerando las características del consumidor on-line y las estrategias de precios en línea, así como también las oportunidades y riesgos de implementar los negocios electrónicos, elaborar un ensayo y organizar paneles de discusión. --> Visitar diferentes sitios web de negocios electrónicos donde identifiquen la forma en que se aplica el e-marketing, comparar con la forma tradicional y elaborar tablas comparativas de las principales características. --> Investigar y analizar los elementos importantes en el diseño de sitios web para proyectar la imagen corporativa digital como: slogan, logos, marcas y lemas, elaborar en presentación electrónica y exponerlo. --> Investigar sitios de internet gratuitos de diseño rápido de páginas web, identificar sus características y elaborar un reporte. --> Organizarse en equipo y retomar algún proyecto de mercadotecnia de productos desarrollado en asignaturas anteriores o iniciar alguno. Elaborar la propuesta. | Revisar en grupo el diseño, de sitos de comercio electrónico como amazon.com.  Revisar la relación Interdisciplinaria Mercadotecnia Electrónica (Ing. Admón.) - Negocios Electrónicos (Ing. Sistemas Comp.)  Revisar el significado y relación entre Dominio y Sitio Web.  Revisar las diferencias entre e-commerce y e-business. | --> Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. --> Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. --> Capacidad de comunicación oral y escrita. | 1-4 por semana |

|  |  |
| --- | --- |
| Indicadores de Alcance | Valor de Indicador |
| <A> Evaluación Escrita | 30 |
| <B> Evaluación Practica (Presentación en Equipo) | 30 |
| <C> Tareas | 20 |
| <D> Participación en Clase | 10 |
| <E> Asistencia | 10 |

Niveles de desempeño:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Desempeño | Nivel de desempeño | Indicadores de Alcance | Valoración numérica |
| Competencia Alcanzada | Excelente | Cumple ABCDE | 91-100 |
| Notable | Cumple ABC y D | 81-90 |
| Bueno | Cumple con A, B y C | 76-80 |
| Suficiente | Cumple con AB y parcialmente C | 70-75 |
| Competencia No Alcanzada | Insuficiente | No cumple con A o B | N. A. |

Matriz de Evaluación:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evidencia de Aprendizaje** | **%** | **Indicador de Alcance** | | | | | **Evaluación formativa de la competencia** |
| A | B | C | D | E |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Escrita | 30 | 30 |  |  |  |  | Comprensión de Conceptos |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Practica | 30 |  | 30 |  |  |  | Comunicación Oral |
| Lista de Cotejo de Tareas | 20 |  |  | 20 |  |  | Investigación de Fuentes Diversas |
| Lista de Cotejo de la Participación en Clase | 10 |  |  |  | 10 |  | Aprendizaje Dialectico |
| Lista de Asistencia | 10 |  |  |  |  | 10 | N/A |
| Total | | 30 | 30 | 20 | 10 | 10 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia No. 2** | Modelos de negocios en la Economía Digital |  | Descripción | Conoce y comprende los diferentes modelos de negocios en la economía digital para su aplicación logrando el posicionamiento de una empresa en el mercado. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica | Actividades de aprendizaje | Actividades de enseñanza | Desarrollo de competencias genéricas | Horas teórico-práctica |
| 2.1 Introducción a los modelos de negocios  2.2 Clasificación de los modelos de negocios  2.2.1 Negocio a negocio (B2B, Business to Business)  2.2.2 Negocio a Clientes (B2C, Business to Customers)  2.2.3 Negocio a Gobierno (B2G, Business to Government)  2.2.4 Tendencias actuales | --> Identificar en libros, revistas o Internet, los modelos de negocios de la nueva economía digital y las diferencias de cada uno, elaborar tablas comparativas o mapas conceptuales o mentales. --> Elegir alguno de los modelos de negocios para el proyecto propuesto en el tema uno, justificar y actualizar la propuesta. --> Practicar en alguno de los dominios web gratuitos investigados en el tema anterior, el diseño y seguimiento de un portal para comercializar el o los productos o servicios generado por los estudiantes. --> Documentar el proyecto y presentarlo en clase. | Revisar en clase el procedimiento de creación de un dominio web y de un sitio web gratuito. | --> Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. --> Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. --> Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. --> Capacidad de trabajo en equipo. --> Capacidad creativa. | 1-4 por semana |

|  |  |
| --- | --- |
| Indicadores de Alcance | Valor de Indicador |
| <A> Evaluación Escrita | 30 |
| <B> Evaluación Practica (Presentación en Equipo) | 30 |
| <C> Tareas | 20 |
| <D> Participación en Clase | 10 |
| <E> Asistencia | 10 |

Niveles de desempeño (4.10):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Desempeño | Nivel de desempeño | Indicadores de Alcance | Valoración numérica |
| Competencia Alcanzada | Excelente | Cumple ABCDE | 91-100 |
| Notable | Cumple ABC y D | 81-90 |
| Bueno | Cumple con A, B y C | 76-80 |
| Suficiente | Cumple con AB y parcialmente C | 70-75 |
| Competencia No Alcanzada | Insuficiente | No cumple con A o B | N. A. |

Matriz de Evaluación:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evidencia de Aprendizaje** | **%** | **Indicador de Alcance** | | | | | **Evaluación formativa de la competencia** |
| A | B | C | D | E |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Escrita | 30 | 30 |  |  |  |  | Comprensión de Conceptos |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Practica | 30 |  | 30 |  |  |  | Comunicación Oral |
| Lista de Cotejo de Tareas | 20 |  |  | 20 |  |  | Investigación de Fuentes Diversas |
| Lista de Cotejo de la Participación en Clase | 10 |  |  |  | 10 |  | Aprendizaje Dialectico |
| Lista de Asistencia | 10 |  |  |  |  | 10 | N/A |
| Total | | 30 | 30 | 20 | 10 | 10 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia No. 3** | Tecnologías de integración |  | Descripción | Conoce las tecnologías adecuadas de integración utilizadas en los modelos de negocios en la economía digital, para evaluar su factibilidad y ventaja competitiva. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica | Actividades de aprendizaje | Actividades de enseñanza | Desarrollo de competencias genéricas | Horas teórico-práctica |
| 3.1 Internet  3.2 Terminales Móviles  3.3 ERP  3.4 Call Center.  3.5 Web Center  3.6 CRM  3.7 CSM | --> Recopilar en libros, revistas e internet las tecnologías de integración que se utilizan en la nueva economía digital, elaborar tabla de resultados que describan su función, características, ventajas y desventajas. --> Localizar alguna empresa donde se utilicen herramientas tales como, ERP, Call Center, Web Center, CRM, entre otros e identificar los beneficios que les ha traído el uso de las tecnologías de integración. --> Investigar cómo es que las compañías han respondido al internet y a otras nuevas tecnologías como estrategias de marketing en línea, para entregar de manera redituable más valor a los productos o servicios ofrecidos a los clientes. Elaborar presentación electrónica y exponerlo. --> Identificar cuáles serían las tecnologías de integración adecuadas que le convendrían adoptar para su proyecto en estudio y justificarlo haciendo un análisis de costo-beneficio. Agregar a la documentación del proyecto. | Revisar en clase los avances de proyecto | --> Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. --> Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. --> Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. --> Capacidad de trabajo en equipo. | 1-4 por semana |

|  |  |
| --- | --- |
| Indicadores de Alcance | Valor de Indicador |
| <A> Evaluación Escrita | 30 |
| <B> Evaluación Practica (Presentación en Equipo) | 30 |
| <C> Tareas | 20 |
| <D> Participación en Clase | 10 |
| <E> Asistencia | 10 |

Niveles de desempeño (4.10):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Desempeño | Nivel de desempeño | Indicadores de Alcance | Valoración numérica |
| Competencia Alcanzada | Excelente | Cumple ABCDE | 91-100 |
| Notable | Cumple ABC y D | 81-90 |
| Bueno | Cumple con A, B y C | 76-80 |
| Suficiente | Cumple con AB y parcialmente C | 70-75 |
| Competencia No Alcanzada | Insuficiente | No cumple con A o B | N. A. |

Matriz de Evaluación:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evidencia de Aprendizaje** | **%** | **Indicador de Alcance** | | | | | **Evaluación formativa de la competencia** |
| A | B | C | D | E |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Escrita | 30 | 30 |  |  |  |  | Comprensión de Conceptos |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Practica | 30 |  | 30 |  |  |  | Comunicación Oral |
| Lista de Cotejo de Tareas | 20 |  |  | 20 |  |  | Investigación de Fuentes Diversas |
| Lista de Cotejo de la Participación en Clase | 10 |  |  |  | 10 |  | Aprendizaje Dialectico |
| Lista de Asistencia | 10 |  |  |  |  | 10 | N/A |
| Total | | 30 | 30 | 20 | 10 | 10 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia No. 4** | Legislación y seguridad en el comercio electrónico |  | Descripción | Conoce y comprende las normas legales que regulan el comercio electrónico para evitar los delitos informáticos y asegurar su buen funcionamiento. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica | Actividades de aprendizaje | Actividades de enseñanza | Desarrollo de competencias genéricas | Horas teórico-práctica |
| 4.1 Legislación del comercio electrónico  4.2 Contratación  4.2.2 Tipos y clasificación de contratos  4.2.3 Formación del contrato  4.2.4 Ejecución del contrato  4.3 Seguridad privada (criptografía o Encriptamiento)  4.4 Ética del comercio electrónico  4.5 Delitos y amenazas  4.5.1 Daño y robo a datos  4.5.2 Amenazas potenciales: virus y Hacker´s | --> Investigar en diferentes medios de información, las normas y leyes que regulan el comercio electrónico elaborando un cuadro sinóptico indicando qué define y/o especifica cada norma o ley. Realiza una exposición. --> Investigar los tipos y clasificación de contratos que se realizan en el campo del comercio electrónico, así como también las condiciones y formas en que se inician y ejecutan los contratos. Se recomienda elaborar cuadros sinópticos o mapas conceptuales para analizar con profundidad, exponerlo y discutirlo en clase. --> Diseñar y estructurar las condiciones de contratos a establecer para el proyecto en estudio y agregarlo a la documentación del mismo. --> Investigar en documentales o videos los temas de criptografía o encriptamiento de información e identificar sus tipos, aplicaciones y ventajas en el comercio o negocio electrónico. --> Identificar y contactar en internet empresas que ofrecen servicios y tecnologías de seguridad para el procesamiento de información en ambiente web. Hacer una tabla de resultados donde se muestren las características, alcances, costos y ventajas ofrecidas. --> Investigar y hacer un foro de discusión sobre los delitos, amenazas y la ética en el negocio o el comercio electrónico. | Revisar en clase del significado de Hacker y discusión de casos recientes de brechas de seguridad. | --> Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. --> Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. --> Compromiso ético. | 1-4 por semana |

|  |  |
| --- | --- |
| Indicadores de Alcance | Valor de Indicador |
| <A> Evaluación Escrita | 30 |
| <B> Evaluación Practica (Presentación en Equipo) | 30 |
| <C> Tareas | 20 |
| <D> Participación en Clase | 10 |
| <E> Asistencia | 10 |

Niveles de desempeño (4.10):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Desempeño | Nivel de desempeño | Indicadores de Alcance | Valoración numérica |
| Competencia Alcanzada | Excelente | Cumple ABCDE | 91-100 |
| Notable | Cumple ABC y D | 81-90 |
| Bueno | Cumple con A, B y C | 76-80 |
| Suficiente | Cumple con AB y parcialmente C | 70-75 |
| Competencia No Alcanzada | Insuficiente | No cumple con A o B | N. A. |

Matriz de Evaluación:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evidencia de Aprendizaje** | **%** | **Indicador de Alcance** | | | | | **Evaluación formativa de la competencia** |
| A | B | C | D | E |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Escrita | 30 | 30 |  |  |  |  | Comprensión de Conceptos |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Practica | 30 |  | 30 |  |  |  | Comunicación Oral |
| Lista de Cotejo de Tareas | 20 |  |  | 20 |  |  | Investigación de Fuentes Diversas |
| Lista de Cotejo de la Participación en Clase | 10 |  |  |  | 10 |  | Aprendizaje Dialectico |
| Lista de Asistencia | 10 |  |  |  |  | 10 | N/A |
| Total | | 30 | 30 | 20 | 10 | 10 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia No. 5** | Software de Inteligencia de Negocios (Business Intelligence) |  | Descripción | Conoce y analiza las herramientas de la inteligencia de negocios que facilitan el análisis de información contenida en bases de datos para implementarlas en las empresas como apoyo en el proceso de toma de decisiones. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica | Actividades de aprendizaje | Actividades de enseñanza | Desarrollo de competencias genéricas | Horas teórico-práctica |
| 5.1. Introducción a la Inteligencia de Negocios (BI)  5.2 Herramientas tecnológicas de BI  5.3 Sistemas de Soporte a la Decisión.  5.3.1 Almacenes de Datos (Data Warehouse)  5.3.2 Tableros de control.  5.4 Indicadores clave de rendimiento (KPI) | --> Revisar en libros, revistas e internet los conceptos relacionados con la inteligencia de negocios, tales como: Crystal Reports, Dashboard Desing, Bussiness Explorer y DSS y las ventajas que ofrece en el apoyo a la toma de decisiones en las empresas. Presentarlo y discutirlo en clase. --> Identificar en libros o internet sobre los proveedores que ofrecen productos de inteligencia de negocios. Elaborar un reporte y exponerlo. --> Contactar en internet, vía telefónica o vía correo electrónico, con los proveedores de soluciones de inteligencia de negocios, investigar acerca de los costos y funcionalidades de sus productos, para que se den una idea de los costos reales de cada uno de estos productos. Discutirlo en el grupo --> Identificar cuáles serían las tecnologías de inteligencia de negocios adecuadas que le convendrían adoptar para su proyecto en estudio y justificarlo haciendo un análisis de costo-beneficio. Agregar a la documentación del proyecto. | Revisar en clase de la instalación de un VPS, un demo de SSD y una herramienta BI. | --> Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. --> Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. --> Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. --> Capacidad de trabajo en equipo | 1-4 por semana |

|  |  |
| --- | --- |
| Indicadores de Alcance | Valor de Indicador |
| <A> Evaluación Escrita | 30 |
| <B> Evaluación Practica (Presentación en Equipo) | 30 |
| <C> Tareas | 20 |
| <D> Participación en Clase | 10 |
| <E> Asistencia | 10 |

Niveles de desempeño (4.10):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Desempeño | Nivel de desempeño | Indicadores de Alcance | Valoración numérica |
| Competencia Alcanzada | Excelente | Cumple ABCDE | 91-100 |
| Notable | Cumple ABC y D | 81-90 |
| Bueno | Cumple con A, B y C | 76-80 |
| Suficiente | Cumple con AB y parcialmente C | 70-75 |
| Competencia No Alcanzada | Insuficiente | No cumple con A o B | N. A. |

Matriz de Evaluación:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evidencia de Aprendizaje** | **%** | **Indicador de Alcance** | | | | | **Evaluación formativa de la competencia** |
| A | B | C | D | E |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Escrita | 30 | 30 |  |  |  |  | Comprensión de Conceptos |
| Lista de Cotejo de la Evaluación Practica | 30 |  | 30 |  |  |  | Comunicación Oral |
| Lista de Cotejo de Tareas | 20 |  |  | 20 |  |  | Investigación de Fuentes Diversas |
| Lista de Cotejo de la Participación en Clase | 10 |  |  |  | 10 |  | Aprendizaje Dialectico |
| Lista de Asistencia | 10 |  |  |  |  | 10 | N/A |
| Total | | 30 | 30 | 20 | 10 | 10 |  |

1. Fuentes de información y apoyos didácticos:

|  |  |
| --- | --- |
| Fuentes de información: | Apoyos didácticos |
| AMOR, Daniel. La revolución E-business: claves para vivir y trabajar en un mundo interconectado. Buenos Aires: Pearson Education Prentice Hall, 2000. 628 p . ISBN 9789879789254.  RIOS Estavillo JJ. Derecho e Informática en México informática jurídica y derecho de la información. México (343.720 RIO)  IMBER, JANE. Diccionario de mercadotecnia. Mexico CECSA, 2002. (380.03 IMB) | Pantalla, computadora, banda ancha móvil y pintarron. |

1. Calendarización de evaluación en semanas

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semana | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| TP | EF1 | EF1 | EF1 | EF1 | EF2 | EF2 | EF2 | EF3 | EF3 | EF3 | EF4 | EF4 | EF4 | EF5 | EF5 | EF5 |
| TR |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| SD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

TP: Tiempo Planeado

ED: Evaluación diagnóstica

TR: Tiempo Real

EFn: Evaluación formativa (Competencia específica n)

SD: Seguimiento departamental

ES: Evaluación sumativa

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha de elaboración | 18/08/2017 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Nombre y firma del (de la) profesor(a) |  | Nombre y firma del(de la) Jefe(a) de Departamento Académico |

**INDICACIONES PARA DESARROLLAR LA INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA:**

**(1) Caracterización de la asignatura**

Determinar los atributos de la asignatura, de modo que claramente se distinga de las demás y, al mismo tiempo, se vea las relaciones con las demás y con el perfil profesional:

* Explicar la aportación de la asignatura al perfil profesional.
* Explicar la importancia de la asignatura.
* Explicar en qué consiste la asignatura.
* Explicar con qué otras asignaturas se relaciona, en qué temas, con que competencias específicas

**(2) Intención didáctica**

* Explicar claramente la forma de tratar la asignatura de tal manera que oriente las actividades de enseñanza y aprendizaje:
* La manera de abordar los contenidos.
* El enfoque con que deben ser tratados.
* La extensión y la profundidad de los mismos.
* Que actividades del estudiante se deben resaltar para el desarrollo de competencias genéricas.
* Que competencias genéricas se están desarrollando con el tratamiento de los contenidos de la asignatura.
* De manera general explicar el papel que debe desempeñar el (la) profesor(a) para el desarrollo de la asignatura.

**(3) Competencia de la asignatura**

Se enuncia de manera clara y descriptiva la competencia(s) específica(s) que se pretende que el estudiante desarrolle de manera adecuada respondiendo a la pregunta **¿Qué debe saber y saber hacer el estudiante?** como resultado de su proceso formativo en el desarrollo de la asignatura.

(**4) Análisis por competencia específica**

Los puntos que se describen a continuación se repiten, de acuerdo al número de competencias específicas de los temas de asignatura.

**(4.1) Competencia No.**

Se escribe el número de competencia, acorde a la cantidad de temas establecidos en la asignatura.

**(4.2) Descripción**

Se enuncia de manera clara y descriptiva la competencia específica que se pretende que el estudiante desarrolle de manera adecuada respondiendo a la pregunta **¿Qué debe saber y saber hacer el estudiante?** como resultado de su proceso formativo en el desarrollo del tema.

**(4.3) Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica**

Se presenta el temario de una manera concreta, clara, organizada y secuenciada, evitando una presentación exagerada y enciclopédica.

**(4.4) Actividades de aprendizaje**

El desarrollo de competencias profesionales lleva a pensar en un conjunto de las actividades que el estudiante desarrollará y que el (la) profesor(a) indicará, organizará, coordinará y pondrá en juego para propiciar el desarrollo de tales competencias profesionales. Estas actividades no solo son importantes para la adquisición de las competencias específicas; sino que también se constituyen en aprendizajes importantes para la adquisición y desarrollo de competencias genéricas en el estudiante, competencias fundamentales en su formación pero sobre todo en su futuro desempeño profesional. Actividades tales como las siguientes:

* Llevar a cabo actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminan hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.
* Buscar, seleccionar y analizar información en distintas fuentes.
* Uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los contenidos de la asignatura.
* Participar en actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración.
* Desarrollar prácticas para que promueva el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: observación, identificación manejo y control de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, de trabajo en equipo.
* Aplicar conceptos, modelos y metodologías que se va aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
* Usar adecuadamente conceptos, y terminología científico-tecnológica.
* Enfrentar problemas que permitan la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
* Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente
* Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional.
* Relacionar los contenidos de la asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria.
* Leer, escuchar, observar, descubrir, cuestionar, preguntar, indagar, obtener información.
* Hablar, redactar, crear ideas, relacionar ideas, expresarlas con claridad, orden y rigor oralmente y por escrito.
* Dialogar, argumentar, replicar, discutir, explicar, sostener un punto de vista.
* Participar en actividades colectivas, colaborar con otros en trabajos diversos, trabajar en equipo, intercambiar información.
* Producir textos originales, elaborar proyectos de distinta índole, diseñar y desarrollar prácticas.

**(4.5) Actividades de enseñanza**

Las actividades que el(la) profesor(a) llevará a cabo para que el estudiante desarrolle, con éxito, la o las competencias genéricas y específicas establecidas para el tema:

* Propiciar, en el estudiante, el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminan hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.
* Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
* Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los contenidos de la asignatura.
* Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.
* Llevar a cabo actividades prácticas que promuevan el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: observación, identificación manejo y control de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, de trabajo en equipo.
* Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
* Propiciar el uso adecuado de conceptos, y de terminología científico tecnológica.
* Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
* Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente; así como con las prácticas de una ingeniería con enfoque sustentable.
* Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional.
* Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.

**(4.6) Desarrollo de competencias genéricas**

Con base en las actividades de aprendizaje establecidas en los temas, analizarlas en su conjunto y establecer que competencias genéricas se están desarrollando con dichas actividades. Este punto es el último en desarrollarse en la elaboración de la instrumentación didáctica para la formación y desarrollo de competencias profesionales. A continuación se presentan su definición y características:

**Competencias genéricas**

**Competencias instrumentales:** competencias relacionadas con la comprensión y manipulación de ideas, metodologías, equipo y destrezas como las lingüísticas, de investigación, de análisis de información. Entre ellas se incluyen:

* Capacidades cognitivas, la capacidad de comprender y manipular ideas y pensamientos.
* Capacidades metodológicas para manipular el ambiente: ser capaz de organizar el tiempo y las estrategias para el aprendizaje, tomar decisiones o resolver problemas.
* Destrezas tecnológicas relacionadas con el uso de maquinaria, destrezas de computación; así como, de búsqueda y manejo de información.
* Destrezas lingüísticas tales como la comunicación oral y escrita o conocimientos de una segunda lengua.

Listado de competencias instrumentales:

1. Capacidad de análisis y síntesis
2. Capacidad de organizar y planificar
3. Conocimientos generales básicos
4. Conocimientos básicos de la carrera
5. Comunicación oral y escrita en su propia lengua
6. Conocimiento de una segunda lengua
7. Habilidades básicas de manejo de la computadora
8. Habilidades de gestión de información(habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas
9. Solución de problemas
10. Toma de decisiones.

**Competencias interpersonales:** capacidades individuales relativas a la capacidad de expresar los propios sentimientos, habilidades críticas y de autocrítica. Estas competencias tienden a facilitar los procesos de interacción social y cooperación.

* Destrezas sociales relacionadas con las habilidades interpersonales.
* Capacidad de trabajar en equipo o la expresión de compromiso social o ético.

Listado de competencias interpersonales:

1. Capacidad crítica y autocrítica
2. Trabajo en equipo
3. Habilidades interpersonales
4. Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario
5. Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas
6. Apreciación de la diversidad y multiculturalidad
7. Habilidad para trabajar en un ambiente laboral
8. Compromiso ético

**Competencias sistémicas:** son las destrezas y habilidades que conciernen a los sistemas como totalidad. Suponen una combinación de la comprensión, la sensibilidad y el conocimiento que permiten al individuo ver como las partes de un todo se relacionan y se estructuran y se agrupan. Estas capacidades incluyen la habilidad de planificar como un todo y diseñar nuevos sistemas. Las competencias sistémicas o integradoras requieren como base la adquisición previa de competencias instrumentales e interpersonales.

Listado de competencias sistémicas:

1. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
2. Habilidades de investigación
3. Capacidad de aprender
4. Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones
5. Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad)
6. Liderazgo
7. Conocimiento de culturas y costumbres de otros países
8. Habilidad para trabajar en forma autónoma
9. Capacidad para diseñar y gestionar proyectos
10. Iniciativa y espíritu emprendedor
11. Preocupación por la calidad
12. Búsqueda del logro

**(4.7) Horas teórico-prácticas**

Con base en las actividades de aprendizaje y enseñanza, establecer las horas teórico-prácticas necesarias, para que el estudiante adecuadamente la competencia específica.

**(4.8) Indicadores de alcance**

Indica los criterios de valoración por excelencia al definir con claridad y precisión los conocimientos y habilidades que integran la competencia.

**(4.9) Valor del indicador**

Indica la ponderación de los criterios de valoración definidos en el punto anterior.

**(4.10) Niveles de desempeño**

Establece el modo escalonado y jerárquico los diferentes niveles de logro en la competencia, estos se encuentran definidos en la tabla del presente lineamiento.

**(4.11) Matriz de evaluación**

Criterios de evaluación del tema. Algunos aspectos centrales que deben tomar en cuenta para establecer los criterios de evaluación son:

* Determinar, desde el inicio del semestre, las actividades y los productos que se esperan de dichas actividades; así como, los criterios con que serán evaluados los estudiantes. A manera de ejemplo la elaboración de una rúbrica o una lista de cotejo.
* Comunicar a los estudiantes, desde el inicio del semestre, las actividades y los productos que se esperan de dichas actividades así como los criterios con que serán evaluados.
* Propiciar y asegurar que el estudiante vaya recopilando las evidencias que muestran las actividades y los productos que se esperan de dichas actividades; dichas evidencias deben de tomar en cuenta los criterios con que serán evaluados. A manera de ejemplo el portafolio de evidencias.
* Establecer una comunicación continua para poder validar las evidencias que el estudiante va obteniendo para retroalimentar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
* Propiciar procesos de autoevaluación y coevaluación que completen y enriquezcan el proceso de evaluación y retroalimentación del profesor.

**(5) Fuentes de información y apoyos didácticos**

Se consideran todos los recursos didácticos de apoyo para la formación y desarrollo de las competencias.

**(5.1) Fuentes de información**

Se considera a todos los recursos que contienen datos formales, informales, escritos, audio, imágenes, multimedia, que contribuyen al desarrollo de la asignatura. Es importante que los recursos sean vigentes y actuales (de años recientes) y que se indiquen según la Norma APA (American Psychological Association) vigente. Ejemplo de algunos de ellos: Referencias de libros, revistas, artículos, tesis, páginas web, conferencia, fotografías, videos, entre otros).

**(5.2) Apoyo didáctico**

Se considera cualquier material que se ha elaborado para el estudiante con la finalidad de guiar los aprendizajes, proporcionar información, ejercitar sus habilidades, motivar e impulsar el interés, y proporcionar un entorno de expresión.

**(6) Calendarización de evaluación**

En este apartado el (la) profesor(a) registrará los diversos momentos de las evaluaciones diagnóstica, formativa y sumativa.