



1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Introducción a la Era Digital
Clave de la asignatura:	DMV-2001
SATCA¹:	0-5-5
Carrera:	Licenciatura en Administración

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

El actual entorno global necesita profesionistas competitivos, capaces de crear, dirigir e innovar organizaciones, basados en sus conocimientos, habilidades y competencias, es por eso que esta asignatura está diseñada para contribuir en la formación integral de los estudiantes.

La introducción a la era digital, es una herramienta que involucra varias disciplinas y habilita al Licenciado en Administración para analizar y explicar la realidad, transformarla y descubrir áreas de oportunidad en los ámbitos sociales en donde desarrollará su vida profesional y proponer soluciones interdisciplinarias, holísticas y colaborativas, con fundamento en las ciencias básicas, la ética y la sustentabilidad.

Esta asignatura tiene la finalidad de integrar competencias de las tecnologías de la información y marketing en el proceso de formación profesional durante la carrera de Administración, de esta forma el estudiante tendrá la oportunidad de utilizar la tecnología digital a través de diferentes medios, a fin de generar ideas innovadoras que sean susceptibles de comercializar productos, servicios y aumentar la ventaja competitiva utilizando la web como medio, así como otras tecnologías.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



Intención didáctica

La asignatura está compuesta por cinco temas, distribuidos de la siguiente manera:

El primer tema se reconoce los conceptos básicos de la transformación digital, los servicios en la nube así como las innovaciones dentro de las tecnologías enfocadas a las ventas y exigencias del cliente digital.

En el segundo tema se integran herramientas que permiten identificar los servicios de hosting y la administración de un blog, así como las tendencias actuales que lo relacionan con el marketing online, de tal forma que permitan utilizar estas herramientas para administrar y crear un blog. También se manejan nuevas tendencias de comercio en redes sociales y competencias necesarias acorde a las demandas actuales de competitividad.

En el tercer tema el estudiante tendrá la capacidad de reconocer al consumidor digital, los distintos modelos de negocio de la web y el papel que desempeñan en las organizaciones.

Finalmente cuarto tema de esta asignatura se enfoca en la tecnología de video para contenidos web y se integran programas para el uso eficiente de herramientas digitales, que le permitan hacer diseño y video para su mayor competencia profesional y empresarial dentro del comercio online.



3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de Acapulco. Octubre 2020.	M.A. Rosa Yuritza Valenzuela Ibarra. M.A. Usben Serna González. Ing. Rodolfo Mena Rojas Lic. Jorge Uriostegui García Ing. Roberto Carlos Carrasquedo de la Cruz Manjarrez M.A. Jacqueline Bringas Ramírez M.C. Claudia Arias Venancio M.C. Maricela López Trejo M.C. Marcela Martínez García. Dra. Claudia Leticia Manzano Jiménez.	Definición de los Programas de estudio de los módulos de especialidad de la Licenciatura en Administración

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Desarrolla y utiliza las herramientas de las nuevas tecnologías de la información, usando las aplicaciones de Internet y diseño de contenido Web, que permitan optimizar los procesos de comunicación y desarrollo en las organizaciones, así como mejorar las condiciones de comercialización de productos y/o servicios.

5. Competencias previas

Esta asignatura es de especialidad, por tanto, el estudiante requiere una serie de competencias basadas en mercadotecnia, ventas, conceptos de informática e internet, así como de algunas áreas de las tecnologías de la información.
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Transformación Digital.	1.1. La Transformación Digital y su impacto en las Organizaciones.



		<ul style="list-style-type: none"> 1.2. Innovaciones en el mundo digital 1.3. Las soluciones en la nube (Cloud Computing) 1.4. La analítica el manejo de grandes cantidades de datos 1.5. Automatización de las ventas. 1.6. Ventajas y desventajas de la transformación digital. 1.7. Las exigencias del cliente digital.
2	Servicios de hosting	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Nombre y Dominio 2.2. Proveedores de Hosting 2.3. Distribuidor de Productos online. 2.4. Creación de una tienda en línea. 2.5. Catálogo de Productos. 2.6. Carrito de Compras. 2.6.1. Modalidades de Pago 2.6.2. Aspectos Legales 2.6.3. Publicidad Online 2.7. Estrategia de Marketing Online. 2.8. Creación y administración de un blog. 2.9. Crear una página web con un blog. 2.10. Concepto de blogs y su clasificación 2.11. Blogs y marketing 2.12. Crear y administrar un blog propio
3	Consumidor digital	<ul style="list-style-type: none"> 3.1. Quienes son los compradores hoy. 3.2. ¿Qué información demanda el consumidor digital? 3.3. Modelos de negocio (b2B, b2c) y ventajas del E-commerce. 3.4. El papel de las empresas en la web y su relación con el usuario digital. 3.5. Comercio electrónico: Vender en internet. 3.6. La nube digital: Desafíos,



		ventajas y desventajas.
4	Tecnología de video para contenidos en la web	<p>4.1. Fusión de diferentes tecnologías.</p> <p>4.2. Formatos de video para contenido en Internet</p> <p>4.3. Características de los formatos HD, HQ y 4K.</p> <p>4.4. Conceptualización de Pixel, megapixel y resolución (pantalla).</p> <p>4.5. Conceptos de grabación, copia y conversión de sonido digital.</p> <p>4.6. Los formatos de salida para video digital.</p> <p>4.7. Tecnologías de video para la Web.</p>

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Transformación digital	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Visualiza el proceso de transformación digital e identifica los beneficios que ofrecen el servicio en la nube y la analítica, como punto de partida hacia una transformación de las ventas.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. Comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Solución de problemas. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar una línea de tiempo con los avances de la transformación digital. - Realizar un cuadro comparativo en el que se destaquen las ventajas y desventajas de los servicios que ofrecen las plataformas en la nube. - Realizar un mapa mental con los beneficios de la automatización de las ventas. - Elaborar una presentación digital que tenga como base el ensayo que realizaste sobre las ventajas y desventajas de la transformación digital. - Elaborar un ensayo en ingles sobre las exigencias del cliente digital.



<ul style="list-style-type: none"> Habilidades básicas en el manejo de la computadora. 	
2. Servicios de Hosting	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Comprende e Identifica los elementos de los servicios de hosting y administración de un blog, mediante software y herramientas web, también permite la interacción con el marketing online.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacidad de análisis y síntesis. Comunicación oral y escrita. Habilidades básicas de manejo de la computadora. Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. Solución de problemas. Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. Habilidades en el uso de tecnologías de investigación. Compromiso ético. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Habilidad para trabajar en forma autónoma. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar una investigación de las características técnicas que debe reunir el nombre de dominio para ser aceptado. Elabora un cuadro comparativo de las diferentes extensiones que se manejan en dominio y su aplicación. Adquisición de un hosting para proyecto con cualquier proveedor. Realiza un ensayo en inglés de cómo funcionan las tiendas en línea y su fin. Diseño y creación de una tienda en línea utilizando la herramienta prestashop. Realiza una investigación acerca de las plataformas que brindan servicios en la nube para la elaboración de un blog. Investiga las partes que debe llevar un blog. Realiza una investigación acerca de las plataformas que brindan servicios en la nube para la elaboración de un blog. Investiga las partes que debe llevar un blog. Elige una plataforma en línea para elaborar un blog que reúna todos los requisitos que lo hagan atractivo.



	<ul style="list-style-type: none"> - Elige una plataforma en línea para elaborar un blog que reúna todos los requisitos que lo hagan atractivo. - Diseña y crea un blog profesional utilizando la herramienta wordpress. -
3. Consumidor digital	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Identifica los conceptos de consumidor y los modelos de negocio, así como las ventajas del e-commerce frente a las empresas en la web.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Capacidad de planificar Y organizar. • Habilidad para buscar información de fuentes diversas. • Habilidad de comunicación oral y escrita. • Solución de problemas y toma de decisiones. • Habilidades en el uso de tecnologías de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora un ensayo en ingles sobre la información que debe conocer un consumidor digital al demandar un servicio. - Realiza un cuadro comparativo de los hábitos de los gustos y preferencias de los usuarios en internet. - Realiza un ensayo poniendo énfasis en cuál sería el perfil del consumidor digital de un producto o servicio.
4. Tecnología de video para contenidos en la web	
Competencias	Actividades de aprendizaje



<p>Específica(s): Identifica y conoce conceptos de multimedia y la tecnología de video, para poder aplicarlos en la creación de videos para la web.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. Comunicación oral y escrita. • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Solución de problemas. • Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas. • Capacidad de trabajar en equipo. • Habilidades en el uso de tecnologías de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investiga los diferentes formatos utilizados para hacer contenidos de video en internet. - Realiza una presentación electrónica sobre los elementos que integran la tecnología de video en internet. - Realiza una línea del tiempo sobre la evolución de la tecnología del video en la web. - Elige una plataforma en la que realices un video para promover un bien o servicio.
---	--

8. Práctica(s)

<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar una presentación digital que tenga como base el ensayo sobre las ventajas y desventajas de la transformación digital. • Realizar un video para promover un bien o servicio en la plataforma elegida. • Diseño y creación de una tienda en línea utilizando la herramienta Prestashop. • Diseño y creación de un blog profesional utilizando la herramienta wordpress.

9. Proyecto de asignatura



El objetivo del proyecto que plantee el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitaria, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Las evidencias de los aprendizajes que contribuyen al desarrollo de competencias son:

- Mapas mentales
- Ensayos
- Ejercicios
- Informes documental - escrito
- Exposiciones (medios audiovisuales)
- Videos
- Autoevaluación
- Coevaluación



- Evaluación grupal

HERRAMIENTAS:

- Rúbrica
- Lista de cotejo
- Escala de estimación
- Observación sistémica
- Autoevaluación

11. Fuentes de información

1. NORTON, Peter, Introducción a la Computación, Sexta Edición, México, Mc Graw Hill.
2. BEEKMAN, George, Introducción a la Informática, México, Prentice Hall.
3. DANIEL, C. Karen y Enrique A. Lares, Tecnologías de la Información, Quinta Edición, México, Mc. Graw Hill.
4. Turban Ef./Ephraim M/James W. (2005) Tecnologías de Información para la Administración. 4ª, Ed. México: CECSA.

Páginas electrónicas:

<https://www.monografias.com/trabajos-pdf4/formatos-video-digital/formatos-video-digital.pdf>

<https://marketingdigital.bsm.upf.edu/modelos-negocio-ventajas-del-e-commerce/>

<https://aulacm.com/formatos-video-xvid-mp4-h264/>

<https://marketingdigital.bsm.upf.edu/conocer-a-tu-consumidor-clave-en-la-estrategia-de-marketing/>

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912015000100006

<https://www.redalyc.org/pdf/676/67601717.pdf>

<http://www.ift.org.mx/sites/default/files/dgci.estudio-cloud.computing.pdf>

<https://www.eliteweb.cl/como-vender-mis-productos-o-servicios-por-internet/>

<http://dSPACE.uazuay.edu.ec/handle/datos/4135>