

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Negocios de Aplicaciones Móviles
Carrera:	Ingeniería en Sistemas Computacionales
Clave de la asignatura:	DAE-1902
SATCA:	3 - 1 - 4

1. PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura

Las tendencias de los desarrollos móviles implican desarrollar también a los futuros ingenieros en Sistemas Computacionales en habilidades gerenciales; formarlos con herramientas micro y macroeconómicas de forma tal que aprendan cómo evaluar los proyectos del mundo de las aplicaciones móviles.

Asimismo, los estudiantes deberán conocer las tendencias en los negocios y la responsabilidad corporativa a la que se enfrentan las organizaciones.

En la primera unidad, los estudiantes podrán aprender sobre el liderazgo estratégico, con lo cual fortalecerán los procesos de comunicación y negociación.

La unidad dos, trata de la evaluación de proyectos de aplicaciones móviles y se pretende que los estudiantes apliquen herramientas de análisis.

Las tendencias para negocios consideradas en la tercera unidad dentro de un panorama de competitividad, implica conocimientos de BDOO y de sus condiciones de mercado, entre otros.

La responsabilidad corporativa, en la cuarta unidad, se trata como tema fundamental dentro de la innovación con sustentabilidad.

2. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas: <ul style="list-style-type: none">• Desarrollar habilidades para la dirección y ejecución de negocios, mediante la aplicación de herramientas económico- financieras que permitan que las nuevas tendencias de tecnología virtual sean llevadas a cabo con sustentabilidad.	Competencias genéricas: Competencias instrumentales: <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Comunicación oral y escrita.• Conocimiento de una segunda lengua (inglés).• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).• Toma de decisiones. Competencias interpersonales: <ul style="list-style-type: none">• Capacidad crítica y autocrítica.• Habilidades interpersonales.• Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario.• Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas.• Compromiso ético. Competencias sistémicas: <ul style="list-style-type: none">• Habilidades de investigación.• Capacidad de aprender.• Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.• Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).• Liderazgo.• Habilidad para trabajar en forma autónoma y colaborativa.• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.• Iniciativa y espíritu emprendedor.• Preocupación por la calidad.• Búsqueda del logro.
--	---

3. HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (Cambios y justificación)
Tecnológico de Estudios Superiores del Oriente del Estado de México	M.S.C. Leonardo Cortes Vergara. M.S.C. Víctor Hugo De la O Martínez. M.S.C.D. Gustavo Moisés Romero González. I.S.C. Juan de Jesús Martínez Ibarra.	

4. OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

Desarrollar en los estudiantes el conocimiento necesario para integrarse al mundo de los negocios de las aplicaciones móviles en un entorno de sustentabilidad, para ser más competitivos.

5. COMPETENCIAS PREVIAS

- *Cultura Empresarial*
- *Gestión de Proyectos*
- *Taller de Administración*
- *Contabilidad Financiera*
- *Seguridad Informática*

6. TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Liderazgo estratégico	<ul style="list-style-type: none">1.1 Generalidades del liderazgo estratégico.1.2 Los Administradores como recurso organizacional.<ul style="list-style-type: none">1.2.1 Equipos directivos1.2.2 Liderazgo estratégico eficaz; sus características.1.3 Visión de la dirección estratégica.<ul style="list-style-type: none">1.3.1 Ideología central y futuro deseado.1.4 Desarrollo de liderazgo estratégico.1.5 Cultura organizacional y los cambios estratégicos.1.6 Redes de comunicación.1.7 La negociación<ul style="list-style-type: none">1.7.1 Componentes de la negociación.1.7.2 Elementos de la negociación.1.7.3 Proceso de la negociación.1.8 El liderazgo estratégico en la negociación.

2	Evaluación de proyectos de aplicaciones móviles	<p>2.1 Variables micro y macroeconómicas que impactan en la valuación de proyectos de aplicaciones móviles</p> <p>2.2 Análisis de proyectos de inversión</p> <p>2.3 Herramientas financieras y costo de capital aplicado a valuación de proyectos de inversión</p>
3	Tendencias para negocios	<p>3.1 El CIS (Computer Informatics Strategist) como líder de integración</p> <p>3.1.1 Inteligencia emocional.</p> <p>3.1.2 Pensamiento sistémico</p> <p>3.2 Modelo de competitividad de Michael Porter</p> <p>3.3 Las aplicaciones móviles en los negocios</p> <p>3.4 Estándares en las aplicaciones móviles OO</p> <p>3.5 Condiciones del mercado de las bases de datos orientada a objetos</p> <p>3.6 Definición integral del software en los negocios.</p> <p>3.7 Detección y análisis de los sistemas críticos en los negocios</p> <p>3.8 Actualización de los centros de datos</p>
4	Responsabilidad corporativa	4.1 Generalidades de la Responsabilidad Corporativa

		<p>4.2 Entorno de las aplicaciones móviles y su responsabilidad corporativa</p> <p>4.2.1. Aspecto físico</p> <p>4.2.2. Aspecto social</p> <p>4.2.3. Aspecto económico</p> <p>4.2.4. Aspecto tecnológico</p> <p>4.3 Seguridad Informática (eficaz, eficiente, oportuna, etc.)</p> <p>4.4 La innovación en las aplicaciones móviles</p> <p>4.5 Normatividad dentro de la Responsabilidad Corporativa</p> <p>4.6 Práctica del phishing, common low.</p>
--	--	--

7. SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

El docente debe:

- 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.
- Propiciar en el estudiante, el desarrollo de actividades intelectuales de inducción de deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminan hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.
- 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 - tecnológico.
- Proponer problemas y casos 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 los otros planes de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.

8. SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura debe de ser continua y se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en obtener evidencias de aprendizaje tales como:

- Reportes escritos.
- Reporte de resolución de problemas con apoyo de software.
- Proyecto final para una aplicación que el alumno tenga intención de publicar.
- Proyecto integrador

9. UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad I. Liderazgo

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
<p>Define el liderazgo estratégico.</p> <p>Establece la función de los líderes estratégicos al explotar las competencias y conservarlas.</p> <p>Define qué es cultura organizacional.</p> <p>Establece el comportamiento de los líderes estratégicos en su visión a largo plazo.</p> <p>Indica la importancia de la red de comunicación en el éxito de las estrategias implementadas por la organización.</p> <p>Determina los componentes de negociación.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Investiga el por qué los administradores de alto nivel son un recurso importante en la empresa y lo presenta a debate en grupo.• Describe la función de los líderes a través del análisis del curso estratégico de la empresa presentando para ello un ejemplo de empresa.• Describe los seis elementos básicos del liderazgo estratégico, desarrollando un trabajo de investigación y su presentación ante grupo.• Desarrolla una mesa de análisis y discusión.• Identifica la red de comunicaciones establecida en un área de informática de una empresa.• Mediante caso práctico se identificarán los estilos de liderazgo y la toma de decisiones.

1. Unidad II. Evaluación de proyectos de aplicaciones móviles

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
<p>Aplica las herramientas económico-financieras para analizar y evaluar negocios de aplicaciones móviles.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Realiza controles de lectura y expone el conocimiento de la unidad.• Resuelve ejercicios y casos relacionados con los temas.• Evalúa su propio proyecto y lo presenta ante el grupo

Unidad III. Tendencias para negocios

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Entiende y aplica el nuevo concepto de negocios en la ingeniería en sistemas computacionales, para impulsar el desarrollo de la empresa como detonante de crecimiento y desarrollo.	<ul style="list-style-type: none">• Exponer en plenaria el talento técnico escaso en la industria tecnológica, así como la manera de abatirlo.• Citar las nuevas tecnologías que deben prevalecer en el nuevo líder en la ingeniería en sistemas computacionales y su dominio.• Debatir acerca de los hábitos, costumbres, incentivos y habilidades para el ejecutivo en la ingeniería en sistemas computacionales.• Introducir y explicar el concepto de inteligencia emocional.• Exponer en plenaria en que consiste el pensamiento sistémico y su aplicación en los negocios.• Exponer como se integra y desarrolla un equipo de alto rendimiento.• Desarrollar y exponer un caso práctico donde se determine cuál es el concepto de idea inicial de negocio.• Investigar y analizar el desarrollo potencial de productos sustitutos, el poder de negociación de proveedores, la rivalidad entre empresas

	la entrada potencial de nuevos competidores.
--	--

Unidad IV. Responsabilidad corporativa

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Define los conceptos y definiciones de la responsabilidad corporativa en el uso de las aplicaciones móviles.</p> <p>Conoce el entorno de las aplicaciones móviles y su relación con la responsabilidad corporativa.</p> <p>Aprende el uso objetivo de las aplicaciones móviles orientadas al procesamiento de la información.</p> <p>Diseña e innova aplicaciones móviles en el contexto corporativo.</p> <p>Determina la normatividad aplicable en el uso de las aplicaciones móviles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizando lluvia de ideas, generar un concepto y definición propia de responsabilidad corporativa y contrastarlo con el existente en diferentes fuentes. • Aplicar la responsabilidad corporativa en el contexto ingeniería en sistemas computacionales de las aplicaciones móviles • Presentar un caso de estudio en equipo • Mediante un ejemplo, proponer la legislación aplicable.

10. PRACTICAS PROPUESTAS

- Realizar análisis de casos
- Resolución de problemas
- Plantear escenarios para su resolución.
- Se recomienda en lo posible llevar a cabo visitas a empresas relacionadas con el mercado de las aplicaciones.

12.- FUENTES DE INFORMACIÓN

- Block/Hirt. Fundamentos de Administración Financiera. McGraw Hill, Ed. 12ª. México.
- Coss. Análisis y Evaluación de proyectos de inversión. Limusa/Noriega.
- <http://www.iabspain.net/noticias/aspectos-legales-para-el-desarrollo-de-una-app/>Parsons, June Jamrich y Oja, Dan. (2008). Conceptos de computación: nuevas perspectivas. México: Cengage Learning. O'Brien, James y Marakas, George M. (2006). Sistemas de información gerencial. México: McGraw-Hill Interamericana.
- O'Connor, Joseph y McDermott, Ian. (2007). Introducción del pensamiento sistémico, recursos esenciales para la creatividad y la resolución de problemas. España: Urano,
- Czinkota, Michael y Masaaki, Kotabe. (2001). Administración de mercadotecnia (2.ª ed.). International Thomson Editores. Ferrell O.C. y Geoffrey, Hirt. (2004).
- Introducción a los negocios en un ambiente cambiante (4.ª ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.