

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE HONDURAS



Primer avance de proyecto

IS904- Gerencia Informática

Ing. Rosalba Canales

Sección: 1700

Integrantes:

Nombre	Numero de Lista
José Carlos Velásquez Vásquez	14
Ana Paula Rivera Posadas	21
María Fernanda Pineda Reyes	27
Virgilio Josué Caballero Arguijo	28
Alexander Ismael Tejeda Barahona	34
Víctor Josué Bueso Artola	39

05 de marzo del 2021

Glosario

1. **Cambio Tecnológico:** Nuevas tecnologías, formas de uso, nuevas reglamentaciones y nuevos productos derivados de la tecnología. Es un proceso temporal y acumulativo, que incrementa la habilidad de los grupos para resolver sus problemas sociales, económicos y cotidianos.
2. **Capital Intelectual:** La recopilación de todos los recursos informativos que una empresa tiene a su disposición que pueden utilizarse para generar ganancias, ganar nuevos clientes, crear nuevos productos o mejorar el negocio.
3. **Consumidor Individual:** Persona que compra bienes y servicios para su propio uso (hogar, miembro de hogar o regalo para alguien).
4. **Click and Brick:** Es un modelo de negocio utilizado por los comerciantes para operar tanto una tienda en línea como un punto de venta físico.
5. **Declinación:** Pérdida progresiva de la fuerza, intensidad, importancia o perfección de una cosa o una persona.
6. **Demanda de Mercado:** La demanda de mercado se puede definir como la cantidad de bienes y servicios requeridos por un grupo de personas en un mercado determinado, en el cual influyen los intereses, las necesidades y las tendencias.
7. **Demografía:** Estudio estadístico de las poblaciones humanas según su estado y distribución en un momento determinado o según su evolución histórica.
8. **Desregulación:** Proceso por el cual un gobierno reduce las regulaciones específicas en un sector económico.

9. **Estrategia:** Es un plan general para lograr uno o más objetivos generales o a largo plazo en condiciones de incertidumbre.
10. **Factores Tecnológicos:** El ritmo de cambio tecnológico y los avances técnicos que llegan a tener amplios efectos en la sociedad, como la ingeniería genética, la popularización de internet y los cambios en las tecnologías de comunicación.
11. **Globalización Creciente:** es un fenómeno complejo que afecta a diferentes industrias de diversas formas, analizar sus efectos sobre la dinámica de la industria.
12. **Impulsor de Cambio:** Persona que influye acciones y actitudes con quienes interactúa continuamente en diferentes áreas o aspectos de la organización.
13. **Industria:** Actividad económica y técnica que consiste en transformar las materias primas hasta convertirlas en productos adecuados para satisfacer las necesidades del hombre.
14. **Infranqueable:** Algo que imposibilita o dificulta el paso.
15. **Inteligencia Competitiva:** Es el resultado de los esfuerzos de una compañía por reunir y analizar información sobre la industria, el ambiente de negocios, los competidores, y los productos y servicios competitivos.
16. **Macroambiente:** Representa todas las fuerzas externas que le dan oportunidades a la empresa, pero al mismo tiempo podría ser una amenaza.
17. **Macroeconomía:** Estudio de la economía de una zona, país o grupo de países, considerada en su conjunto y empleando factores de medición como la renta nacional, el empleo, las inversiones o las importaciones y exportaciones.

18. **Mercado:** Lugar teórico donde se encuentra la oferta y demanda de productos y servicios y se determinan los precios.
19. **Minoristas:** Que vende al por menor los productos que ha comprado al mayorista.
20. **Negociación:** La negociación es un proceso de intercambio de información y compromisos en el cuál dos o más partes, que tienen intereses comunes y otros divergentes, intentan llegar a un acuerdo.
21. **Superávits:** Situación de la economía en que los ingresos son mayores que los gastos.
22. **Proveedor:** Se denomina proveedor a aquella persona física o jurídica que provee o suministra profesionalmente de un determinado bien o servicio a otros individuos o sociedades, como forma de actividad económica y a cambio de una contra prestación.
23. **Presión Competitiva:** Rivalidad que se presenta entre competidores para aumentar su presencia en un mercado, con ello los precios de los bienes y servicios tienden a bajar y su calidad aumenta.
24. **Rentabilidad:** Relación entre los beneficios que proporciona una determinada operación o cosa, y la inversión o esfuerzo que se ha hecho.