

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Estrategias de Innovación en Tecnologías de la Información Empresarial
Clave de la asignatura:	DSD-2005
SATCA¹:	2 – 3 - 5
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial la capacidad para utilizar de forma adecuada las herramientas para toma de decisión en la implementación de nuevas tecnologías de información en la empresa, así como las medidas de seguridad cibernética con las que se debe contar para prever riesgos en las mismas.

Esta es la conclusión de la serie de materias relacionadas con las tecnologías de información y complementando a las materias de Mercadotecnia para enriquecer las capacidades que se requieren hoy en día en este tipo de profesionista.

Realizar una formación basada en estándares de desempeño para directivos y enfoque humanista.

Fortalecer en los profesionistas sus conocimientos, actitudes y habilidades analíticas para enriquecer su trabajo en actividades de dirección de empresas.

Fomentar el trabajo en equipo orientado hacia un mismo objetivo de la organización.

Desarrollar los conocimientos administrativos y las capacidades de gestión en todo lo concerniente a las funciones de la empresa.

Elaborar diagnósticos y sistemas de apoyo, que le generen a la organización la posibilidad de ser más eficaz y eficiente, a través de nuevas tecnologías.

Establecer mecanismos de acción entre las empresas que requieran llegar a más y mejores mercados por medio de internet.

Identificar, evaluar e implementar cambios en los distintos procesos de la organización.

Desarrollar y emplear las estrategias de mercadotecnia para aplicar en el mercado virtual con la finalidad de resolver situaciones reales en la vida cotidiana y profesional, proponiendo soluciones efectivas.

Intención didáctica

Esta asignatura tiene como propósito que el profesionista cubra las necesidades actuales que exigen los negocios y la sociedad misma.

El Ingeniero en Gestión Empresarial necesita estar a la vanguardia en el uso de tecnologías, para obtener un beneficio propio y contribuir ayudando a sus contextos, debido a que en el ámbito laboral se exige al profesionista llevar a la empresa al éxito.

Esta asignatura debe ser impartida por un docente conocedor de las disciplinas de mercadotecnia, negocios electrónicos, y que promueva la motivación para generar proyectos, así como todo lo relacionado a las nuevas tecnologías aplicadas a las empresas, que estará bajo su responsabilidad, conocer su origen y desarrollo histórico para considerar este conocimiento al abordar los temas. Desarrollar la capacidad para coordinar y trabajar en equipo; orientar el trabajo del estudiante y potenciar en él la autonomía, el trabajo cooperativo y la toma de decisiones. Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y propiciar la interacción entre los estudiantes. Tomando en cuenta el conocimiento de los estudiantes como punto de partida y como avance para la construcción de nuevos conocimientos.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Tecnológico Nacional de México Campus Acapulco Fecha: noviembre 2020.	Ed. D. Raquel Vega Abarca. M. Ed. Lucero Way Méndez. C.P. José Luis Regalado Radilla. L.A María del Carmen Lozano Díaz. M. A. Jacqueline Bringas Ramírez. Ed. D. Yared Zarate Liquidano. L.A Julia Teresa Ruíz Manrique. M. Ed. Sherry Llovisna Roque Quintana. M. D. Perla Marina Galindo Conde.	Se realizaron en línea la revisión y diseño de la asignatura Estrategias de Innovación en Tecnologías de la Información Empresarial por especialidad, para el Programa Educativo de Ingeniería en Gestión Empresarial.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Conocer las tendencias en sistemas de información para las empresas, así como al personal que la misma tiene para lograr sus objetivos.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades en el manejo de diversos dispositivos electrónicos, herramientas y aplicaciones digitales. - Identificar los componentes básicos de una red de dispositivos electrónicos. - Conocimientos de mercadotecnia y de mercadotecnia electrónica. - Conocimientos de Software de aplicación específica en el área de la mercadotecnia - Identificar los modelos de negocios B2B, B2C, B2G, B2E y Business Intelligence para implementar las tecnologías de E-Marketing aplicado en las empresas.

6. Temario

Unidad	Temas	Subtemas
1	Tecnología y negocios	1.1 La Tecnología en nuestros tiempos 1.1.1. Tecnologías emergentes y de vanguardia. 1.2 Innovación tecnológica. 1.3 El consumidor digital. 1.4 La empresa digital 1.5 Empresas líderes el mercado tecnológico en México.
2	Diagnóstico tecnológico en las organizaciones	2.1 Estudio general de las organizaciones. 2.2 Tipos de organizaciones. 2.3 Seguridad cibernética. 2.4 Toma de decisiones basadas en los resultados tecnológicos.
3	Proyectos tecnológicos	3.1 Formulación de proyectos tecnológicos. 3.2 Evaluación de proyectos tecnológicos 3.3 Propuesta de proyectos tecnológicos.
4	La propiedad intelectual y transferencia de tecnología	4.1 Propiedad intelectual y conocimientos tradicionales. 4.2 Las tecnologías de la información no es una fórmula mágica. 4.3 Estrategias para realizar proyectos propios 4.4 Generación y transferencia de tecnología.



5	Innovación y desarrollo tecnológico como determinantes de la competitividad empresarial	5.1 Renovación y ampliación de los procesos productivos, 5.2. Productos y servicios 5.3 Cambios en la organización y en la gestión. 5.4 Cambios en las cualificaciones de los profesionales.
6	La gestión de la edad en las organizaciones potencia la competitividad	6.1 La edad dentro de las empresas 6.2 Gestión de la diversidad empresarial 6.3 El potencial y conocimientos de las Personas.
7	Contratos de transferencia de tecnología	7.1 Elaboración. 7.2 Procesos de asimilación. 7.3 Procesos de capacitación. 7.4 Mejoras al sistema tecnológico.

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1 Tecnología y Negocios	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Analizar y reflexionar sobre los antecedentes de la evolución de la tecnología.</p> <p>Genérica (s):</p> <p>Analizar la influencia de los factores de las tecnologías y negocios así mismo: la tecnología en nuestros tiempos, innovación tecnológica, el consumidor digital, la empresa digital y de las empresas líderes el mercado tecnológico en México.</p> <p>Comprender la importancia del uso de la tecnología con sentido ético.</p>	<p>Realizar lecturas de análisis de los factores de las tecnologías y negocios.</p> <p>Analizar, de manera grupal de la tecnología en nuestros tiempos, innovación tecnológica, el consumidor digital, la empresa digital y de las empresas líderes el mercado tecnológico en México.</p> <p>Reflexionar sobre los factores fisiológicos que cada individuo utiliza para interactuar en su vida cotidiana de acuerdo a su entorno.</p>
Tema 2 Diagnóstico Tecnológico en las Organizaciones	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Comparar los principales sistemas de diagnósticos y los tipos de organizaciones.</p> <p>Genérica (s):</p> <p>Conocer los medios de seguridad cibernética, para el resguardo de la información tecnológica.</p> <p>Desarrollar la capacidad de análisis para la adecuada toma de decisiones.</p>	<p>Investigar los modelos de diagnósticos tecnológicos implementados en las organizaciones, utilizando cuadros de varias vías o tablas.</p> <p>Presentar ejemplos de los diferentes sistemas de diagnósticos tecnológicos en las organizaciones.</p> <p>Identificar factores internos y externos que influyen en los tipos de los sistemas de diagnósticos tecnológicos de las organizaciones.</p> <p>Investigar los aspectos básicos para el resguardo de proyectos tecnológicos. Conocer el proceso de toma de decisiones asertivas para la mejora continua.</p>

Tema 3 Proyectos Tecnológicos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Conoce y comprende el entorno de la gestión de proyectos.</p> <p>Selecciona ideas de mejora aplicando criterios razonados</p> <p>Capacidad de proponer y desarrollar ideas y soluciones que aporten valor añadido en procesos, productos o servicios. Comprende la metodología del proyecto.</p> <p>Genérica (s): Capacidad de innovar. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, capacidad de trabajo en equipo.</p>	<p>Gestiona información sobre la terminología de la gestión de proyectos.</p> <p>Planifica un proyecto de software, elaborando un reporte técnico que considere: Objetivo, Tiempos, Costos,</p> <p>Personal requerido con perfil y descripción de puesto, riesgos, costo beneficio y viabilidad del proyecto.</p>
Tema 4 La Propiedad Intelectual y Transferencia de Tecnología	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Desarrolla los aspectos legales y las etapas de transferencia de tecnología hasta el diseño e implementación de un programa de un producto o servicio.</p> <p>Conoce estrategias de liderazgo y temas de tecnologías para la formación de equipos de trabajo con fines de innovación.</p> <p>Desarrolla habilidades para identificar ideas innovadoras</p> <p>Comprende una nueva metodología para hacer negocio.</p> <p>Genérica (s): Uso de nuevas tecnologías. Uso de plataformas de búsquedas de patentes y marcas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo. 	<p>Investigar el proceso de Registro ante el IMPI de marcas propuestas.</p> <p>Asistir a plática sobre el IMPI y llenar cuadro de 3 vías.</p> <p>Investigación documental de las etapas de desarrollo de un producto.</p> <p>Integración de equipos de trabajo para escoger mediante una lluvia de ideas un artículo o servicio que sea el objeto de aprendizaje del curso.</p> <p>Elaborar una crítica aplicada a su proyecto, donde describan cual es el mejor modelo de desarrollo de producto.</p> <p>Elabora un artículo sobre de los beneficios de las alianzas tecnológicas y convenios de transmisión de tecnología.</p>

Tema 5	
Innovación y Desarrollo Tecnológico como Determinantes de la Competitividad Empresarial	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Evaluar su capacidad emprendedora. Incrementar el interés por las actividades de investigación y formación académica en el sector productivo de la región.</p> <p>Genérica (s): Conocer la curva de evolución de las empresas. Habilidad para investigar el comportamiento de las empresas competidoras.</p>	<p>Realizar la planeación, organización y ejecución de una mesa de discusión sobre conceptos de emprendimiento.</p> <p>Realizar una investigación sobre la importancia de las habilidades del programa.</p> <p>Elaborar un portafolio de ideas creativas para emprender 4.- Evaluar la capacidad emprendedora del estudiante. (Auto diagnóstico y test del emprendedor)</p>
Tema 6	
La Gestión de la Edad en las Organizaciones Potencia la Competitividad	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Distinguir y analizar las formas, medios y métodos de competitividad de una organización.</p> <p>Conocer y aplicar estrategias para mejorar e innovar los sistemas de una organización.</p> <p>Genérica (s): Compromiso ético. Compromiso con la preservación del medio ambiente. Capacidad para identificar problemas. Habilidades de investigación. Liderazgo. Creatividad</p>	<p>Hacer una presentación retomando aspectos analizados previamente en el desarrollo del curso relacionados con el ámbito global en el que se desempeñan las organizaciones, orientando el análisis del grupo a identificar las formas y factores de competitividad que utilizan.</p> <p>Investigar definiciones e implicaciones que tienen las estrategias de mejora continua, reingeniería, innovación y competitividad y mostrar casos exitosos.</p> <p>Liderar proyectos de rediseño y mejoramiento de procesos basados en la metodología que mejor se adapte a una organización y a sus necesidades: mejoramiento gradual continuo o radical.</p> <p>Propiciar el análisis e interpretación de la norma ISO 9004, como una de las estrategias de mejora, revisando casos en donde se ha implementado esta norma. Planear la estrategia de implementación y saber organizar equipos de trabajo para</p>

	lograr ese objetivo.
<p>Tema 7 Contratos de Transferencia de Tecnología</p>	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Transferir conocimiento y habilidades entre los diferentes sectores productivos para estimular la economía.</p> <p>Impulsar el desarrollo, formación y capacitación de excelencia de los integrantes de las diversas organizaciones e instituciones.</p> <p>Generar productos y actividades explotables desde el punto de vista comercial, derivados de la innovación tecnológica.</p> <p>Genérica (s): Generar nuevos espacios de inversión para el sector privado en las áreas de innovación tecnológica, basados en activos de propiedad industrial tales como patentes.</p> <p>Crear espacios de colaboración y licencia tecnológica entre los diferentes sectores involucrados.</p>	<p>Elaboración de un ensayo de Turbomarketing y las implicaciones estratégicas de la reducción del tiempo en el diseño.</p> <p>Integrar un resumen ejecutivo del diseño del producto, desarrollando los impactos internos y externos de la empresa.</p> <p>En un cuadro sinóptico plasmar diseño para el ensamblaje, fabricación, pruebas, servicio, internacionalización, medio ambiente, desensamblado, re-fabricación y diseño para facilitar las operaciones.</p> <p>Clasificar los proyectos de inversión y elegir un método para aplicarlo en su</p>

8. Práctica(s)

Prácticas basadas en análisis de casos, investigación documental, elaboración de mapas mentales, conceptuales, elaboración de instrumentos de análisis y medición, proyectos, memoramas, realización de entrevistas, ruleta interactiva, jeopardy. Se sugiere como base la siguiente tabla de correlaciones educativas para el fomento de competencias y el ámbito de evidencias, tanto para la elaboración de prácticas como para evaluación.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé 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 comunitario, 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 de los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y cotidiana, por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Evaluación diagnóstica.
- Exposiciones en clase.
- Reporte de investigación documental.
- Reporte de visitas empresas presencial o en recorrido virtual.
- Elaboración de mapas conceptuales en la app's.
- Ensayo por asistencia a foros o conferencias síncronas, asíncronas o presencial.
- Resolución de casos.
- Resúmenes de lecturas.
- Exámenes escritos y/o en Forms.
- Exposición oral en clase.
- Portafolio de evidencias.
- Investigaciones y análisis de casos de éxito vistos en clase
- Realizar de prácticas en el laboratorio de cómputo para comprobación de los conocimientos adquiridos
- Seguimiento de avances del Proyecto Final.
- Presentar proyecto integrador final de manera presencial o en línea.

11. Fuentes de información

Bermejo. J. (2014). La innovación continua en el éxito empresarial. Editorial: Universidad nacional de educación a distancia. Madrid. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?id=vrcMAwAAQBAJ&pg=PT111&dq=Innovaci%C3%B3n+Organizacional&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjmvPTol43tAhVbWws0KHTb_AC04ChDrATAFegQICBAB#v=onepage&q=Innovaci%C3%B3n%20Organizacional&f=false

Fayos Gardó, A. (2016). La propiedad intelectual en la era digital. Dykinson. <https://elibro.net/es/ereader/itacapulco/58315?page=8>

Gil-Juárez, A. (2016). El consumidor. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/itacapulco/58497?page=10>

González, F. (2015). Reinventar la Empresa en la Era Digital - BBVA Openmind. Editorial BBVA. México.

Hidalgo Nuchera, A. y Pavón Morote, J. (2015). La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones. Difusora Larousse - Ediciones Pirámide. <https://elibro.net/es/lc/itacapulco/titulos/49068>

López-Portillo Romano, J. R. (2018). La gran transición: retos y oportunidades del cambio tecnológico exponencial. FCE - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro.net/es/ereader/itacapulco/110343?page=41>