



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

UNIVERSIDAD DE SONORA

UNIDAD REGIONAL CENTRO

DIVISION DE INGENIERÍA

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INDUSTRIAL

LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Datos Generales

Nombre de la Asignatura: Estrategia de Negocios Electrónicos													
Clave:	ISI34	Créditos:	8	Horas Totales:	80	Horas Teoría:	3	Horas Práctica:	2	Horas Lab.:	0	Horas Semana:	5
Modalidad: SemiPresencial						Eje de Formación: Eje Especializante							
Elaborado por: Dr. Alonso Pérez Soltero													
Antecedente:				Consecuente:				Créditos Mínimos: 250					
Requisitos Especiales: ISI17													
Carácter:		Optativa				Departamento de Servicio:		Departamento de Ingeniería Industrial					

Propósito:

Esta materia se ofrece en el 8 semestre, pertenece al Eje Especializante que: Este eje permite que el alumno pueda orientar su perfil hacia una especialidad de la profesión, adquiriendo conocimientos, habilidades y destrezas más específicas. Desde la perspectiva del organismo acreditador, la materia pertenece al área: Tratamiento de la Información y dónde el grupo de materias buscan darle al alumno las capacidades y conocimientos para utilizar de manera efectiva los datos almacenados en medios digitales.

El curso tiene además como objetivo habilitar al estudiante en los atributos siguientes:

- * Realiza estudios de factibilidad económica, técnica y operativa (Competencia:ISIP02)
- * Establecer la estrategias para alcanzar las metas y los objetivos técnicos (Competencia:ISIP02)
- * Establece el programa de trabajo y distribuye las actividades y tareas de los profesionistas involucrados en los proyectos (Competencia:ISIP02)
- * Gestiona recursos para el funcionamiento adecuado de las áreas (Competencia:ISIP02)
- * Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos. (Competencia:USON13)
- * Evalúa el perfil de los candidatos (Competencia:ISIP02)

I. Contextualización

Introducción:	Se ha propuesto un temario sintético. Es una materia del eje especializante y por lo tanto es optativa para el estudiante. Sin embargo es necesario desarrollar el contenido del temario en extenso, considerando que por su naturaleza las tecnologías continuamente están cambiando, por ello los contenidos deben estar acordes a las tendencias de las TI que se estén utilizando en su momento. Por tanto, el programa deberá revisarse y replantearse de manera continua para efecto de contenidos temáticos, criterios de evaluación y recursos bibliográficos
Perfil del(los) instructor(es):	Deberá tener conocimientos y experiencia en el área de estrategias de negocios electrónicos.
II. Competencias a lograr	

No Hay Definidas Materias Requisito

Competencias Genéricas

Clave	Nombre de la Competencia
USON13	Capacidad para realizar proyectos de investigación e innovación

Competencias de la Profesión

Clave	Nombre de la Competencia
ISIP02	Gestión de proyectos de software.

Objetivo General	<i>Proporcionar al estudiante herramientas, enfoques y tecnologías para que adquiera una mayor profundidad sobre estrategias de negocios electrónicos.</i>
Objetivos Específicos:	Diseñar y desarrollar enfoques relacionados con las estrategias de negocios electrónicos. Utilizar herramientas y tecnologías relacionadas con las estrategias de negocios electrónicos.

Unidades Didácticas
Unidad Didáctica 1: Introducción a la Estrategia de Negocios Electrónicos

Unidad Didáctica 2: Conceptos, Procesos Tecnologías y Metodos de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Unidad Didáctica 3: Aplicaciones de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Unidad Didáctica 4: Tendencias de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Unidad Didáctica 1 - Introducción a la Estrategia de Negocios Electrónicos

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Se analizan las estrategias de negocios electrónicos en el entorno actual y su integración con el área de acentuación.

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Introducción a la Estrategia de Negocios Electrónicos	Se analiza el curso y su integración al área de acentuación, así como la definición de un glosario común para entender los conceptos y metodologías.	10

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

- * Realiza estudios de factibilidad económica, técnica y operativa (Competencia ISIP02)
- * Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos. (Competencia USON13)

Los Capítulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

- * Handbook of Strategic e-Business Management (Progress in IS); Springer; 2013 Capitulo: 1

- * The New IT: How Technology Leaders are Enabling Business Strategy in the Digital Age, Jill Dyche, McGraw-Hill Education, 2015. Capitulo: 1
- * Digital Business & E-Commerce Management, 6th ed. Strategy Implementation & Practice, Dave Chaffey, Edit. Trans-Atlantic Publications, 2014. Capitulo: 1, 2, 3, 4

Unidad Didáctica 2 - Conceptos, Procesos Tecnologías y Metodos de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Se analizan los conocimientos básicos relacionados a las Estrategias de Negocios Electrónicos.

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Conceptos, Procesos, Tecnologías y Metodos de las Estrategias de Negocios Electrónicos	Se describen y analizan los conceptos, Procesos, Tecnologías y Metodos de las Estrategias de Negocios Electrónicos.	30

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

- * Establecer la estrategias para alcanzar las metas y los objetivos técnicos (Competencia ISIP02)
- * Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos. (Competencia USON13)

Los Capítulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

- * Handbook of Strategic e-Business Management (Progress in IS); Springer; 2013 Capitulo: 3, 4, 5, 6
- * The New IT: How Technology Leaders are Enabling Business Strategy in the Digital Age, Jill Dyche, McGraw-Hill Education, 2015. Capitulo: 6

Unidad Didáctica 3 - Aplicaciones de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Se desarrollarán ejercicios de Aplicación de las metodologías y procesos de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Aplicaciones de las Estrategias de Negocios Electrónicos	Se describen y desarrollan aplicaciones de las Estrategias de Negocios Electrónicos	35

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

- * Establece el programa de trabajo y distribuye las actividades y tareas de los profesionistas involucrados en los proyectos (Competencia ISIP02)
- * Establecer la estrategias para alcanzar las metas y los objetivos técnicos (Competencia ISIP02)

Los Capítulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

- * Handbook of Strategic e-Business Management (Progress in IS); Springer; 2013 Capitulo: 7, 8, 9, 10
- * Digital Business & E-Commerce Management, 6th ed. Strategy Implementation & Practice, Dave Chaffey, Edit. Trans-Atlantic Publications, 2014. Capitulo: 5, 6, 7, 8,

Unidad Didáctica 4 - Tendencias de las Estrategias de Negocios Electrónicos

Aprendizajes esperados en la Unidad:

Se Analizan las tendencias actuales y futuras de las Estrategias de Negocios Electrónicos.

Temas de la Unidad:

			Horas
1	Tendencias de las Estrategias de Negocios Electrónicos	Se describen y analizan las tendencias de las Estrategias de Negocios Electrónicos	5

Los atributos a desarrollar en esta Unidad son:

- * Gestiona recursos para el funcionamiento adecuado de las áreas (Competencia ISIP02)
- * Evalúa el perfil de los candidatos (Competencia ISIP02)

Los Capítulos de Libros recomendados para esta Unidad son:

- * Handbook of Strategic e-Business Management (Progress in IS); Springer; 2013 Capítulo: 12

Propuesta de Evaluación	<i>Exposiciones, proyectos, tareas.</i>
Recomendaciones de uso de computadora	<i>Si, de apoyo para el curso.</i>
Horas de uso de Computadora	2
Recursos Didácticos	<i>Uso de proyector, computadora, acceso a Internet.</i>

Experiencias de Aprendizaje

	Experiencia	Método
1	Trabajo en equipo:Desempeño del trabajo y colaboración con compañeros al desarrollar un proyecto o tema relacionado a la asignatura	El alumno participará con sus compañeros para el desarrollo de diversas actividades durante el curso.
2	Análisis de Información:Desarrollo de habilidades para integrar información, hacer su análisis y obtener conclusiones de un tema o proyecto relacionado a al asignatura	Que el estudiante pueda aprender un conocimiento novedoso a través de las experiencias del curso.

Experiencias de Enseñanza

	Experiencia	Método
1	Organizador de Trabajo:Generar y propiciar trabajo colaborativo, al conformar equipos de trabajo para la asignatura	El profesor desarrollará actividades de organización de equipos y asignación de actividades durante el curso.
2	Asesoría:Brindar asesoría y/o retroalimentación en el momento del desarrollo práctico de las actividades	El profesor realizará funciones de asesoría al alumno en las diversas actividades desarrolladas durante el curso.

Bibliografía Básica

Orden	ISBN	Cita
1	9783642397462	Handbook of Strategic e-Business Management (Progress in IS); Springer; 2013
2	9780071846981	The New IT: How Technology Leaders are Enabling Business Strategy in the Digital Age, Jill Dyche, McGraw-Hill Education, 2015.
3	9780273786542	Digital Business & E-Commerce Management, 6th ed. Strategy Implementation & Practice, Dave Chaffey, Edit. Trans-Atlantic Publications, 2014.

Bibliografía Complementaria

ISBN	Cita
9781422162477	Harvard Business Review on Aligning Technology with Strategy, Harvard Business Review, Harvard Business Review Press, 2011.
9781440341557	Creative Strategy and the Business of Design, Douglas Davis, Editorial: HOW Books, 2016.

Evaluación Formativa de las Competencias

La evaluación propuesta de los atributos de las competencias del curso son:

* Realiza estudios de factibilidad económica, técnica y operativa (Competencia ISIP02):

Incluir un apartado en la propuesta del proyecto que incluya información relativa con la factibilidad económica, técnica y operativa Como herramientas de medición del atributo de la competencia se recomienda: Información documental donde demuestre la viabilidad del proyecto. Aprendizaje por proyecto

* Establecer la estrategias para alcanzar las metas y los objetivos técnicos (Competencia ISIP02):

Demostrar que se plantean las metas y los objetivos Como herramientas de medición del atributo de la competencia se recomienda: Cronograma de actividades Aprendizaje por proyecto Evidencia del apoyo de software para el desarrollo del proyecto

* Establece el programa de trabajo y distribuye las actividades y tareas de los profesionistas involucrados en los proyectos (Competencia ISIP02):

Elaborar el plan de trabajo Como herramientas de medición del atributo de la competencia se recomienda: Cronograma de actividades Descripción de funciones de cada uno de los involucrados Aprendizaje por proyecto Evidencia del apoyo de software para el desarrollo del proyecto

* Gestiona recursos para el funcionamiento adecuado de las áreas (Competencia ISIP02):

** Aprendizaje por proyecto Demostrar que se plantean las metas y los objetivos Como herramientas de medición del atributo de la competencia se recomienda: Cronograma de actividades Evidencia del apoyo de software para el desarrollo del proyecto

* Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos. (Competencia USON13):

La institución deberá definir los criterios de evaluación de este atributo

* Evalúa el perfil de los candidatos (Competencia ISIP02):

** Aprendizaje por proyecto Demostrar que se plantean las metas y los objetivos Como herramientas de medición del atributo de la competencia se recomienda: Cronograma de actividades Evidencia del apoyo de software para el desarrollo del proyecto

Propuesta de evaluación formativa de la materia

	Tipo	Evidencias A Evaluar	Técnicas E Instrumentos De Evaluación	Ponderación %
1	HA	Exposiciones: Dominio del tema, investigación realizada para enriquecer el tema, presentación y claridad en la exposición.	Presentación por parte del alumno de temas relacionados con el curso. Material y/o diapositivas de la exposición	40 %
2	CHA	Presentación de proyecto final: Redactar un documento elaborado en equipo. Se deberá elaborar en base a la guía metodológica que se proporciona durante el curso/asignatura.	Desarrollo de un proyecto final que refleje los conocimientos aprendidos durante el curso. Entrega del proyecto final	40 %
3	CH	Trabajos y tareas de desempeño: Profundidad con la que se realiza el trabajo o tarea: Claridad en el planteamiento del reporte elaborado; Procedimiento utilizado para la elaboración del trabajo o tarea.	Realización de diversos trabajos relacionados con el curso. Entrega de reportes y de trabajos.	20 %

Valor Total 100%

C: Conocimientos H: Habilidades A: Actitudes