

## 1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	<b>Tecnología para la Gestión II</b>
Carrera:	<b>Ingeniería en Gestión Empresarial</b>
Clave de la asignatura:	<b>GND-1302</b>
(Créditos) SATCA <sub>1</sub>	<b>2 - 3 - 5</b>

## 2.- PRESENTACIÓN

### **Caracterización de la asignatura.**

La asignatura Tecnología para la Gestión II aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial la capacidad de utilizar las nuevas tecnologías de comunicación, así como la habilidad para seleccionar y utilizar el software necesario para el manejo de la información en la organización, optimizar los procesos de comunicación y mejorar la toma de decisiones. La estructura de la materia se presenta de manera abierta, con el objetivo de que el contenido se pueda actualizar de manera constante, ya que por su esencia, ésta se presta para evolucionar rápidamente hacia nuevas versiones.

### **Intención didáctica.**

Este programa de estudios es eminentemente práctico, es decir, el profesor propone la ejecución de algún trabajo en computadora y el estudiante se dirige a los laboratorios para acceder a las aplicaciones mencionadas en el temario para así llevar a cabo la práctica, con el monitoreo del docente.

En la primera unidad se pretende que el estudiante, con base en las competencias adquiridas en la asignatura Tecnología para la Gestión Empresarial, integre las plantillas que dan forma a un proyecto de inversión, así mismo que desarrollen las vinculaciones informáticas en ellas para el logro de un simulador de negocios.

Las segunda, tercera, y cuarta unidades contemplan el uso de software para la toma de decisiones gerenciales, la gestión de recursos materiales y financieros, la gestión de capital humano, así como para la gestión de ventas y mercadotecnia. La tarea del docente es estimular en los estudiantes su creatividad, así como la aplicación de sus conocimientos, proponiendo casos prácticos para su solución.

En el transcurso de las actividades programadas es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su hacer futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión, la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo, el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía.

### 3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR.

Competencias específicas	Competencias genéricas
<p>Utilizar las nuevas tecnologías de Información en las organizaciones, para optimizar los procesos de comunicación y mejorar el trabajo dentro de ellas.</p>	<p><b>Competencias genéricas:</b></p> <p><b>Competencias instrumentales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li> <li>• Habilidad para buscar y analizar información.</li> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Solución de problemas.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> </ul> <p><b>Competencias interpersonales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad crítica y autocrítica.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Habilidades interpersonales.</li> </ul> <p><b>Competencias sistémicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</li> <li>• Habilidades de investigación.</li> <li>• Capacidad de aprender.</li> <li>• Creatividad.</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma.</li> <li>• Búsqueda del logro.</li> </ul>

### 4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
La Paz B.C.S.	Academia de Ingeniería en Gestión Empresarial.	

### 5.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO (competencia específica a desarrollar en el curso)

Utilizar las nuevas tecnologías de información en las organizaciones, para optimizar los procesos de comunicación y mejorar la toma de decisiones en la gestión empresarial.

### 6.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Habilidad para el manejo de la computadora.
- Manejo de software en un ambiente gráfico.

- Navegación en Internet.
- Manejo avanzado de Hojas de Cálculo.
- Capacidad de análisis.

## 7.- TEMARIO

1	Creación de un simulador a partir de la integración de plantillas	1.1 plantilla de bienvenida 1.2 plantilla de productos 1.3 plantilla de servicios 1.4 plantilla de estimación del precio 1.5 plantilla de la mezcla de mercadotecnia 1.6 plantilla de proyección ingresos 1.7 plantilla del presupuesto de ventas 1.8 plantilla de ingresos 1.9 plantilla de sueldos y salarios 1.10 plantilla de costos y gastos fijos y variables 1.11 plantilla de gestión de inventarios, cuentas por cobrar y cuentas por pagar. 1.12 plantilla financiamiento 1.13 plantilla de estados financieros proforma 1.14 plantilla de razones e indicadores financieros.
2	Software para gestión de recursos Materiales, financieros y capital humano	2.1 Microsoft Project 2.1.1. Crear archivos 2.1.2. Definir calendario de proyecto 2.1.3. Agregar tareas 2.1.4. Importar tareas desde Excel 2.1.5 Gestionar tareas 2.2.1. Configurar recursos 2.2.2. Gestionar recursos 2.3.1. Rutas y tareas críticas 2.4.1. Seguimiento del proyecto 2.5 Caso práctico
3	Software para el manejo de bases de datos (Access)	3.1. Introducción 3.2. Bases de datos para ventas 3.3. Bases de datos para servicios 3.4. Bases de datos para productos
4	Simuladores para la Ingeniería del Proyecto	4.1 PROMODEL 4.1.1 Introducción 4.1.2 Caso practico

## 8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

El docente debe dominar ampliamente los contenidos de esta materia para que pueda abordar cada uno de los contenidos en su totalidad, además contar con la capacidad para coordinar, trabajar en equipo, orientar el trabajo del estudiante, 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. Tomar

en cuenta el conocimiento de los estudiantes como punto de partida y como obstáculo para la construcción de nuevos conocimientos.

- Realizar actividades donde se fomente el uso de la lógica y de la capacidad de análisis de datos.
- Promover actividades en las que el estudiante investigue alternativas sobre el software existente en el laboratorio.
- Proveer casos prácticos para ser desarrollados en el laboratorio.
- Fomentar la observación y análisis para la toma de decisiones
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios a las que ésta da soporte para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos, metodologías y software que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
- Cuando los temas lo requieran, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión del estudiante.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la asignatura ( hoja de cálculo, base de datos, graficador, Internet).

### 9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

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:

- Prácticas realizadas con los paquetes de Software
- Proyectos innovadores con la utilización de las TIC's
- Exámenes escritos para comprobar el manejo de aspectos teóricos y declarativos.
- Portafolios de evidencia.

### 10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

#### Unidad 1: Creación de un Simulador de Negocios a partir de la integración de plantillas

Competencia específica a Desarrollar.	Actividades de Aprendizaje
<p>Generar habilidades avanzadas en el uso y manejo de la paquetería de software de oficina para el desarrollo de plantillas de un proyecto de inversión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar la aplicación de las funciones en la hoja de cálculo Microsoft Excel, orientadas a la construcción secuencial de plantillas correspondientes a todas las partes de un proyecto de inversión.</li> <li>• Diseñar y presentar, con base en las funciones avanzadas del software de oficina una herramienta que sea capaz de, al integrarse, constituirse</li> </ul>

	como un simulador de negocios.
--	--------------------------------

## Unidad 2: Software para gestión de recursos materiales, financieros y capital humano.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Generar las habilidades en el uso y manejo avanzado del Software Microsoft Project para la toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Investigar y aprender las funciones de los programas computacionales que son herramientas relevantes como apoyo en la toma de decisiones empresariales.</li> </ul>

## Unidad 3: Software para el manejo de bases de datos (Access)

Competencia específica a Desarrollar.	Actividades de Aprendizaje
Aplicar el software (Access) en la gestión de recursos humanos, materiales y financieros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar en casos prácticos los recursos de Access, específicamente en ventas, servicios y productos.</li> </ul>

## Unidad 4: Simuladores para la Ingeniería del proyecto (Promodel).

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Diseñar y analizar sistemas de producción y servicios mediante las capacidades gráficas y de animación que presenta el software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>En un caso práctico lograr reducciones de costos, mejoras en la productividad e incrementar las ventajas estratégicas en la producción de bienes y servicios</li> </ul>

### 11.- FUENTES DE INFORMACIÓN.

- González Lozano Ricardo, *Bases de datos con Access*, Ed. Alfaomega, México, 2009.
- Ros Marín Josep, *Access 2007*, Ed. ENI, Barcelona, 2007.
- Colmenar Antonio, et al, *Gestión de proyectos con Microsoft Project 2007*, Ed. Alfaomega, México 2007.
- Manuales correspondientes a cada software.

### 12.- PRÁCTICAS PROPUESTAS.

- Realizar prácticas con el paquete de software.
- Desarrollar proyectos innovadores con la utilización de las TIC's