



PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

ORGANISMO ACADÉMICO: FCAel, IPRO, IPRES								
PROGRAMA EDUCATIVO: Licenciatura en Administración				ACADEMIA LOCAL A LA QUE PERTENECE: Administración ETAPA FORMATIVA: Énfasis SEMESTRE: 8º.				
FECHA DE APROBACIÓN POR H. CONSEJOS TÉCNICO: COMITE ACADÉMICO DE ÁREA: CONSEJO UNIVERSITARIO:				PROGRAMA ELABORADO POR: M.A. Luz Stella Vallejo Trujillo. M:A. Gustavo Barragán Razo				
UNIDAD DE APRENDIZAJE: Administración de Empresas Virtuales				FECHA DE ELABORACIÓN: 12 de Noviembre de 2012 FECHA DE REVISIÓN				
Clave	Horas de Teoría	Horas de Práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de aprendizaje	Núcleo de formación	Modalidad
A8AEV	2	3	5	7	Obligatoria	Curso Taller	Formativo	Presencial
Prerrequisitos: (Temas aprendidos)			Unidad(es) de aprendizaje antecedente (Seriadas y recomendadas):		Unidad (es) de aprendizaje consecuentes (Seriadas y recomendadas)			

Programas Académicos en los que se imparte:

Licenciatura en: Administración (FCAel, IPRO, IPRES)

II PRESENTACIÓN

La unidad de aprendizaje *Administración de Empresas Virtuales*, correspondiente al plan de estudios, es diseñada a partir del enfoque por competencias. Se imparte en el octavo semestre, y ofrece como parte de la renovación de la curricular la incorporación del estudiante a la conceptualización, comprensión, análisis y diseño de estrategias tendientes a la competitividad de las empresas de clase mundial y a la evolución dinámica que las tecnologías de información que se están generando en este modelo de organización contemporánea, la cual favorece la mundialización de la economía. Ello con el fin de adquirir los principales conocimientos teórico – conceptuales para interpretar los problemas de la sociedad del siglo XXI. Esta unidad de aprendizaje se presenta como una pieza clave para conocer los alcances y limitantes de la administración, reflexionando sobre el entorno, normatividad y exigencias de las empresas virtuales.

El curso está organizado en bloques temáticos, en cada uno se analizan los conceptos relacionados con la empresa virtual así como con las tecnologías de información, para el cumplimiento de los objetivos empresariales. La importancia de esta unidad de aprendizaje es que permite al administrador en formación, considerar las exigencias empresariales del mundo de los negocios para su permanencia en un mercado global y competitivo.

III PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Identificar, analizar, comprender la administración de las empresas virtuales.

IV. COMPETENCIAS PROFESIONALES	V. CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO
Identificar y comunicar algunas de los principales conceptos utilizados en la administración de las empresas virtuales, así como comprender la administración de las mismas.	A través del desarrollo de los contenidos de esta Unidad de aprendizaje el estudiante será capaz de: Identificar los fundamentos teórico – conceptuales de las empresas virtuales, para su uso crítico y comparación con las empresas tradicionales.

VI. AMBITOS DE DESEMPEÑO

Sector privado

VII. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS	SECUENCIA TEMÁTICA
<p>Introducción a las empresas virtuales</p>	<p>1.1 Concepto de empresas virtuales. 1.2 De la empresa tradicional a la empresa virtual. 1.3 Ventajas y desventajas 1.4 Características 1.5 Tipos de empresas virtuales 1.6 Paradigmas de la empresa virtual 1.7 Aspectos legales <ul style="list-style-type: none"> • Normatividad • Registro de dominio • Protección a las computadoras y a la información 1.8 Criterios de localización 1.9 Modelo de negocio</p>
<p>Proceso administrativo de empresas virtuales</p>	<p>2.1 Planeación de la empresa virtual 2.2 Organización de la empresa virtual 2.3 Dirección de la empresa virtual 2.4 Control de la empresa virtual</p>
<p>Áreas funcionales de empresas virtuales</p>	<p>1.1 Sistemas 1.2 Finanzas en la empresa virtual 1.3 Mercadotecnia en la empresa virtual 1.4 Operaciones 1.5 Recursos humanos</p>

VIII. DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
<p>Introducción a las empresas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar los conceptos de empresa virtual. - Identificar las ventajas y desventajas de una empresa tradicional y una empresa virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir las diferencias entre una empresa tradicional y una empresa virtual. - Identificar las características de una empresa virtual. - Realizar comparaciones de la normatividad entre los dos tipos de empresas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad para cumplir los compromisos en los tiempos establecidos. - Disposición para trabajo en equipo. - Asume una actitud crítica, reflexiva y tolerante sobre los aportes de clase.
<p>PROPOSITO DE UNIDAD DE COMPETENCIA</p> <p>Que el alumno se apropie de conceptos básicos relacionados con las empresas virtuales.</p>			
<p>Estrategias didácticas recomendadas:</p> <p>Evaluación diagnóstica Integración de trabajo en equipo Elaboración de mapa conceptual que integre los temas</p>	<p>Recursos didácticos requeridos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bibliografía - Periódicos y revistas de divulgación del año en curso - Acceso a internet - Retroproyector y computadora - Pizarrón y plumones, lo que permite exponer una gran variedad de materiales: figuras, mapas, esquemas, redes conceptuales. 	<p>Tiempo Destinado:</p> <p>20 horas</p>	
EVALUACIÓN			
Criterios de desempeño		Productos o Evidencias	
<p>Encuadre del curso en el que se exponga un panorama general de los contenidos a desarrollarse. Participación activa de los estudiantes. Cumplir con las recomendaciones para la construcción del mapa conceptual.</p>		<p>Elaborar un ensayo que refleje los principales rasgos característicos de la empresa tradicional y virtual. Construir un mapa conceptual donde se muestren ejes de análisis, supuestos básicos o conceptos centrales con las perspectivas abordadas en esta unidad de aprendizaje.</p>	

UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
<p>Proceso administrativo de empresas virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el proceso administrativo. - Analizar y evaluar el enfoque del proceso administrativo entre una empresa tradicional y una virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar comparaciones del proceso administrativo entre una empresa tradicional y una empresa virtual. -Comprender los conceptos de: colaboración, confianza, especialización, joint ventures, UTE´s, TIC´s. -Comprender la forma de operación del trabajo colaborativo. -Comprender la forma de operación de joint ventures, UTE´s y TIC´s de una empresa virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra capacidad para tolerar todas las opiniones. - Colabora en las actividades encomendadas y asume el trabajo en equipo.
<p>PROPOSITO DE UNIDAD DE COMPETENCIA</p> <p>Que el alumno desarrolle su capacidad de análisis de tal forma que le permita comprender y comparar las diferencias y similitudes del proceso administrativo entre una empresa tradicional y una empresa virtual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los conceptos de: colaboración, confianza, especialización, joint ventures, UTE´s, TIC´s. 		
<p>Estrategias didácticas recomendadas:</p> <p>Integración de trabajo en equipo Elaboración de diagrama comparativo mediante investigación del proceso administrativo de una empresa tradicional y una empresa virtual.</p>	<p>Recursos didácticos requeridos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bibliografía - Periódicos y revistas de divulgación del año en curso - Acceso a internet - Retroproyector y computadora - Pizarrón y plumones, lo que permite exponer una gran variedad de materiales: figuras, mapas, esquemas, redes conceptuales. 	<p>Tiempo Destinado:</p> <p>25 horas</p>	
EVALUACIÓN			
Criterios de desempeño		Productos o Evidencias	
<p>Participación activa durante la discusión. Calidad de aportes durante la discusión. Profundidad de la investigación de empresas virtuales.</p>		<p>Discusión sobre los tipos empresa tradicional y virtual.</p>	

UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores
Áreas funcionales de empresas virtuales PROPOSITO DE UNIDAD DE COMPETENCIA Que el alumno domine los conceptos y comprenda la operación de las áreas funcionales de las empresas virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender las áreas de funcionales de las empresas virtuales. - Analizar los conceptos de e-commerce, core business y otros. 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar comparaciones de las áreas funcionales de una empresa tradicional y una empresa virtual. - Comprender la forma de operación de las áreas funcionales de la empresa virtual.. 	<ul style="list-style-type: none"> - Asume y propicia la corresponsabilidad. - Se compromete en las actividades realizadas.
Estrategias recomendadas: Investigación en periódicos internacionales en español Exposición grupal Lluvia de ideas	Recursos didácticos requeridos: <ul style="list-style-type: none"> - Bibliografía - Acceso a internet - Pizarrón y plumones, lo que permite exponer una gran variedad de materiales: figuras, mapas, esquemas, redes conceptuales. - Retroproyector y computadora 	Tiempo Destinado: 35 horas	
EVALUACIÓN			
Criterios de desempeño		Productos o Evidencias	
Calidad y diversidad de la información investigada para la exposición. Interpretación de los indicadores de calidad y sustentabilidad mediante ejemplos prácticos.		Presentación de exposición en grupo, teniendo en cuenta la redacción y utilización de investigación hemerográfica de actualidad.	

IX. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN RECOMENDADA

Unidad de Competencia 1.

- Información hemerográfica 20%
- Participación en el equipo y en clase, 20%
- Ensayos 30%
- Mapa conceptual 30%

Unidad de Competencia 2.

- Participación fundamentada 20%
- Grupos de discusión 20%
- Diagrama comparativo 30%
- Examen 30%

Unidad de Competencia 3.

- Participación activa 20%
- Lectura de textos 20 %
- Exposición 30%
- Taller de indicadores 30%

ACREDITACIÓN Con fundamento en la legislación universitaria vigente, aprueba la unidad de aprendizaje todo aquel alumno que obtenga, una vez hecha la suma de los porcentajes asignados a cada actividad, el 60% como mínimo y haya asistido cuando menos al 80% de las sesiones durante el semestre.

X. PERFIL DOCENTE

LICENCIADO (A) Y/O MAESTRO (A) EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS con conocimientos en modelos de empresas virtuales, manejo de e-commerce, core business y tecnologías de información.

XI. BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA	COMPLEMENTARIA
<ol style="list-style-type: none">1. Aguer, M. (2004). The Era of Virtual Organizations. Piramide Ediciones SA. Pág 136.2. Aguer, M. (2004). Evaluation of Assets in Virtual Enterprises. Piramide Ediciones SA. Pág 216.3. Berenguer, J.M., Ramos, J.A. (Negocios digitales: competir usando tecnología. Ediciones Universidad de Navarra.4. Cohen, D. (2009). Tecnologías de la información en negocios. McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. Pág 364.5. Porter, Michael. (1991). La Ventaja Competitiva de las Naciones. Ed. Vergara: Buenos Aires, 1991.	<ol style="list-style-type: none">1.Hernández, V. (2006). Hay negocio en call centers: el integrador de valor agregado, iFone, se adjudicó un proyecto altamente rentable al emplear tecnología AltiGen para ... de información.: An article from: E Semanal. Pág 4.2.Davidow, W. (1993). The Virtual Corporation: Structuring and Revitalizing the Corporation for the 21st Century. Pág 3043.Simo, L. (2011). Sociedad virtual. Amazon Digital Services, Inc. Pág 221.4.Sotres, S. (2010). La empresa virtual, un nuevo esquema de negocios en la red. Revista digital universitaria. UNAM. V. 11, núm 10. 11 pág.