



Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

Manual de Asignatura

INA-CV
REV00

Thumbnail of a syllabus form titled "FORMA TÉCNICA (Asignatura)". The form includes fields for "Nombre", "Código", "Categoría", "Código", and "Código". It also has a section for "Descripción" and a table for "Evaluación de los aprendizajes".

Thumbnail of a detailed syllabus table. The table has columns for "CONTENIDOS", "ACTIVIDADES", "EVALUACIÓN", and "RECURSOS". It contains a grid of data for each of these categories.

**Licenciatura en Negocios
Internacionales**

Negocios Electrónicos

Directorio

Lic. Emilio Chuayffet Chemor
Secretario de Educación

Dr. Fernando Serrano Migallón
Subsecretario de Educación Superior

Mtro. Héctor Arreola Soria
Coordinador General de Universidades Tecnológicas y Politécnicas

Dr. Gustavo Flores Fernández
Coordinador de Universidades Politécnicas.

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



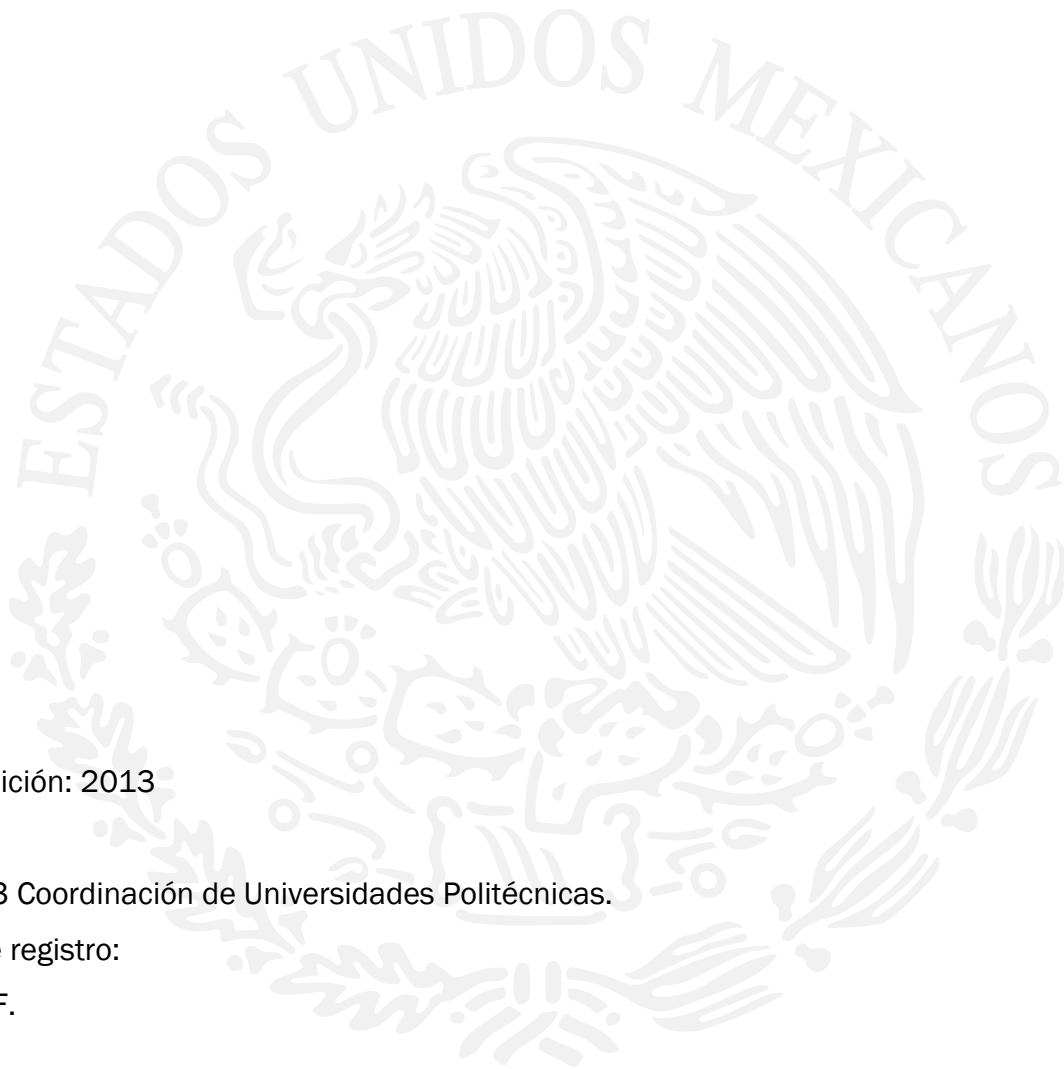
Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

PÁGINA LEGAL

Participantes

Dra. María del Rosario López Torres - Universidad Politécnica de Tulancingo (UPT).

L.I. René Islas Pastrana - Universidad Politécnica de Tulancingo (UPT).



Primera Edición: 2013

DR © 2013 Coordinación de Universidades Politécnicas.

Número de registro:

México, D.F.

ISBN_____



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
PROGRAMA DE ESTUDIOS	6
FICHA TÉCNICA.....	7
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO.....	10
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	23
GLOSARIO.....	38
BIBLIOGRAFÍA	44

INTRODUCCIÓN

Los Negocios Electrónicos son una herramienta moderna de uso común en las empresas, su actividad y uso se convierte día a día en un elemento esencial para estar a la vanguardia y obtener ventaja competitiva.

La Tecnología no debe ser una limitante sino más bien una oportunidad de hacer crecer las organizaciones, la utilización de tecnología y negocios electrónicos ponen a las organizaciones en un estándar alto de competitividad, mientras quienes no las utilizan se quedan obsoletas o terminan por desaparecer.

Es por eso la importancia de conocer el manejo de los Negocios Electrónicos, su estructura, funcionamiento y todos aquellos elementos técnicos y legales que permiten tener esta herramienta en uso en las organizaciones.


El presente manual contiene siete apartados que guían al docente en el desarrollo de competencias del estudiante. En la ficha técnica se describe la justificación, el objetivo general, y se definen las capacidades y habilidades que se desarrollan en la asignatura; incluye además las unidades de aprendizaje y la bibliografía recomendada para el curso.

Posteriormente, en el apartado de identificación de resultados de aprendizaje, se indican los saberes que debe adquirir el alumno, como son: el saber, saber ser, saber hacer, además de los requerimientos mínimos que el alumno debe desarrollar, y la evidencia que permita demostrar el desarrollo de competencias.

Se presenta también, la planeación del aprendizaje donde se señalan las técnicas, instrumentos y métodos de evaluación sugeridas para alcanzar el resultado de aprendizaje, y se proponen actividades y prácticas que el docente podrá adoptar en el desarrollo de las competencias. Finalmente, se incluye el glosario que clarifica la terminología empleada en el curso.

PROGRAMA DE ESTUDIOS

PROGRAMA DE ESTUDIO																		
DATOS GENERALES																		
NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO:		Licenciatura en Negocios Internacionales																
OBJETIVO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:		Formar profesionales con capacidad de dirigir, asesorar y ejecutar estrategias gerenciales y de negociación en ámbitos de incertidumbre y de competitividad internacional; aplicando e innovando herramientas administrativas, económicas, financieras y mercadológicas.																
NOMBRE DE LA ASIGNATURA:		NEGOCIOS ELECTRONICOS																
CLAVE DE LA ASIGNATURA:		NEE-ES																
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA:		El alumno será capaz de utilizar las herramientas ofimáticas para obtener la información necesaria para una toma de decisiones acertiva y eficientar las áreas de la empresa.																
TOTAL HRS. DEL CUATRIMESTRE:		90 HORAS																
FECHA DE EMISIÓN:		ENERO 2013																
UNIVERSIDADES PARTICIPANTES:		Universidad Politécnica de Tulancingo (UPT).																
CONTENIDOS PARA LA FORMACIÓN			ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE										EVALUACIÓN		OBSERVACIÓN			
UNIDADES DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TECNICAS SUGERIDAS		ESPACIO EDUCATIVO			MOVILIDAD FORMATIVA		MATERIALES REQUERIDOS	EQUIPOS REQUERIDOS	TOTAL DE HORAS				TÉCNICA	INSTRUMENTO	
			PARA LA ENSEÑANZA (PROFESOR)	PARA EL APRENDIZAJE (ALUMNO)	AULA	LABORATORIO	OTRO	PROYECTO	PRÁCTICA			TEÓRICA		PRÁCTICA				
												Presencial	NO Presencial	Presencial	NO Presencial			
1.- INTRODUCCION A LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS	Al a completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: * Identificar el origen de los Negocios Electrónicos y la historia del Internet. * Explicar la clasificación de negocios electrónicos.	EC1: Cuestionario de conceptos generales de los Negocios Electrónicos e Internet. EP1- Investigación sobre los modelos de Negocios Electrónicos.	Exposición, Discusión guiada, Preguntas .	Lectura comentada, Lluvia de Ideas.	X	X	NA	NA	X	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía.	Cañón, Laptop, Pizarrón.	5	0	1	0	* Documental	* Cuestionario de conceptos de los Negocios Electrónicos e Internet. * Rubrica para Investigación de Modelos de Negocios electrónicos.	
2.-REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS PARA LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: * Identificar la infraestructura tecnológica necesaria para realizar Negocios electrónicos.	ED1: Exposición en equipo sobre las características de Hardware y Software para los Negocios Electrónicos. EP2- Cuestionario de Tipos de Sistemas Operativos.	Discusión guiada, Preguntas .	Exposición, Lectura comentada, Estudio de casos.	X	X	NA	NA	X	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía.	Cañón, Laptop, Pizarrón.	4	0	3	2	* Documental	* Guía de Observación para exposición en equipo sobre las características de Hardware y Software para los Negocios Electrónicos. * Cuestionario de los tipos de sistemas operativos.	
3.-HERRAMIENTAS WEB PARA LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumnos será capaz de: * Clasificar las diferentes herramientas para los negocios electrónicos. * Identificar el software adecuado para realizar transacciones de comercio electrónico. * Realizar el diseño de un Negocio Electrónico.	EP3- Investigación sobre Navegadores y Correo Electrónico. ED2: Exposición sobre el Software existente para Negocios Electrónicos. EP4- Práctica de Diseño utilizando Software de Aplicación.	Exposición, Discusión guiada, Preguntas .	Lectura comentada, Estudio de casos, Investigación en Internet.	X	X	NA	NA	X	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software	Cañón, Laptop, Pizarrón, PC'S	5	0	5	3	* Documental	* Lista de Cotejo para Investigación de Navegadores y Correo Electrónico. * Guía de Observación para exposición sobre Software existente para Negocios Electrónicos. * Guía de Observación para práctica de diseño utilizando Software de aplicación.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de computo
4.- SEGURIDAD Y LEGISLACIÓN DE LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: * Identificar los diferentes mecanismos de seguridad y legislación en los Negocios electrónicos.	EC2- Cuestionario de conceptos principales de Seguridad, criptografía y legislación internacional. EP5- Ensayo sobre diferentes organismos y comparación de las legislaturas de Negocios Electrónicos en el mundo.	Exposición, Discusión guiada, Preguntas, Ejemplos.	Estudio de casos, investigación, Ejemplificación.	X	X	NA	X	X	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software	Cañón, Laptop, Pizarrón, PC'S	5	0	5	0	* Documental	* Cuestionario para conceptos principales de Seguridad, criptografía y legislación internacional. * Rubrica para ensayo sobre los diferentes organismos y comparación de las legislaturas de Negocios Electrónicos en el mundo.	
5.- ESTRATEGIAS DE MARKETING, SISTEMA DE PAGOS ELECTRONICOS Y SITIOS DE INTERNET	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: * Aplicar diversas estrategias de mercadotecnia que se utilizan en los Negocios Electrónicos. * Identificar los diferentes Sistemas de Pagos Electrónicos. * Reconocer los diferentes sistemas de pagos. * Desarrollar e implementar una página de internet para Comercio Electrónico.	EC3- Conocimientos sobre Simulador de Negocios. EP6- Uso del Simulador de Negocios. EC4- Cuestionario de los Sistemas de Pagos Electrónicos. EP7.- Realiza una Compra On-Line. EP8.- Elabora una página Web.	Exposición, Discusión guiada, Preguntas .	Estudio de casos, Práctica de Simulador de Negocios, Exposición, Lectura comentada, Estudio de casos, Práctica.	X	X	NA	X	X	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software	Cañón, Laptop, Pizarrón, PC'S	9	3	18	22	* Documental	* Cuestionario para conceptos de Simulador de Negocios. * Guía de Observación para Simulador de Negocios. * Cuestionario para Sistemas de Pagos Electrónicos. * Guía de Observación para Compra On-Line. * Guía de observación para desarrollo de Página Web.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de computo, sistema LABSAG simulador de negocios.

	FICHA TÉCNICA
---	----------------------

Nombre:	Negocios Electrónicos.
Clave:	NEE-ES
Justificación:	NO ESTA
Objetivo:	NO ESTA
Habilidades:	Formular ideas. Desarrollar nuevos conceptos. Resolución creativa de problemas. Habilidades de expresión oral y escrita. Pro actividad y dinamismo. Capacidad de investigación. Aplicación de conocimientos de Software Diversos.
Competencias genéricas a desarrollar:	Capacidad para análisis y síntesis, para resolver problemas, para aplicar los conocimientos en la práctica, para adaptarse a nuevas situaciones, para cuidar la calidad, para gestionar la información y para trabajar en forma autónoma y en equipo.

Capacidades a desarrollar en la asignatura	Competencias a las que contribuye la asignatura
<p>Manejar el software necesario de la empresa para la obtención de información necesaria para una toma de decisiones asertiva.</p> <p>Aplicar los modelos matemáticos en la paquetería e interpretar sus resultados para una toma de decisiones adecuada.</p>	<p>Aplicar herramientas de Ofimática para eficientar los procesos de la empresa mediante la aplicación de modelos matemáticos en los diferentes softwares.</p>

	Unidades de aprendizaje	HORAS TEORÍA		HORAS PRÁCTICA	
		Presencial	No presencial	Presencial	No presencial
Estimación de tiempo (horas) necesario para transmitir el aprendizaje al alumno, por Unidad de Aprendizaje:	1. Introducción a los Negocios Electrónicos.	5	0	1	0
	2. Requerimientos Tecnológicos para los Negocios Electrónicos.	4	0	3	2
	3. Herramientas Web para los Negocios Electrónicos.	5	0	5	3
	4. Seguridad y Legislación de los Negocios Electrónicos.	5	0	5	0
	5. Estrategias de Marketing, Sistema de Pagos Electrónicos y Sitios de Internet	9	3	18	22
Total de horas por cuatrimestre:	90				
Total de horas por semana:	5				
Créditos:	6				



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Introducción a los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Cuestionario de Negocios Electrónicos e Internet		
Número:	1	Duración (horas) :	1 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar el Origen de los Negocios Electrónicos y la Historia del Internet.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Bibliografía, apuntes y notas. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Proporcionar la explicación sobre los negocios Electrónicos y la Historia del internet, apoyar la explicación con casos prácticos y algunos videos. Actividades del Alumno: A partir del conocimiento adquirido en clase, elaborar y contestar un cuestionario de 10 preguntas que describa el origen desarrollo de los Negocios Electrónicos, la historia de Internet y su apoyo a los Negocios Electrónicos.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EC1.- Cuestionario de conceptos generales de los Negocios Electrónicos e Internet.			

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Introducción a los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Investigación Modelos de Negocios Electrónicos.		
Número:	1	Duración (horas) :	1 HRS
Resultado de aprendizaje:	Explicar la clasificación de negocios electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Libreta, lapicero y/o dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Proporcionar a los alumnos la explicación de que es un modelo de Negocios Electrónicos, y a partir de la explicación definir la estructura de la investigación. Actividades del Alumno: Desarrollar una investigación de los modelos de Negocios Electrónicos existentes a partir de los lineamientos definidos por el docente.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP1.- Investigación sobre los modelos de Negocios Electrónicos.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Requerimientos Tecnológicos para los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Exposición sobre características de Hardware y Software para los Negocios Electrónicos.		
Número:	1	Duración (horas) :	3 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar la infraestructura tecnológica necesaria para realizar Negocios electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio ó salón de clase con proyector.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Definir los equipos, y asignar a cada equipo el tema a exponer, orientar a los alumnos sobre el contenido y la estructura de la exposición. Actividades del Alumno: Desarrollar la investigación de los temas asignados por el docente, así como realizar el material en diapositivas para realizar la presentación ante sus compañeros.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: ED1: Exposición en equipo sobre las características de Hardware y Software para los Negocios Electrónicos.			

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Requerimientos Tecnológicos para los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Cuestionario Sistemas Operativos.		
Número:	1	Duración (horas) :	1 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar la infraestructura tecnológica necesaria para realizar Negocios electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Libreta, lapicero y/o dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Proporcionar la explicación sobre los Sistemas Operativos y sus tipos. Actividades del Alumno: A partir del conocimiento adquirido en clase, elaborar y contestar un cuestionario de 10 preguntas que describa que es un Sistema Operativo y sus tipos, y su importancia en los Negocios Electrónicos.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP2.- Cuestionario de Tipos de Sistemas Operativos.			

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Herramientas Web para los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Investigación Navegadores y Correo.		
Número:	1	Duración (horas) :	2 HRS
Resultado de aprendizaje:	Clasificar las diferentes herramientas para los Negocios Electrónicos. .		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Libreta, lapicero y/o dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <p>Actividades del Profesor: Proporcionar a los alumnos la explicación de que son los Navegadores y el Correo Electrónico, y a partir de la explicación definir la estructura de la investigación.</p> <p>Actividades del Alumno: Desarrollar una investigación sobre los distintos tipos de Navegadores Existentes en Internet así como sus características y sobre el correo electrónico, sus usos y capacidades así como la importancia que tienen estos dos elementos a los Negocios Electrónicos, esto a partir de los lineamientos definidos por el docente.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>EP3.- Investigación sobre Navegadores y Correo Electrónico.</p>			

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Herramientas Web para los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Exposición sobre Software para Negocios Electrónicos.		
Número:	1	Duración (horas) :	3 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar el software adecuado para realizar transacciones de comercio Electrónico.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio ó salón de clase con proyector.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Definir los equipos, y asignar a cada equipo el tema a exponer, orientar a los alumnos sobre el contenido y la estructura de la exposición. Actividades del Alumno: Desarrollar la investigación de los temas asignados por el docente, así como realizar el material en diapositivas para realizar la presentación ante sus compañeros, definiendo claramente cuáles son las herramientas web que se utilizan para los Negocios Electrónicos.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: ED2: Exposición sobre el Software existente para Negocios Electrónicos.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Herramientas Web para los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Diseño utilizando Software de Aplicación.		
Número:	1	Duración (horas) :	3 HRS
Resultado de aprendizaje:	Realizar el diseño de un Negocio Electrónico.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Mostrar a los alumnos cuales son los elementos generales que forman una página web para Negocios Electrónicos, solicitar que investiguen alguna herramienta de diseño para una página web y funcionamiento de la herramienta. Actividades del Alumno: Desarrollar el diseño de un sitio web sencillo en donde utilicen algunas herramientas esenciales para las páginas web dedicadas a los Negocios Electrónicos, dejando el tipo de negocio a libertad del alumno.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP4.- Práctica de Diseño utilizando Software de Aplicación.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Seguridad y Legislación de los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Cuestionario de Seguridad en Negocios Electrónicos, Criptografía y Legislación Internacional.		
Número:	1	Duración (horas) :	1 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar los diferentes mecanismos de seguridad y legislación en los Negocios electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Libreta, lapicero y/o dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Proporcionar la explicación sobre Seguridad, Criptografía y Legislación en los Negocios Electrónicos, apoyar la explicación con casos prácticos y algunos ejemplos. Actividades del Alumno: A partir del conocimiento adquirido en clase, elaborar y contestar un cuestionario de 10 preguntas que describa que es la Seguridad, la Criptografía y la Legislación Internacional actual en Negocios Electrónicos.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EC2.- Cuestionario de conceptos principales de Seguridad, criptografía y legislación internacional.			

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Seguridad y Legislación de los Negocios Electrónicos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Ensayo de organismos y Comparativo de Legislaturas en Negocios Electrónicos.		
Número:	1	Duración (horas) :	3 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar los diferentes mecanismos de seguridad y legislación en los Negocios electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	<p>Material requerido: Libreta, lapicero, Bibliografía y/o dispositivo de almacenamiento.</p> <p>Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.</p>		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <p>Actividades del Profesor: Mostrar a los alumnos un panorama general sobre la legislación de los Negocios Electrónicos en diferentes partes del Mundo, actividades, ventajas y desventajas de ello.</p> <p>Actividades del Alumno: Desarrollar un ensayo de forma individual en donde se desarrolle cuáles son los Organismos que regulan los Negocios Electrónicos, además desarrollar un comparativo de las legislaciones en diferentes regiones del Mundo haciendo distinción de las ventajas y Desventajas de este comparativo.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>EP5.- Ensayo sobre diferentes organismos y comparación de las legislaturas de Negocios Electrónicos en el mundo.</p>			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Estrategias de Marketing, Sistema de Pagos Electrónicos y Sitios de Internet.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Simulador de Negocios		
Número:	1	Duración (horas) :	10 HRS
Resultado de aprendizaje:	Aplicar diversas estrategias de mercadotecnia que se utilizan en los Negocios Electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Manual de simulador de Negocios, dispositivo de almacenamiento Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Proporcionar a los alumnos el enlace de descarga de manual de Simulador de Negocios, solicitar que lean manual, resolver dudas a partir de la lectura de manual y dar una explicación práctica sobre el manejo del simulador de Negocios. Actividades del Alumno: Realizar descarga de manual de Simulador de Negocios, llevar a cabo la lectura de dicho manual y solicitar retroalimentación de aquellos puntos que no queden claros del manual, llevar a cabo simulaciones en el Laboratorio a partir de información proporcionada por el Simulador de Negocios.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EC3.- Conocimientos sobre Simulador de Negocios. EP6.- Uso del Simulador de Negocios.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Estrategias de Marketing, Sistema de Pagos Electrónicos y Sitios de Internet.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Sistemas de Pagos Electrónicos		
Número:	1	Duración (horas) :	1 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar los diferentes Sistemas de Pagos Electrónicos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Libreta, lapicero y/o dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Proporcionar la explicación sobre los Sistemas de Pagos Electrónicos funcionamiento ventajas y desventajas de estos. Actividades del Alumno: A partir del conocimiento adquirido en clase, elaborar y contestar un cuestionario de 10 preguntas que describa los Sistemas de Pagos Electrónicos en Negocios Electrónicos.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EC4.- Cuestionario de los Sistemas de Pagos Electrónicos.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Estrategias de Marketing, Sistema de Pagos Electrónicos y Sitios de Internet.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Compra On-Line		
Número:	1	Duración (horas) :	2 HRS
Resultado de aprendizaje:	Reconocer los diferentes sistemas de pagos		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Definir un sitio web en donde poder realizar una compra On-Line, acordar con los alumnos un artículo a comprar y apoyar en la compra en línea de dicho artículo, explicando a los alumnos las etapas de dicha compra, ventajas y desventajas de esta Actividades del Alumno: Desarrollar una compra On-Line por equipo o grupal en un sitio web definido por el docente en donde se vea reflejado el conocimiento adquirido en clase al elegir un tipo de pago, y seguir paso a paso todo el proceso de la compra de un artículo acordado previamente hasta llegar a la recepción física de la compra.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP7.- Realiza una Compra On-Line.			

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Nombre de la asignatura:	Negocios Electrónicos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Estrategias de Marketing, Sistema de Pagos Electrónicos y Sitios de Internet.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Página Web		
Número:	1	Duración (horas) :	HRS
Resultado de aprendizaje:	Desarrollar e implementar una página de Internet para Comercio Electrónico.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Software para creación de Página web, dispositivo de almacenamiento. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Actividades del Profesor: Mostrar a los alumnos el ambiente y herramientas generales del software para creación de Páginas Web., su funcionamiento general así como un ejemplo de cómo desarrollar una página web para comercio electrónico. Actividades del Alumno: Desarrollar una página web sencilla en la que muestre los elementos esenciales para realizar un Negocio Electrónico			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP8.- Elabora una página Web.			



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CUESTIONARIO DE CONCEPTOS DE LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS E
INTERNET.
UNIDAD I- INTRODUCCION A LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL ALUMNO	MATRICULA:
	FECHA:
NOMBRE DE LA ASIGNATURA Negocios Electrónicos.	CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN
NOMBRE DEL EVALUADOR	
INSTRUCCIONES	
Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.	
<ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué es un Negocio Electrónico?2. ¿Cuáles son los tipos de Modelos de Negocios Electrónicos?3. ¿Qué ventaja me da un Negocios Electrónico?4. ¿Cuáles son los elementos de un Negocio Electrónico?5. ¿Qué es una red de computadoras?6. ¿Cuál es la función de una red de computadores en los Negocios Electrónicos?7. ¿Cuál es el Internet?8. ¿Comercio tradicional y Negocio Electrónico es lo mismo?9. ¿Qué importancia tiene el Internet en un Negocio Electrónico?10. ¿Cuáles son las desventajas de los Negocios Electrónicos?	




Subsistema de
Universidades
Politécnicas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RÚBRICA PARA INVESTIGACION DE MODELOS DE NEGOCIOS ELECTRONICOS.
UNIDAD I - INTRODUCCION A LOS NEGOCIOS ELECTRONICOS

Universidad Politécnica de

Nombre de la asignatura Negocios Electrónicos


Aspecto a evaluar	Competente 10	Independiente 9	Basico Avanzado 8	Basico umbral 7	Insuficiente 0
Contenido de la información	Establece de forma completa los Modelos de Negocios y sus Características.	Muestra las características elementales de cada Modelo de Negocios.	Muestra parcialmente las características de cada Modelo de Negocios	Presenta algunos Modelos de Negocio y características limitadas	Presenta de forma incompleta y no clara los Modelos de Negocios
Organización de la Información	Presenta todos los modelos de Negocios con las características principales y estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta todos los Modelos de Negocios con las ideas principales, no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta todos los Modelos de Negocios sin las ideas principales, no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta algunos Modelos de Negocios y no las tiene claras en su Investigación.	Presenta solo los Modelos de Negocios sin idea del contenido de cada uno de ellos.
Presentación	Elementos considerados: * Fuente * Alineación de contenido * Ortografía * Utilización de Autoformas. * Bibliografía	Cumple con cuatro de los cinco requisitos.	Cumple con tres de los cinco requisitos.	Cumple con dos de los cinco requisitos.	No cuenta con los requisitos mínimos para evaluar el cuadro sinoptico

 Subistema de Universidades Politécnicas	INSTRUMENTO DE EVALUACION GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EXPOSICIÓN EN EQUIPOS SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE HARDWARE Y SOFTWARE PARA LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS. UNIDAD II – REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS PARA LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS.
--	--

INSTRUCCIONES				
Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.				
Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
20%	Información de la Presentación: Contiene información concreta y relevante referente al Tema expuesto			
20%	Exposición. Dominio del tema, expresión oral y contenido. Habla con seguridad y dicción			
10%	Esquema de diapositiva: Colores, tamaño de letra y contenido apropiado. Uso de imágenes.			
10%	Ortografía: Sin errores ortográficos.			
10%	Administración del Tiempo: se ajusta al tiempo asignado			
10%	Exposición. 1.-Utiliza las diapositivas como apoyo, no lectura total.			
5%	2.- Secuencia estructurada del tema.			
5%	3.- Coordinación de los integrantes del equipo.			
5%	4.- Expresión no verbal (gestos, miradas y lenguaje corporal).			
5%	5.- Claridad para resolver dudas del auditorio.			
100%	CALIFICACIÓN:			

Nombre y firma del Profesor

Nombre y firma del alumno

	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUESTIONARIO DE LOS TIPOS DE SISTEMAS OPERATIVOS. UNIDAD II – REQUERIMIENTOS TECNOLÓGICOS PARA LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS.
---	--


DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL ALUMNO	MATRICULA:
	FECHA:
NOMBRE DE LA ASIGNATURA Negocios Electrónicos.	CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN
NOMBRE DEL EVALUADOR	
INSTRUCCIONES	
Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.	
<p>1¿Qué es un Sistema Operativo?</p> <p>2¿Cuáles son los Componentes de un Sistema Operativo?</p> <p>3¿Cómo son los Sistemas Operativos por su administración de Tareas? Explica.</p> <p>4¿Cómo son los Sistemas Operativos por su administración de Usuarios? Explica</p> <p>5¿Qué función tiene el Sistema Operativo en una computadora y una red?</p> <p>6¿Qué es la gestión de procesos en un Sistema Operativo?</p> <p>7¿Cuáles son los elementos que controla el Sistema Operativo?</p> <p>8¿Cuáles son los Programas Básicos de Sistema Operativo?</p> <p>9¿Cuáles son los Sistemas Operativos más comerciales?</p> <p>10 Menciona algunos ejemplos de Sistemas Operativos</p>	

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN				
Nombre del alumno:		Matricula:	Firma del alumno:	
Producto:		Nombre del Proyecto :	Fecha:	
INSTRUCCIONES				
<ul style="list-style-type: none"> Solicite al alumno que realice una Investigación sobre Navegadores de Internet y sus características, así como que sobre Correo Electrónico, servicios y funcionalidad de ellos. Marque con un "X" la columna que corresponda (SI o NO) según si el conocimiento a evaluar se cumple con lo especificado en el reactivo, en caso de marcar "no" señale por qué en la columna de observaciones. Se utiliza la columna NA (No aplica) cuando por circunstancias no imputables al alumno no se puede evaluar ese reactivo y se hace la anotación correspondiente en la columna de observaciones. 				
Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
5%	Presentación El trabajo cumple con los requisitos de: a. Portada: Escuela (logotipo), carrera, asignatura, título del trabajo, nombre del profesor, nombre del alumno, matrícula, grupo, y fecha de entrega.			
10%	b. Cero faltas de ortografía.			
5%	c. Formato: Letra arial 12, títulos con negritas, texto justificado, espacio 1.5.			
5%	d. Calidad y limpieza del documento.			
15%	e. Manejo del lenguaje técnico apropiado.			
25%	Desarrollo: a. Presenta claridad en la idea general del texto			
25%	b. Enriquecido y complementado con anotaciones de clase, comentarios del profesor, lecturas relacionadas con el tema de que se trate y, sobre todo, con sus propias palabras.			
10%	Responsabilidad: Entrega el documento en la fecha y hora señalada.			
100%	CALIFICACIÓN:			




INSTRUMENTO DE EVALUACION
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EXPOSICION SOBRE SOFTWARE
EXISTENTE PARA NEGOCIOS ELECTRONICOS.
UNIDAD III. – HERRAMIENTAS WEB PARA LOS NEGOCIOS
ELECTRÓNICOS.

INSTRUCCIONES				
Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.				
Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
20%	Información de la Presentación: Contiene información concreta y relevante referente al Tema expuesto			
20%	Exposición. Dominio del tema, expresión oral y contenido. Habla con seguridad y dicción			
10%	Esquema de diapositiva: Colores, tamaño de letra y contenido apropiado. Uso de imágenes.			
10%	Ortografía: Sin errores ortográficos.			
10%	Administración del Tiempo: se ajusta al tiempo asignado			
10%	Exposición. 1.-Utiliza las diapositivas como apoyo, no lectura total.			
5%	2.- Secuencia estructurada del tema.			
5%	3.- Coordinación de los integrantes del equipo.			
5%	4.- Expresión no verbal (gestos, miradas y lenguaje corporal).			
5%	5.- Claridad para resolver dudas del auditorio.			
100%	CALIFICACIÓN:			

 <p>Subistema de Universidades Politécnicas</p>	INSTRUMENTO DE EVALUACION GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA PRACTICA DE DISEÑO UTILIZANDO SOFTWARE DE APLICACION. UNIDAD III. – HERRAMIENTAS WEB PARA LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS.
---	--

INSTRUCCIONES				
Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.				
Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
30%	Información de la Práctica: Contiene información general para una página dedicada a los Negocios Electrónicos			
30%	Trabajo. Dominio básico del software que está utilizando, plasma claramente sus ideas en el diseño			
30%	Diseño de página: Colores, tamaño de letra y contenido apropiado. Uso de multimedia.			
5%	Ortografía: Sin errores ortográficos.			
5%	Administración del Tiempo: se ajusta al tiempo asignado			
100%	CALIFICACIÓN:			

 <p>Subistema de Universidades Politécnicas</p>	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUESTIONARIO CONCEPTOS PRINCIPALES DE SEGURIDAD, CRIPTOGRAFÍA Y LEGISLACION INTERNACIONAL. UNIDAD IV.- SEGURIDAD Y LEGISLACIÓN DE LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS.
---	---

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL ALUMNO	MATRICULA:
	FECHA:
NOMBRE DE LA ASIGNATURA Negocios Electrónicos.	CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN
NOMBRE DEL EVALUADOR	
INSTRUCCIONES	
Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.	
<p>1¿Qué es Criptografía?</p> <p>2¿Cuáles son las aplicaciones de la Criptografía?</p> <p>3¿Cuáles son los tipos de Criptografía? Explica.</p> <p>4¿Qué es la seguridad en los Negocios Electrónicos?</p> <p>5¿Qué función tiene el Sistema Operativo en una computadora y una red?</p> <p>6¿Qué tipo de Legislación Existe en México referente a los Negocios Electrónicos?</p> <p>7¿Cuáles son los organismos en México que regulan los Negocios Electrónicos?</p> <p>8¿A nivel Internacional cuales son los factores legales o sociales que permiten u obstaculizan los Negocios electrónicos?</p> <p>9¿Qué organismos Internacionales regulan los Negocios Electrónicos?</p> <p>10 ¿Qué tipo de leyes existen en otros países para regular los Negocios Electrónicos?</p>	



Subsistema de
Universidades
Politécnicas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RÚBRICA PARA ENSAYO SOBRE LOS DIFERENTES ORGANISMOS Y
COMPARACION DE LAS LEGISLATURAS DE NEGOCIOS ELECTRONICOS EN EL
MUNDO
UNIDAD IV - SEGURIDAD Y LEGISLACIÓN DE LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS.

Aspecto a evaluar	Competente 10	Independiente 9	Basico Avanzado 8	Basico umbral 7	Insuficiente 0
Contenido de la información	Menciona de forma completa los Organismos y Legislativas de Negocios Electrónicos en el mundo.	Menciona los Organismos Elementales y las Leyes Básicas existentes en el Mundo para Negocios Electrónicos.	Muestra parcialmente los Organismos y Leyes de Negocios Electrónicos en el Mundo.	Presenta algunos Organismos Leyes no muy claras sobre Negocios Electrónicos en el Mundo.	Presenta de forma incompleta y no clara los Organismos y Leyes para Negocios Electrónicos en el Mundo
Organización de la Información	Presenta ejemplos claros de los Organismos y Leyes de Negocios Electrónicos en el Mundo estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta ejemplos de los Organismos y Leyes de Negocios Electrónicos en el Mundo , no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta Organismos y algunas Leyes en el Mundo sobre Negocios Electrónicos , no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta algunos Organismos de Negocios Electrónicosy no los tiene claras en su Ensayo.	Presenta solo las Leyes sobre Negocios Electrónicos en el Mundo sin idea del contenido de cada uno de ellas.
Presentación	Elementos considerados: * Fuente * Alineación de contenido * Ortografía * Utilización de Autoformas. * Bibliografía	Cumple con cuatro de los cinco requisitos.	Cumple con tres de los cinco requisitos.	Cumple con dos de los cinco requisitos.	No cuenta con los requisitos mínimos para evaluar el cuadro sinoptico



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CUESTIONARIO CONCEPTOS DE SIMULADOR DE NEGOCIOS. UNIDAD V.–ESTRATEGIAS DE MARKETING, SISTEMA DE PAGOS ELECTRÓNICOS Y SITIOS DE INTERNET.

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL ALUMNO	MATRICULA:
	FECHA:
NOMBRE DE LA ASIGNATURA Negocios Electrónicos.	CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN
NOMBRE DEL EVALUADOR	
INSTRUCCIONES	
Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.	
<p>1¿Qué es el Simulador de Negocios?</p> <p>2¿Cuáles son las Funciones que maneja el Simulador Markestrated?</p> <p>3¿Cuáles son los tipos de Productos que Maneja el Simulador Markestrated?</p> <p>4¿Qué es la fuerza de ventas en el Simulador de Negocios y cómo se maneja?</p> <p>5¿Cuáles son los canales de Distribución en el Simulador de Negocios Markestrated?</p> <p>6¿Cuáles son los segmentos a los que están dirigidos los productos en Markestrated?</p> <p>7¿Cuántos estudios de Mercado maneja Markestrated? Explica dos de ellos</p> <p>8¿A qué se refiere la Investigación y desarrollo de productos en Markestrated?</p> <p>9¿Cuántos periodos se simulan y cuál es el resultado de cada simulación?</p> <p>10 ¿De qué forma interviene el Gobierno en el Simulador Markestrated?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA SIMULADOR DE NEGOCIOS.
UNIDAD V. –ESTRATEGIAS DE MARKETING, SISTEMA DE PAGOS
ELECTRONICOS Y SITIOS DE INTERNET

INSTRUCCIONES

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
30%	Simulación: Los datos que maneja en el simulador son los adecuados y se ajusta a los parámetros establecidos por el propio simulador y su manual, además de que la información se proporciona de forma completa según los parámetros del simulador			
30%	Resultados. El resultado de la simulación es acorde a los datos alimentados en la página, es decir la tendencia de la empresa es positiva en la gráfica			
30%	Trabajo en Equipo: Las decisiones se consensan en equipo y se trabaja simulación a simulación para obtener resultados positivos y satisfactorios.			
5%	Lectura de Manual: Se llevó a cabo lectura completa del manual del simulador y se resolvieron dudas previamente			
5%	Administración del Tiempo: se ajusta al tiempo asignado			
100%	CALIFICACIÓN:			



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CUESTIONARIO PARA SISTEMAS DE PAGOS ELECTRÓNICOS. UNIDAD V.–ESTRATEGIAS DE MARKETING, SISTEMA DE PAGOS ELECTRÓNICOS Y SITIOS DE INTERNET.

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL ALUMNO	MATRICULA:
	FECHA:
NOMBRE DE LA ASIGNATURA Negocios Electrónicos.	CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN
NOMBRE DEL EVALUADOR	
INSTRUCCIONES	
Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.	
<ol style="list-style-type: none"> 1 ¿Qué es el Sistema de Pago Electrónico? 2 Menciona Ejemplos de Pagos Electrónicos 3 ¿Cómo se lleva a cabo el pago con tarjeta? 4 ¿Cómo funciona el monedero Electrónico? 5 ¿Cómo se lleva a cabo un pago On-Line? 6 ¿Cuál es el paradigma de las compras On-Line? 7 ¿De qué forma se puede amparar un pago On-Line? 8 ¿Cuáles son las ventajas de un pago Electrónico? 9 ¿Cuáles son las desventajas de un pago Electrónico? 10 ¿Cuáles son las características de los sitios donde se utilizan los pagos electrónicos? 	

INSTRUMENTO DE EVALUACION
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA COMPRA ON-LINE.
UNIDAD V. –ESTRATEGIAS DE MARKETING, SISTEMA DE PAGOS
ELECTRONICOS Y SITIOS DE INTERNET

INSTRUCCIONES

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
30%	Definición de la Práctica: Llevan a cabo la elección de un artículo a comprar on-line de forma adecuada			
30%	Trabajo. Dominio básico de la página donde se desarrolla la compra on-line, y elección correcta de la forma de pago on-line.			
30%	Conclusión de la Práctica: la compra on-line es concretada en los términos y condiciones establecidas.			
10%	Administración del Tiempo: se ajusta al tiempo asignado			
100%	CALIFICACIÓN:			



INSTRUMENTO DE EVALUACION
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DESARROLLO DE PAGINA WEB.
UNIDAD V. –ESTRATEGIAS DE MARKETING, SISTEMA DE PAGOS
ELECTRONICOS Y SITIOS DE INTERNET

INSTRUCCIONES

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

Valor del reactivo	Característica a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
30%	Información de la Práctica: Contiene información general para una página dedicada a los Negocios Electrónicos			
30%	Trabajo. Dominio básico del software de creación de un sitio web para Negocios Electrónicos			
30%	Diseño de página: Colores, tamaño de letra y contenido apropiado. Uso de multimedia.			
5%	Ortografía: Sin errores ortográficos.			
5%	Administración del Tiempo: se ajusta al tiempo asignado			
100%	CALIFICACIÓN:			

GLOSARIO

A

Actividad de aprendizaje. Son las acciones que el alumno y el profesor desarrollan para alcanzar un resultado de aprendizaje.

Aprendizaje significativo. Es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende (Moreira, 1999).

Aula. Es el espacio educativo donde se celebran las sesiones de aprendizaje determinadas en el Programa de estudios, con acompañamiento del profesor.

B

Bibliografía y referencias. Todas aquellas fuentes de información consultadas para el desarrollo del manual de asignatura, utilizados dentro del programa de estudios, considerando las siguientes especificaciones.

C

Capacidad. Aptitudes o cualidades que le permiten al alumno realizar una acción determinada e interrelacionarse en un grupo de trabajo de manera consistente.

Claves del manual. Contiene el tipo de documento, subsistema al que pertenece, clave de la asignatura y nivel de revisión.

Competencia. Capacidad o capacidades de una persona para ejecutar o desempeñar, eficaz, eficiente y consistentemente el conjunto de actividades de una función en las diferentes áreas del trabajo.

Condición. Es el parámetro que hace posible delimitar una función, estableciendo los lineamientos necesarios para su obtención.

Contenidos para la formación. Es la integración de las capacidades y la determinación de las unidades de aprendizaje, los objetivos, las habilidades a desarrollar que permite alcanzar los resultados de aprendizaje en el alumno.

Criterios de desempeño, Son los aspectos que se consideran durante el cuatrimestre y sustentan los argumentos que el alumno se desempeño acorde al contenido de la materia.

CUP. Coordinación de Universidades Politécnicas.

D

Datos generales. Son los aspectos que identifican un documento.

Desarrollo de prácticas. Especifican las actividades a realizarse durante el cuatrimestre que complementan a las sesiones teóricas, contiene la fecha, el nombre de asignatura, nombre de la práctica, el número de la práctica, la duración (horas), el resultado de aprendizaje asociado a la práctica, la justificación, las actividades a desarrollar y las evidencias a generar en el desarrollo de la práctica.

Directorio. Contiene la lista de funcionarios de forman parte de la institución que edita el documento o libro, misma que los determina.

E

EA. Evidencia de actitud. Documento que sustenta la actitud del alumno en sus diversas actividades que la asignatura requiere.

EC. Evidencia de Conocimiento. Documento que sustenta el aprendizaje que el alumno obtuvo en la asignatura.

ED. Evidencia de desempeño. Documento que sustenta la Las prácticas que demuestran que el alumno sabe hacer lo aprendido en la asignatura.

EP. Evidencia de producto. Es el elemento tangible al cual llego el alumno de acuerdo a los requerimientos de la asignatura.

Equipos requeridos. Esta asociado al equipamiento o infraestructura requerida para logra el proceso de enseñanza aprendizaje.

Espacio educativo. Es el espacio físico que refiere a los diversos ambientes considerados en el programa de estudios; aulas, laboratorios u otros.

Estancia. Es el periodo de tiempo en el que un alumno debe desarrollar prácticas dentro de las instalaciones del sector productivo.

Estrategia de aprendizaje. Conjunto de actividades, técnicas y medios estructurados para alcanzar los resultados de aprendizaje establecidos.

Evaluación diagnóstica. Se aplicará a los alumnos al inicio de cada asignatura y al inicio de cada unidad de aprendizaje, para identificar los conocimientos, habilidades y destrezas con que inicia su proceso de formación, que además sirva como referencia para verificar su avance escolar de un periodo escolar a otro. En todo caso, la evaluación diagnóstica será un referente para la planeación de la enseñanza y la selección de estrategias y técnicas didácticas a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación formativa. Se realizará durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje; en este tipo de evaluación, se utilizarán instrumentos tales como estudios de caso, simulaciones y ejercicios prácticos entre otros. Este proceso implica involucrar a los alumnos en la evaluación de sus competencias y las de sus compañeros, generando espacios que les permita compartir, explicar y debatir las competencias alcanzadas, así como las no alcanzadas. Es importante mencionar que esta evaluación no tiene efecto en la calificación final, pues solo es un referente que permite al alumno identificar su avance y establecer las acciones necesarias de asesoría individual o grupal, según sea el caso.

Evaluación sumativa. La evaluación sumativa (SU) que se realiza al final de cada unidad de aprendizaje permite identificar el nivel de avance alcanzado y aporta evidencias para determinar la calificación, en función de las competencias desarrolladas; asimismo, permite establecer las acciones necesarias de asesoría individual.

Evaluación. Es el proceso mediante el cual el profesor reúne evidencia de las competencias desarrolladas por el alumno a los largo de las sesiones de aprendizaje, para estar en posibilidades de emitir un juicio sobre cómo y qué tanto han sido satisfechos los resultados de aprendizaje establecidos en los Programas de Estudio. Al realizar una evaluación de competencias deben ser considerados todos los dominios del aprendizaje, es decir, los conocimientos, habilidades, actitudes o desempeños de un alumno en el logro de una competencia.

Evidencias. Demuestran que el alumno adquirió los conocimientos, habilidades, y aptitudes de la asignatura.

F

Ficha técnica. Registro donde se relacionan las características técnicas de la asignatura, donde se indica el nombre, clave, objetivo, prerrequisitos, capacidades y habilidades a desarrollar, las unidades de aprendizaje, la distribución de las horas prácticas, el total de horas por cuatrimestre, total de horas por semana y los créditos de la asignatura.

G

Generador.

H

Habilidad. Se entiende como el “saber hacer”, integrada por el conjunto de características que deberán tener tanto los resultados obtenidos por un desempeño, como el desempeño mismo en función de las evidencias a obtener.

Hora práctica. Es el intervalo de tiempo (60 minutos) para que el alumno experimente, desarrolle procedimientos, aplique conocimientos y que lo lleven a generar los resultados de aprendizaje.

Hora teórica. Es el intervalo de tiempo (60 minutos) asignado para que el alumno genere y asimile fundamentos teóricos metodológicos que den sustento al desarrollo de los aprendizajes.

Horas prácticas no presenciales. Es la actividad práctica que el alumno lleva a cabo en forma independiente. Y sin supervisión de un profesor

Horas prácticas presenciales. Es la actividad práctica que el alumno lleva a cabo con supervisión de un profesor.

Horas teóricas no presenciales. Es la actividad teórica que el alumno lleva a cabo en forma independiente. Y sin supervisión de un profesor

Horas teóricas presenciales. Es la actividad teórica que el alumno lleva a cabo con supervisión de un profesor.

I

Identificación de resultados de aprendizaje. Contiene la unidad y resultados de aprendizaje, criterios de desempeño, las evidencias (EP, ED, EC, EA)

Índice. Enlista los componentes que conforman el manual de asignatura y la página en la que se localizo.

Instrumento de evaluación. Es la herramienta destinada bajo situaciones controladas a recopilar información y contrastar el desempeño, rendimiento o aprendizaje alcanzado por los alumnos. Y puede ser una lista de verificación, guía de observación, ejercicio práctico, cuestionario, entrevista personal, planteamiento de problemas, estudio de caso, juego de roles, bitácora o diario ó pruebas orales/aurales.

Instrumentos de evaluación. Son herramientas de apoyo para el profesor con el fin de sustentar que el alumno adquirió o no adquirió los conocimientos, habilidades y aptitudes.

Instrumentos de evaluación diagnóstica. Permiten al profesor identificar los conocimientos previos de los alumno, con la finalidad de que la nueva información de la asignatura (nuevos conocimientos) se relacionen de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva del alumno, permitiendo el aprendizaje significativo.

Instrumentos de evaluación formativa. Realizarán durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en este tipo de evaluación se utilizan instrumentos tales como guías de observación y listas de cotejo para evaluar conocimientos, habilidades, actitudes o desempeños en actividades de aprendizaje tales como prácticas de laboratorio, estudios de caso, simulaciones ejercicios prácticos, entre otras. Esta evaluación implica involucrar a los alumnos en la evaluación de sus competencias favoreciendo la evaluación mutua, los balances de saberes y la auto evaluación.

Instrumentos de evaluación sumativa. Realizan al final de cada unidad de aprendizaje; son considerados como el concentrado de los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes adquiridos por el alumno durante las sesiones de aprendizaje.

Introducción. Este apartado proporciona una visión general de la asignatura asiendo mención de la problemática o situaciones que el alumno deberá resolver en el ejercicio de su profesión y como la asignatura le proporcionara recursos para enfrentarlos.

ISBN.

J

K

L

Laboratorio. Es el espacio educativo donde existen los medios necesarios para realizar procedimiento y el alumno pueda demostrar las habilidades desarrolladas.

M

Manual de la asignatura. Guía del maestro para la impartición y desarrollo de la materia a su cargo.

Materiales requeridos. Son todas aquellas herramientas, elementos, instrumentos, método y técnicas pedagógicas formuladas para favorecer la comprensión de los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Matriz de Campo.

Matriz de suficiencia. Contiene los datos generales: nombre de carrera, objetivos de la carrera, nombre de la asignatura, clave de la asignatura, objetivo de la asignatura, total de horas del cuatrimestre, fecha de emisión y Universidades Politécnicas. Así como la integración de los contenidos para la formación, estrategias de aprendizaje, evaluación y observaciones.

Método de evaluación. Contiene la evaluación que comprende el enfoque; diagnóstica, formativa y sumativa, la técnica de evaluación, el instrumento de evaluación y el total de horas obtenidas para tal efecto.

Método de evaluación. Es la determinación de tipos de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, considerando los tiempos.

Movilidad formativa. Son actividades que son realizadas por los alumnos en espacios académicos y en organizaciones del sector productivo.

P

Página Legal. Contiene el nombre de los participantes que elaboran la guía, así como la leyenda en donde se anotará el número de la edición, el año en que se reservaron los derechos representados por el signo © (Copyright), seguido del texto Coordinación de Universidades Politécnicas, el número de registro ante derechos de autor, el lugar de impresión y el número de ISBN cuando éste se otorgue por el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Plan de estudios. Es la descripción secuencial de la trayectoria de formación de los alumnos en un tiempo determinado; es una serie estructurada de conocimientos y experiencias, que en forma intencional se articulan con la finalidad de producir aprendizajes que se traduzcan en formas de pensar y actuar frente a los problemas concretos que plantea la vida social y profesional.(Pansza,1987:21).

Planeación del aprendizaje. Establece los resultados de aprendizaje, criterios de desempeño, las evidencias (EP, ED, EC, EA) a obtener, instrumentos de evaluación tipo, las técnicas de aprendizaje sugeridas, el espacio educativo considerando el aula, laboratorios y otros, los materiales sugeridos, el equipo requerido y el total de horas en forma teórica presencial y no presencial y en forma práctica presencial y no presencial.

Portada. Contiene el logotipo del subsistema, el título completo de la guía, la clave, una imagen relacionada a la asignatura, el nombre de la carrera y el de la asignatura.

Práctica. Son aquellas actividades realizadas por los alumnos con aplicación de sus conocimientos en una acción que se aproxime a una realidad del campo profesional.

Programa de estudio. Define las características específicas del proceso de enseñanza aprendizaje: contenidos, didáctica, evaluación y sustento de contenidos. Se desarrolla integrando: datos generales de la asignatura, el contenido para formación, las estrategias de aprendizaje, la evaluación.

Proyecto. Consiste esencialmente en organizar un conjunto de acciones y actividades a realizar, que implican el uso y aplicación de recursos humanos, ambientales, financieros y técnicos en una determinada área o sector, con el fin de lograr ciertas metas u objetivos que integren las capacidades de varias asignaturas. En el proceso de formulación, quien lo hace organiza las ideas de una manera lógica, precisa los objetivos que puede alcanzar con su acción y concreta las actividades específicas que necesita realizar.

R

Resultado de aprendizaje. La forma en que un alumno demostrará el aprendizaje alcanzado, puede ser un desempeño (proceso) o un producto (proceso terminado) y de acuerdo a la habilidad según sea el caso.

Recopilador.

REV. Número de revisión por parte de la CUP.

S

SUP. Subsistema de Universidades Politécnicas.

SUT. Subsistema de Universidades Tecnológicas.

T

Técnica de aprendizaje. Son acciones programadas y encaminadas a generar momentos de enseñanza y aprendizaje entre el profesor y el grupo con una intencionalidad consciente y se relaciona con la actividad de aprendizaje del alumno.

Técnica de campo. Esta técnica se utiliza principalmente para evaluar directamente cuando se están dados los aspectos, momentos o las evidencias por desempeño, se observará cuando se este generando un proceso.

Técnica de evaluación. Es el marco de acción a partir del cual se construye una estrategia del cómo será evaluado un componente evaluativo, permitiendo determinar de manera más clara y objetiva el tipo de instrumentos de evaluación requerido para poder evaluar el resultado de aprendizaje generado por un individuo o un equipo de trabajo.

Técnica documental. Esta técnica se utiliza fundamentalmente para evaluar aspectos o evidencias que no requieren de la observación directa del desempeño del alumno. Se observará el resultado de un proceso.

U

Unidades de aprendizaje. Son los Temas y subtemas vertebrales de la asignatura.

UUPP. Universidades Politécnicas.

UUTT. Universidades Tecnológicas.

V

W

X

Y

Z

BIBLIOGRAFÍA

BASICA:

TÍTULO: COMERCIO ELECTRONICO: ANTECEDENTES, FUNDAMENTOS Y ESTADO ACTUAL

AUTOR: ANA BELEN ALONSO CONDE

AÑO: 2013

EDITORIAL O REFERENCIA: Dykinson

LUGAR Y AÑO DE LA EDICIÓN: 2013

ISBN O REGISTRO: 9788497724692

TÍTULO: ELECTRONIC COMMERCE 2010 A MANAGERIAL PERSPECTIVE

AUTOR: EFRAIM TURBAN

AÑO: 2009

EDITORIAL O REFERENCIA: PEARSON

LUGAR Y AÑO DE LA EDICIÓN: 2009

ISBN O REGISTRO: 9780136100362

TÍTULO: COMERCIO ELECTRONICO. TODO LO QUE HAY QUE SABER

AUTOR: TECNOBOOK

AÑO: 2009

EDITORIAL O REFERENCIA: TECNOBOOK

LUGAR Y AÑO DE LA EDICIÓN: 2009

ISBN O REGISTRO: 9788492573714



COMPLEMENTARIA

TÍTULO: LABSAG SIMULADORES

AUTOR: MICHELSEN CONSULTING

AÑO: 2013

EDITORIAL O REFERENCIA: www.labsag.co.uk

LUGAR Y AÑO DE LA EDICIÓN: 2013

ISBN O REGISTRO:

TÍTULO: APRENDER DREAMWEAVER CS5 CON 100 EJERCICIOS PRACTICOS

AUTOR: MEDIACTIVE

AÑO: 2013

EDITORIAL O REFERENCIA: MARCOMBO

LUGAR Y AÑO DE LA EDICIÓN: 2013

ISBN O REGISTRO: 9788426717122