



Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

Manual de Asignatura

TIA-CV
REV00

FORMA TÉCNICA
Asignatura

Nombre	
Colegio	
Fecha	
Clase	
Profesor	
De	

Objetivo

Elaboración de la forma técnica, proceso de elaboración de planos, uso de normas y estándares de planos.

Fecha de elaboración del plano	
Fecha de revisión del plano	
Fecha de aprobación del plano	

DESCRIPCIÓN DEL OBJETO	
DESCRIPCIÓN DEL OBJETO	

DESCRIPCIÓN DEL OBJETO	
DESCRIPCIÓN DEL OBJETO	

**LICENCIATURA EN NEGOCIOS
INTERNACIONALES
TECNOLOGÍAS DE
INFORMACIÓN APLICADA
A LOS NEGOCIOS**

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: 2012

DR © 2012 Coordinación de Universidades Politécnicas.

Número de registro:

México, D.F.

ISBN-----



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PROGRAMA DE ESTUDIOS.....	2
FICHA TÉCNICA	3
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO.....	7
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	12
GLOSARIO	22
BIBLIOGRAFÍA	29

INTRODUCCIÓN

La Tecnología es un factor esencial en el desarrollo de Negocios Internacionales, ya que es el medio por el cual se logra la comunicación a distancia con entidades comerciales, sin importar el giro de la organización las Tecnologías de la Información son un elemento imprescindible.

Es importante entender que a pesar de las dificultades técnicas, económicas, e inclusive personales, la Tecnología de la Información es un recurso que tarde o temprano se convertirá en recurso de primera necesidad, por lo que debe plantearse su uso en todo momento, optimizando recursos financieros, humanos, materiales, etc.

El uso de Tecnologías de Información en actividades empresariales apoya desde el trabajo más sencillo hasta la toma de decisiones más importante en la organización, es por eso la importancia de que los Alumnos de Universidades Politécnicas comprendan la importancia de la aplicación de esta materia en su ámbito profesional.

El propósito fundamental del presente manual, es proporcionar un documento que sirva de guía al docente en la impartición de la asignatura, y que facilite el desarrollo de competencias en el estudiante.


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 ABRIGATURA:		TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN APLICADA A LOS NEGOCIOS																
CLAVE DE LA ABRIGATURA:		IA-CV																
OBJETIVO DE LA ABRIGATURA:		El alumno será capaz de emplear programas informáticos que le permitan tomar decisiones en las áreas de incidencia de la profesión.																
TOTAL HRS. DEL CUATRIMESTRE:		90																
FECHA DE EMISIÓN:		Año I de 2012.																
UNIVERSIDADES PARTICIPANTES:		Universidad Politécnica de Tulancingo (UPT).																
CONTENIDOS PARA LA FORMACIÓN			ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE										EVALUACIÓN		OBSERVACIÓN			
UNIDADES DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TÉCNICAS 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
1. PAQUETES EN USO PARA LA CONTABILIDAD Y FINANZAS.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: - Explicar los conceptos básicos del software de Contabilidad y Finanzas.	EC1: Cuestionario sobre conceptos de software de contabilidad y finanzas. EP1: Reportes contables y financieros a partir de prácticas en software.	Exposición.	Mesa de trabajo														
	Identificar las herramientas básicas del software Contable y Financiero.		Exposición y Preguntas.	Estudio de casos	x	x	NA	NA	PRÁCTICA 1: Reportes Contables de Software	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software.	Cañón, Laptop, Pizarrón.	5	3	16	4	* Documental	* Cuestionario para conceptos de software de contabilidad y Finanzas * Lista de Cálculo para reporte de Prácticas de Software Contable.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de cómputo
	Manejar software Contable y Financiero.		Exposición y discusión guiada	ejercicios de Simulación														
2. PAQUETES COMPUTACIONALES EN USO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE PERSONAL.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: - Explicar los conceptos básicos del software para la administración de Recursos Humanos.	EC1: Cuestionario sobre conceptos de software para Administración de Personal. EP1: Reportes de manejo de Personal, a partir de prácticas en software para administración de Personal.	Exposición y discusión guiada	Actividades guiadas														
	Identificar las herramientas básicas del software para la administración de Recursos Humanos.		Preguntas.	Ejecución guiada	x	x	NA	NA	PRÁCTICA 2: Reportes de Registro de Personal	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software.	Cañón, Laptop, Pizarrón.	3	2	9	3	* Documental	* Cuestionario para conceptos de software para Administración de Personal * Lista de Cálculo para reporte de Prácticas de Software de Administración de Personal.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de cómputo
	Manejar software de Recursos Humanos.		Ejecución del software y exposición	Estudio de casos.														
3. PAQUETES COMPUTACIONALES EN USO PARA LAS FUNCIONES DE DECISIONES.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: - Explicar los conceptos básicos del software para la toma de decisiones.	EC1: Cuestionario sobre conceptos de software para Toma de decisiones. EP1: Reportes para toma de decisiones, a partir de prácticas en software.	Exposición.	Mesa de trabajo														
	Identificar las herramientas básicas del software para la toma de decisiones.		Discusión guiada y exposición	Estudio de caso	x	x	NA	NA	PRÁCTICA 3: Reportes para Toma de de Decisiones	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software.	Cañón, Laptop, Pizarrón.	3	2	9	3	* Documental	* Cuestionario para conceptos de software para Toma de Decisiones. * Lista de Cálculo para reporte de Prácticas de Software de Toma de decisiones.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de cómputo
	Manejar software para toma de decisiones.		Exposición y demostración	ejercicios de Simulación														
4. PAQUETES COMPUTACIONALES EN USO PARA LAS FUNCIONES DE COMERCIALIZACIÓN.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: - Explicar los conceptos básicos del software de comercialización.	ED1: Prácticas para identificar software con Funciones de Comercialización existentes en el mercado. EP1: Proyecto de investigación de características de Software de Comercialización.	Exposición.	Investigación y exposición														
	Identificar las herramientas básicas del software para las funciones de comercialización.		Preguntas, discusión guiada	Instrucción Programada	x	x	NA	PROYECTO 1: Investigación Software para Funciones de Comercialización	NA	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, software.	Cañón, Laptop, Pizarrón, PC, Internet.	2	3	5	5	* Campo Documental	* Guía de observación para prácticas donde identifica software con funciones de Comercialización existentes en el mercado. * Rúbrica para Proyecto de Investigación de Software de Comercialización.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de cómputo
	Manejar software de Funciones de comercialización.		Exposición.	Estudio de caso y debate														
5. PAQUETES COMPUTACIONALES EN USO PARA LA GESTIÓN INTEGRAL DE UNA EMPRESA.	Al completar la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de: - Explicar conceptos básicos de software para gestión integral de una empresa.	EP1: Proyecto acerca de características y aplicación del Software de Gestión Integral.	Exposición y discusión guiada	Investigación y exposición														
	Identificar las herramientas básicas del software para la gestión integral de una empresa.		Exposición y preguntas	Instrucción Programada	x	x	NA	PROYECTO 2: Investigación Software para Gestión Integral de una empresa.	NA	Pizarrón, Diapositivas, Bibliografía, Software	Cañón, Laptop, Pizarrón, PC, Internet.	2	3	3	5	* Documental	* Rúbrica para Proyecto sobre características y aplicación de Software de Gestión Integral.	Las prácticas se desarrollan en laboratorio de cómputo
			Exposición y demostración	Trabajo en equipo y exposición														

 <p data-bbox="251 315 397 357">Sistema de Universidades Politécnicas</p>	<h2 data-bbox="852 262 1063 294">FICHA TÉCNICA</h2>
---	---

Nombre:	Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios.
Clave:	TIA-CV
Justificación:	La asignatura contribuye a la formación del profesional en contribuyendo al fortalecimiento de las competencias en el manejo de software especializado en los negocios, que les permita consolidar los conocimientos de manera integral de otras asignaturas pertinentes para la toma de decisiones.
Objetivo:	El alumno será capaz de emplear programas informáticos que le permitan tomar decisiones en las áreas de incidencia de la profesión.
Habilidades:	<ul style="list-style-type: none"> 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:	<p>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.</p>

Capacidades a desarrollar en la asignatura	Competencias a las que contribuye la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> • Verificar el resguardo de información que permita el acceso ágil a la información para atender cualquier requerimiento por parte de las autoridades competentes. • Actualizar los planes y presupuestos mediante el análisis de desviaciones detectadas asegurando el cumplimiento de metas para realizar los ajustes correspondientes. • Seleccionar los estudios de mercado, técnico y financiero factibles empleando diversas herramientas de análisis para el mejor cumplimiento de los objetivos empresariales. • Aplicar herramientas de comunicación de forma eficiente que favorezcan las negociaciones en diversos contextos culturales para coadyuvar al establecimiento de relaciones comerciales a largo plazo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar los procesos administrativos y contables que permitan evidenciar el quehacer comercial, fiscal, contable, legal y operativo mediante la observancia y cumplimiento de las leyes competentes aplicables y vigentes para el logro de los objetivos. • Controlar la aplicación de recursos con base en los resultados obtenidos de cada área mediante la elaboración de reportes de ejecución para la optimización de los recursos materiales • Integrar el proyecto de inversión empleando herramientas de análisis disponibles para evaluar la factibilidad del mismo.

- Ejecutar la mezcla de mercadotecnia conforme a los objetivos mercadológicos y oportunidades del mercado en el contexto internacional para contribuir al crecimiento y expansión de la empresa.
- Realizar investigaciones de mercado a través de la metodología adhoc que permita a la empresa obtener resultados confiables para la toma de decisiones.
- Interpretar los resultados obtenidos de los estudios de mercado a través el procesamiento de datos de campo mediante el uso de herramientas ofimáticas y de análisis.

- Planear etapas del proceso de negociación para establecer relaciones comerciales a largo plazo, mediante el uso de estrategias multiculturales.
- Formular planes de mercadotecnia internacional tomando como base la planeación estratégica en el área comercial que permita a la empresa eficientar las actividades mercadológicas a favor de sus productos y mercados.
- Diseñar estudios de mercado mediante la identificación de los requerimientos cualitativos o cuantitativos conforme a las metodologías adhoc para la toma de decisiones de mercado.

	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. Paquetes en uso para la Contabilidad y Finanzas.	5	3	16	4
	2. Paquetes computacionales en uso para la Administración de Personal.	3	2	9	3
	3. Paquetes computacionales en uso para la Toma de Decisiones.	3	2	9	3
	4. Paquetes computacionales en uso para las funciones de Comercialización.	2	3	5	5
	5. Paquetes computacionales en uso para la Gestión Integral de una Empresa	2	3	3	5
Total de horas por cuatrimestre:	90				
Total de horas por semana:	6				
Créditos:	5				

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Reportes Contables de Software

Nombre de la asignatura:	Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Paquetes en uso para la contabilidad y finanzas.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Reportes contables de software		
Número:	1	Duración (horas) :	9 HRS
Resultado de aprendizaje:	Manejar software Contable y Financiero.		
Requerimientos (Material o equipo):	<p>Material requerido: Bibliografía que contiene caso práctico para realizar.</p> <p>Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.</p>		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <p>A partir las practica sobre el manejo del software contable, desarrollar de forma individual el ejercicio que se encuentra en la bibliografía de Félix Díaz Gutiérrez para captura de pólizas, sobre las actividades contables de una organización, debido a que son un buen número de pólizas a capturar el resultado se puede ir midiendo de forma gradual de acuerdo a los reportes que solicite el profesor como son balances, estados de resultados, graficas etc.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>EP1: Reportes contables y financieros a partir de prácticas en software.</p>			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Reportes de Registro de Personal

Nombre de la asignatura:	Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Paquetes computacionales en uso para la Administración de Personal.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Reportes de Registro de Personal		
Número:	1	Duración (horas) :	13 HRS
Resultado de aprendizaje:	Manejar software de Recursos Humanos.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Listado de los nombres de compañeros de clase. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Con el listado de los compañeros de clase, asignar a cada uno de ellos un puesto y un departamento ficticio simulando la existencia de una organización con los compañeros de clase, una vez teniendo estas asignaciones, solicitar que de forma individual que capturen en el software a todos sus compañeros con sus puestos departamentos y datos generales, una vez concluida la captura, realizar nóminas de diferentes periodos así como movimientos que se realizarían en una organización como son vacaciones faltas impuestos prestamos, etc., generar los reportes de nómina, recibos y los que el docente considere necesarios para evaluar dicha practica			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP1: Reportes y Registro de manejo de Personal, a partir de práctica en software para Administración de Personal.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Reportes para Toma de Decisiones

Nombre de la asignatura:	Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Paquetes computacionales en uso para la Toma de Decisiones		
Nombre de la práctica o proyecto:	Reportes para Toma de Decisiones		
Número:	1	Duración (horas) :	13 HRS
Resultado de aprendizaje:	Manejar software para toma de decisiones.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Material impreso con Caso Práctico Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: A partir de un caso práctico de una empresa, generar la siguiente información, giro de la empresa, línea de productos para considerarse entradas y salidas del mismo, listado de proveedores y clientes, así como vendedores y zonas de distribución, generar diversos movimientos con esta información para producir reportes que me sirvan para tomar decisiones, quedara a consideración del docente la cantidad de movimientos necesarios para realizar la práctica.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP1: Reportes en Software para toma de decisiones, a partir de práctica en software.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Investigación Software para Funciones de Comercialización

Nombre de la asignatura:	Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Paquetes computacionales en uso para las funciones de Comercialización.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Investigación Software para Funciones de Comercialización		
Número:	1	Duración (horas) :	5 HRS
Resultado de aprendizaje:	Manejar software de funciones de comercialización.		
Requerimientos (Material o equipo):	Material requerido: Listado de Instrucciones para desarrollo de Proyecto. Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.		
Actividades a desarrollar en la práctica: Realizar una investigación en Internet sobre los diferentes software de comercialización que existen en el mercado y comparar sus características, ventajas y desventajas, elegir uno de ellos y de ser posible si así lo permite el proveedor realizar la instalación de alguna versión demo para su uso y probar así su funcionamiento y herramientas.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP1: Proyecto de Investigación de características de Software de Comercialización.			



DESARROLLO DE LA PRÁCTICA O PROYECTO

Investigación de Software para Gestión Integral de una empresa

Nombre de la asignatura:	Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Paquetes computacionales en uso para la Gestión Integral de una Empresa.		
Nombre de la práctica o proyecto:	Investigación software para Gestión Integral de una Empresa.		
Número:	1	Duración (horas) :	5 HRS
Resultado de aprendizaje:	Identificar las herramientas básicas del software para la gestión integral de una empresa.		
Requerimientos (Material o equipo):	<p>Material requerido: Listado de Instrucciones para desarrollo de Proyecto.</p> <p>Equipo requerido: Laboratorio de cómputo.</p>		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <p>Realizar una investigación en Internet sobre los diferentes software para Gestión Integral que existen en el mercado y comparar sus características, ventajas y desventajas, elegir uno de ellos y de ser posible si así lo permite el proveedor realizar la instalación de alguna versión demo para su uso y probar así su funcionamiento y herramientas.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>EP1: Proyecto de Investigación de características y aplicación del Software de Gestión integral.</p>			



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

**CUESTIONARIO PARA CONCEPTOS DE
SOFTWARE DE CONTABILIDAD Y FINANZAS.**

EVIDENCIA EC1, CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD 1

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO

MATRICULA:

FECHA:

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios

CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN

TIA-CV TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN APLICADA A LOS NEGOCIOS
Sexto Cuatrimestre

NOMBRE DEL PROFESOR

INSTRUCCIONES

Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.

1. ¿Qué es Tecnología de Información?
2. ¿Qué es un sistema Contable?
3. ¿Qué tipo de empresas proveen los Sistemas Contables?
4. ¿Cuáles son las funciones de un Sistema Contable y Financiero?
5. ¿Qué herramientas utilizan los Sistemas Contables?
6. ¿Qué tipo de reportes generan los Sistemas Contables?
7. ¿Cuál es el costo de un Sistema Contable?
8. ¿Cómo debo elegir un software contable?
9. ¿Qué utilidades extras tienen el software Contable?
10. ¿Qué es una actualización de Software Contable?

LISTA DE COTEJO
EVIDENCIA EP1,
CORRESPONDIENTE A LA
UNIDAD I

MATERIA: TECNOLOGIAS DE INFORMACION APLICADA A LOS NEGOCIOS
UNIDAD DE APRENDIZAJE: 1
CUATRIMESTRE: SEXTO

PROFESOR: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: _____ **CALIF:** _____

INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN DE ESTE INSTRUMENTO:

- Solicite al alumno que realice la práctica de contabilidad señalada en el libro de Díaz Gutiérrez y genere los reportes contable que solicite el docente.
- 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.

INSTRUCCIONES QUE DEBEN DARSE AL ALUMNO ANTES DE INICIAR LA PRÁCTICA.

Solicite al alumno que:

- Lea y analice los asientos contables que maneja la práctica, para realizar de forma correcta su ejercicio.

LISTA DE COTEJO: INTEGRA LOS ELEMENTOS NECESARIOS A LA PRACTICA (100%) EVIDENCIA EP1 CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD I										
NOTA: SE EVALUARA CANTIDAD Y RESULTADOS DEL EJERCICIO										
ETAPA	OP	OE	EV	NUM.	REACTIVO	CUMPLIMIENTO			OBSRV	
						VAL	SI	NO		NA
ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN	DESARROLLAR EN LOS ALUMNOS CAPACIDADES PARA EL MANEJO DE SOFTWARE PARA FUNCIONES DE CONTABILIDAD Y FINANZAS.	AL COMPLETAR LA UNIDAD DE APRENDIZAJE, EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE: - EXPLICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL SOFTWARE DE CONTABILIDAD Y FINANZAS. - EXPLICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL SOFTWARE DE CONTABILIDAD Y FINANZAS. - MANEJAR SOFTWARE CONTABLE Y FINANCIERO.	P	1	EL EJERCICIO CUMPLEN CON:	10				
					Cantidad de Asientos contable como lo marca el ejercicio					
					Cantidades asentadas.					
					Manejo de Software					
					Reportes completos.					
					Presentación de reportes según especificaciones del Profesor.					

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE Y FIRMA DEL ALUMNO



**CUESTIONARIO PARA CONCEPTOS DE
SOFTWARE PARA ADMINISTRACIÓN DE
PERSONAL.**

EVIDENCIA EC1, CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD 2

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO		MATRICULA:
		FECHA:
NOMBRE DE LA ASIGNATURA Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios	CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN TIA-CV TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN APLICADA A LOS NEGOCIOS Sexto Cuatrimestre	
NOMBRE DEL PROFESOR		

INSTRUCCIONES

Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.

- 1 ¿Qué es un Sistema para Administración de Personal?
- 2 ¿Cuál es la característica Principal de los Sistemas de Admón. de Personal?
- 3 ¿Qué tipo de actividades realizan los Sistemas de Admón. de Personal?
- 4 ¿Qué tipo de información del Personal manejan estos Sistemas?
- 5 ¿Qué tipo de Reportes se generan a partir de los Sistemas de Admón. de Personal?
- 6 ¿Cuál es el costo aproximado de un Sistema de este tipo?
- 7 ¿Cuáles son las características que debe tener un equipo de cómputo para instalar un Sistema de este tipo?
- 8 ¿Qué tipo de herramientas cuenta un sistema de Admón. de Personal?
- 9 ¿Qué utilerías tiene un software de Admón. de Personal?
- 10 ¿Cuál es la limitante de los software para Admón. de Personal?

LISTA DE COTEJO
EVIDENCIA EP1,
CORRESPONDIENTE A LA
UNIDAD II

MATERIA: TECNOLOGIAS DE INFORMACION APLICADA A LOS NEGOCIOS
UNIDAD DE APRENDIZAJE: 2
CUATRIMESTRE: SEXTO

CATEDRÁTICO: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: _____ CALIF: _____

INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN DE ESTE INSTRUMENTO:

- Solicite al alumno que realice la captura de personal y movimientos de nomina según la estructura y situación definida por el docente.
- 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.

INSTRUCCIONES QUE DEBEN DARSE AL ALUMNO ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN.

Solicite al alumno que:

- Realice una lista de sus compañeros de clase y asigne Puesto, Departamento, Cargo y sueldo a cada uno de ellos simulando una organización de cualquier giro, para poder realizar el ejercicio señalado en el software.

LISTA DE COTEJO: PARA REPORTE DE PRACTICAS DE SOFTWARE DE ADMINISTRACIÓN DE PERSONAL. (100%) EVIDENCIA EPI CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD 2											
NOTA: SE EVALUARA LA INTEGRACIÓN COMPLETA DE LA INFORMACIÓN CAPTURADA											
ETAPA	OP	OE	EV	NUM.	REACTIVO	CUMPLIMIENTO				OBSRV	
						VAL	SI	NO	NA		
ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN	DESARROLLAR EN LOS ALUMNOS CAPACIDADES PARA MANEJAR SOFTWARE DE FUNCIONES DE ADMINISTRACIÓN DE PERSONAL.	AL COMPLETAR LA UNIDAD DE APRENDIZAJE, EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE: - EXPLICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS HUMANOS. IDENTIFICAR LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DEL SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS HUMANOS. MANEJAR SOFTWARE DE RECURSOS HUMANOS.	P	1	EL EJERCICIO CUMPLEN CON:	10					
					Listado completo de personal para captura						
					Captura correcta de personal						
					Movimientos de personal en software						
					Reportes correctos correspondientes a los movimientos del personal						
					Presentación Reportes según especificaciones del docente.						

NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR

NOMBRE Y FIRMA



Subsistema de
Universidades
Politécnicas

CUESTIONARIO PARA CONCEPTOS DE SOFTWARE PARA TOMA DE DECISIONES.

EVIDENCIA EC1, CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD 3

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO

MATRICULA:

FECHA:

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Tecnologías de Información Aplicada a los
Negocios

CÓDIGO Y TÍTULO DE LA ASIGNATURA, CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN
TIA-CV TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN APLICADA A LOS NEGOCIOS
Sexto Cuatrimestre

NOMBRE DEL PROFESOR

INSTRUCCIONES

Estimado usuario: Lee adecuadamente la pregunta antes de contestar.

- 1 ¿Qué es Software para Toma de Decisiones?
- 2 ¿Cuáles son las Funciones principales de un Software para Toma de Decisiones?
- 3 ¿Cuáles son los tipos de Herramientas principales con los que cuenta un Software de este tipo?
- 4 ¿Cuál es el costo aproximado de un sistema de este tipo?
- 5 ¿Qué tipo de Reportes me permite generar un software para toma de Decisiones?
- 6 ¿A partir de la información resultante cuales son las decisiones que se pueden tomar con el uso de un sistema de este tipo?
- 7 ¿Cuáles son las utilerías con las que cuenta un software para toma de decisiones?
- 8 ¿De qué forma se adaptan este tipo de sistemas a las necesidades de la organización?
- 9 ¿Qué tipo de personas pueden o deben utilizar este tipo de Software?
- 10 ¿Qué ventaja da la utilización de un Software para Toma de Decisiones?

LISTA DE COTEJO
EVIDENCIA EP1,
CORRESPONDIENTE A LA
UNIDAD III

MATERIA: TECNOLOGIAS DE INFORMACION APLICADA A LOS NEGOCIOS
UNIDAD DE APRENDIZAJE: 3
CUATRIMESTRE: SEXTO

PROFESOR: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: _____ CALIF: _____

INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN DE ESTE INSTRUMENTO:

- Solicite al alumno que realice la captura de productos, clientes, proveedores, vendedores, zonas, etc., genere movimientos a partir de especificaciones del docente y emita a partir de esos movimientos los reportes correspondientes.
- 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.

INSTRUCCIONES QUE DEBEN DARSE AL ALUMNO ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN.

Solicite al alumno que:

- Comprenda las instrucciones emitidas por el docente para la captura, y movimientos a generar en el software para la emisión de reportes.

LISTA DE COTEJO: INTEGRA LOS ELEMENTOS NECESARIOS AL PRODUCTO EJERCICIO (100%) EVIDENCIA EPI CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD 3										
ETAPA	OP	OE	EV	NUM.	REACTIVO	CUMPLIMIENTO				OBSRV
						VAL	SI	NO	NA	
ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN	DESARROLLAR EN LOS ALUMNOS CAPACIDADES PARA MANEJAR SOFTWARE CON FUNCIONES DE TOMA DE DECISIONES.	AL COMPLETAR LA UNIDAD DE APRENDIZAJE, EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE: - EXPLICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL SOFTWARE PARA LA TOMA DE DECISIONES. - IDENTIFICAR LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DEL SOFTWARE PARA LA TOMA DE DECISIONES. - MANEJAR SOFTWARE PARA TOMA DE DECISIONES.	p	1	EL EJERCICIO CUMPLEN CON:	7				
					Captura correcta de los elementos.					
					Movimientos creados según especificaciones del profesor.					
					Reportes completos					
					Manejo eficiente del software de Toma de decisiones.					
					Presentación de Reportes según especificaciones del profesor.					

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE Y FIRMA DEL ALUMNO

GUIA DE OBSERVACION
EVIDENCIA ED1,
CORRESPONDIENTE A LA
UNIDAD IV

MATERIA: TECNOLOGIAS DE INFORMACION APLICADA A LOS NEGOCIOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE: 4

CUATRIMESTRE: SEXTO

PROFESOR: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: _____ CALIF: _____

INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN DE ESTE INSTRUMENTO:

- Solicite al alumno que realice una investigación mediante internet y que obtenga diferentes software para funciones de comercialización y a partir de esta investigación defina funciones y características de cada uno de ellos para emitir un veredicto sobre cuál de ellos es el más conveniente en su uso.
- Marque con un "X" la columna que corresponda (SI o NO) según si el producto a evaluar o el desempeño del alumno cumplen 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.

INSTRUCCIONES QUE DEBEN DARSE AL ALUMNO ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN.

Solicite al alumno que:

- Investigue en Internet el software existente en el mercado para funciones de comercialización y que defina funciones y características de cada uno de ellos y poder realizar un cuadro comparativo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: PARTICIPACIÓN EN LABORATORIO (100%) EVIDENCIA ED1 CORRESPONDIENTE A LA UNIDAD IV										
ETAP A	OP	OE	EV	NUM.	REACTIVO	CUMPLIMIENTO				OBSRV
						VAL	SI	NO	NA	
PARTICIPATIVA	EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE DEFINIR UN SOFTWARE DE FUNCIONES DE COMERCIALIZACIÓN DE ENTRE DIFERENTES SOFTWARES EXISTENTES EN EL MERCADO.	AL A COMPLETAR LA UNIDAD DE APRENDIZAJE EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE: - EXPLICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL SOFTWARE DE COMERCIALIZACIÓN. - IDENTIFICAR LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DEL SOFTWARE PARA LAS FUNCIONES DE COMERCIALIZACIÓN. - MANEJAR SOFTWARE DE FUNCIONES DE COMERCIALIZACIÓN.	D	1.	Realiza de Forma correcta la investigación					
			D	2.	Refiere diferentes software para la investigación					
			D	3.	Realiza un cuadro comparativo para comparar los diferentes software.					
			D	4.	Menciona las características concretas de cada software					
			A	5.	Se presenta puntualmente					
			A	6.	Participa en la práctica.					
			A	7.	Es respetuoso hacia el grupo					
			A	8.	Acepta de manera constructiva las opiniones respecto a su participación y practica.					
			A	9.	Muestra seguridad respecto de lo que investigó					

Nombre y firma del maestro

Nombre y firma del alumno



Subsistema de
Universidades
Politécnicas

RÚBRICA PARA PARA PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN DE SOFTWARE DE
COMERCIALIZACIÓN.

Universidad Politécnica _____

Nombre de la asignatura Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios

Aspecto a evaluar	Competente 10	Independiente 9	Basico Avanzado 8	Basico umbral 7	Insuficiente 0
Contenido de la información	Establece de forma completa las características y funciones de los diferentes software.	Muestra las características y funciones elementales de cada software.	Muestra parcialmente las características y funciones de cada software.	Presenta algunas características y funciones del software y no las tiene claras en su investigación.	Presenta de forma incompleta y no claras las características y funciones.
Organización de la Información	Presenta todas las características principales y funciones estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta todas las características principales y funciones, no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta las características sin las funciones principales, no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta algunas características y funciones y no las tiene claras en su investigación.	Presenta solo características sin funciones principales y sin idea clara de la investigación.
Presentación	Elementos considerados: * Fuente * Alineación de contenido * Ortografía * Utilización de Autoformas. * Fuentes de consulta.	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 Proyecto.



Subsistema de
Universidades
Politécnicas

Rúbrica para Proyecto sobre características y
Aplicación de Software de Gestión Integral.

Universidad Politécnica _____

Nombre de la asignatura Tecnologías de Información Aplicada a los Negocios.

Aspecto a evaluar	Competente 10	Independiente 9	Basico Avanzado 8	Basico umbral 7	Insuficiente 0
Contenido de la información	Establece de forma completa las características y funciones de el software.	Muestra las características y funciones elementales del software.	Muestra parcialmente las características y funciones del software.	Presenta algunas características y funciones del software y no las tiene claras en su investigación.	Presenta de forma incompleta y no claras las características y funciones.
Organización de la Información	Presenta todas las características principales y funciones estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta todas las características principales y funciones, no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta las características sin las funciones principales, no estableciendo un correcto orden en sus ideas.	Presenta algunas características y funciones y no las tiene claras en su investigación.	Presenta solo características sin funciones principales y sin idea clara del Proyecto.
Presentación	Elementos considerados: * Fuente * Alineación de contenido * Ortografía * Utilización de Autoformas. * Fuentes de consulta.	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 minimos para evaluar el Proyecto.

GLOSARIO

A

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

Análisis de información. Etapa inicial de 'transformación de información documental' y no documental, que consiste, fundamentalmente, en el estudio de las fuentes de información documentales y en la extracción de los datos más esenciales de los mismos. Se debe subrayar que el proceso de análisis es prácticamente inseparable del de síntesis y por lo tanto incluye también la síntesis de la información.

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).

Archivo. Espacio que se reserva en el dispositivo de memoria de un computador para almacenar porciones de información que tienen la misma estructura y que pueden manejarse mediante una instrucción única.

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

B

Base de datos: Colección de datos interrelacionados almacenados y procesables de forma independiente de los ficheros o programas estructurados que los utiliza, así como del tipo de soporte y sistema de acceso / Sistemas creados para almacenar un conjunto de datos del mismo tipo, de modo que se puedan actualizar y utilizar en cualquier momento y ocupen el menor espacio posible.

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.

Ciencia de la información. Ciencia interdisciplinaria que estudia la estructura y propiedades, comportamiento y regularidades de la información; las fuerzas que gobiernan el uso y flujo de la misma y los métodos y medios de procesarla para su uso óptimo. El proceso incluye la generación, disseminación, recolección, organización, almacenamiento, recuperación, interpretación y uso de la información. Se deriva o se relacionan con la Matemática, Lingüística, Psicología, Sociología, Tecnología de la Computación, Investigación de Operaciones, Artes Gráficas, Comunicación, Economía, Bibliotecología, Archivología, Administración y algunos otros campos.

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

Dato. Información dispuesta de manera adecuada para su tratamiento por un ordenador.

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

Gestión. Hacer las diligencias conducentes al logro de un negocio.

Grupo. Pluralidad de seres o cosas que forman un conjunto, material o mentalmente considerado.

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 localizó.

Información. Conjunto organizado de datos procesados, que constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje.

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 alumnos, 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. Sistema internacional de numeración de libros para su fácil y correcta identificación.

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 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.

N

Negocio. Ocupación, quehacer o trabajo, y es aquello que es objeto o materia de una ocupación lucrativa o de interés.

O

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.

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.

Tecnología. Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas

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

Básica

Título: TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION
Autor: GONZALEZ Martin
Año: 2010
Editorial: Mc Graw-Hill interamericana
Lugar y año de la edición: México, 2010
ISBN 9786071503435


Título: PRÁCTICAS DE CONTABILIDAD CON ASPEL COI,NOI Y SAE
Autor: DIAZ Gutiérrez Félix
Año: 2010
Editorial: Trillas
Lugar y año de la edición: México, julio 2010
ISBN 978-607-17-0585-3

Título: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN EN LOS NEGOCIOS
Autor: DANIEL Cohen Karen, ASIN Lares Enrique
Año: 2009
Editorial: Mc Graw Hill
Lugar y año de la edición: México, 2009
ISBN 9789701066669

Complementaria

Título: PRIMER CURSO DE CONTABILIDAD
Autor: LARA Flores Elías
Año: 2010
Editorial: Trillas
Lugar y año de la edición: México, 2010 23 Edición
ISBN 9786071705075

Título: INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Autor: IBARRA Sánchez Ana Belén, LOZANO Guzmán Edith Aida
Año: 2007
Editorial: Limusa Noriega Editores
Lugar y año de la edición: México, 2007
ISBN 9789681871031



Título: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Autor: GONZALEZ Martínez Martin
Año: 2010
Editorial: Mc Graw Hill
Lugar y año de la edición: México, 2010
ISBN 9786071503435

Sitio Web

www.aspel.com.mx