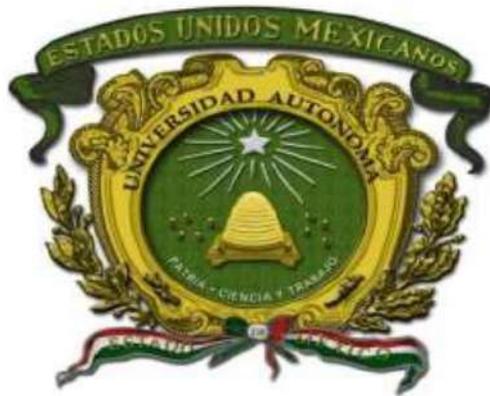




UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA



GUÍA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

MODELOS DE EMPRENDIMIENTO INFORMÁTICO

Elaboró:	Dra. Marcela Jaramillo Jaramillo	Centro Universitario UAEM Temascaltepec
	M. Fausto Casas Anaya	Facultad de Contaduría y Administración

Fecha de aprobación:	H. Consejo Académico	H. Consejo de Gobierno
	28/01/2021	28/01/2021

Facultad de Contaduría y Administración





Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación del programa de estudios	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje	7
V. Diseño de la evaluación: Factores, criterios e Indicadores	7
VI. Diseño de los instrumentos de observación	9
a) Estimaciones que derivan en puntajes	9
b) Estimaciones no cuantificables	10
VII. Administración de los instrumentos y registro de evidencias	10
VIII. Evaluación del aprendizaje	12
a) Interpretación de apreciaciones y/o datos	12
b) Juicios y conclusiones valorativas	13
c) Asignación, entrega y revisión de resultados	13





I. Datos de identificación.

Espacio académico donde se imparte	Facultad de Contaduría y Administración Centro Universitario UAEM Atlacomulco Centro Universitario UAEM Ecatepec Centro Universitario UAEM Temascaltepec Centro Universitario UAEM Texcoco Centro Universitario UAEM Valle de México Centro Universitario UAEM Valle de Chalco Centro Universitario UAEM Teotihuacán			
Estudios profesionales	Licenciatura en Informática Administrativa, 2018			
Unidad de aprendizaje	Modelos de Emprendimiento Informático	Clave	<input type="text"/>	
Carga académica	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="6"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos
Carácter	<input type="text" value="Obligatoria"/>	Tipo	<input type="text" value="Curso-taller"/>	Periodo escolar <input type="text" value="Tercero"/>
Área curricular	<input type="text" value="Administración"/>		Núcleo de formación	<input type="text" value="Sustantivo"/>
Seriación	<input type="text" value="Ninguna"/>		<input type="text" value="Ninguna"/>	
	UA Antecedente		UA Consecuente	
Formación común			No presenta	<input checked="" type="checkbox"/>



II. Presentación de la Guía.

La Guía de Evaluación del Aprendizaje de Modelos de emprendimiento informático, tiene como propósito evaluar las actividades realizadas por los alumnos, con el fin de cumplir con los objetivos del programa educativo, del núcleo de formación Sustantivo.

La UA contribuye al perfil de egreso porque apoyará los conocimientos teóricos-prácticos de la formación profesional como Licenciado en Informática Administrativa, fortaleciendo los elementos necesarios para una toma de decisiones adecuada respecto a un sistema de cómputo.

El curso se justifica en el desarrollo y la dirección de estrategias y técnicas para un aprovechamiento del conocimiento a través de las diferentes teorías, corriente, enfoques y disciplinas en una ciencia en permanente cambio.

Los alumnos utilizarán diversas estrategias para llevar a cabo las actividades solicitadas, como: mapas mentales, cuadros sinópticos, mesas redondas, análisis de videos, lluvia de ideas, entre otras, mismas que serán evaluadas principalmente a partir de la evaluación formativa y la sumativa utilizando diversos instrumentos de evaluación como: guía de observación, lista de cotejo, rúbricas, escalas estimativas, escalas de rango entre otras.

Cabe señalar que adicionalmente se contempla la inclusión de evaluación diagnóstica, autoevaluación y coevaluación, las cuales permitirán obtener información pertinente para la toma de decisiones que mejoren los procesos de enseñanza aprendizaje, así como los programas de tutoría y asesoría para favorecer el trabajo colaborativo en juntas de academia.

Es importante mencionar que dicha guía de evaluación será un referente a todos los docentes que impartan esta Unidad de Aprendizaje en los diversos espacios académicos de la Universidad





III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular.

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	
O B L I G A T O R I A S	Administración 3 1 4 7	Habilidades directivas 3 1 4 7	Modelos de emprendimiento informático 2 2 4 6	Administración de las pymes y empresa familiar 3 1 4 7	Diseño por computadora 1 5 6 7	Administración de sistemas de capital social 2 4 6 8	Administración de proyectos informáticos 2 2 4 6	Administración Informática 2 2 4 6		
	Contabilidad 3 1 4 7	Estructura de datos 2 4 6 8	Bases de datos 2 2 4 6	Software de base 2 4 6 8	Plataformas de aprendizaje virtual 2 2 4 8	Modelos de evaluación de software 2 2 4 6	Integrativa profesional ¹ 2 2 4 8	Auditoría informática 2 2 4 6		
	Economía 3 1 4 7	Legislación informática 3 1 4 7	Análisis y planeación financiera 3 1 4 7	Ingeniería del software 2 4 6 8	Plataforma de comercio digital 2 2 4 6	Dirección de proyectos informáticos 2 2 4 6	Ética Profesional 2 2 4 6	Prospección informática 2 2 4 6		
	Matemáticas aplicadas a la informática 3 1 4 7	Algoritmos computacionales 2 4 6 8	Programación imperativa 2 4 6 8	Programación declarativa 2 4 6 8	Riesgos de Tecnologías de la Información 2 4 6 8	Instalaciones y seguridad informática 2 4 6 8	Gestión de seguridad informática 2 4 6 8	Calidad de los servicios de tecnologías de la información 2 4 6 8		
	Gobierno de Tecnologías de la Información 3 1 4 7		Sistemas operativos 2 4 6 8	Comunicación entre computadoras 2 4 6 8	Análisis y diseño de sistemas 2 4 6 8	Sistemas de información administrativos 2 2 4 6	Sistemas de información de organizaciones 2 2 4 6	Sistemas de información estratégicos 2 2 4 6		
	Lógica computacional 3 1 4 7	Arquitectura computacional 2 4 6 8								
		Inglés 5 2 2 4 6	Inglés 6 2 2 4 6	Inglés 7 2 2 4 6	Inglés 8 2 2 4 6					
						Optativa 1 1 3 4 6	Optativa 2 1 3 4 5	Optativa 3 1 3 4 5		
		HT 18 HP 6 TH 24 CR 42	HT 14 HP 16 TH 30 CR 44	HT 13 HP 15 TH 28 CR 41	HT 13 HP 16 TH 32 CR 45	HT 11 HP 21 TH 32 CR 43	HT 11 HP 17 TH 28 CR 39	HT 9+** HP 13+** TH 22+** CR 38	HT 11 HP 13 TH 24 CR 35	HT ** HP ** TH ** CR 30





DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9																
O P T A T I V A S						<table border="1"> <tr><td>Proyecto basado en PMBOK I</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Proyecto basado en PMBOK I	1	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>Gobierno de TI basados en COBIT</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Gobierno de TI basados en COBIT	1	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>Gestión y análisis de BIG DATA</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Gestión y análisis de BIG DATA	1	3	4	5		
	Proyecto basado en PMBOK I	1	3	4	5																				
	Gobierno de TI basados en COBIT	1	3	4	5																				
	Gestión y análisis de BIG DATA	1	3	4	5																				
						<table border="1"> <tr><td>Desarrollo de proyectos complejos basados en SCRUM</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Desarrollo de proyectos complejos basados en SCRUM	1	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>Servicios de IT basados en ITIL</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Servicios de IT basados en ITIL	1	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>Arquitectura empresarial basada en TOGAF</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Arquitectura empresarial basada en TOGAF	1	3	4	5		
	Desarrollo de proyectos complejos basados en SCRUM	1	3	4	5																				
	Servicios de IT basados en ITIL	1	3	4	5																				
	Arquitectura empresarial basada en TOGAF	1	3	4	5																				
						<table border="1"> <tr><td>Inteligencia de negocios BI</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Inteligencia de negocios BI	1	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>Lenguaje extensible de informes de negocios XSL</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Lenguaje extensible de informes de negocios XSL	1	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>Scemas de perfilos de empresas en base de datos</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	Scemas de perfilos de empresas en base de datos	1	3	4	5		
Inteligencia de negocios BI	1	3	4	5																					
Lenguaje extensible de informes de negocios XSL	1	3	4	5																					
Scemas de perfilos de empresas en base de datos	1	3	4	5																					

SIMBOLOGIA

Unidad de aprendizaje	HT: Horas Teóricas
	HP: Horas Prácticas
	TH: Total de Horas
	CR: Créditos

→ 5 líneas de seriación.
* Actividad académica.
** Horas de las actividades académicas
Créditos mínimos 20 y máximos 45 por periodo escolar.

■	Núcleo básico obligatorio.
■	Núcleo sustantivo obligatorio
■	Núcleo integral obligatorio.
■	Núcleo integral optativo.

PARAMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Núcleo básico obligatorio: cursar y acreditar 15 UA	38 28 66 104
---	-----------------------

Total del núcleo básico: acreditar 15 UA para cubrir 104 créditos

Núcleo sustantivo obligatorio: cursar y acreditar 20 UA	41 63 104 145
---	------------------------

Total del núcleo sustantivo acreditar 20 UA para cubrir 145 créditos
--

Núcleo integral obligatorio: cursar y acreditar 3 UA * 2	16** 26** 39** 94
--	----------------------------

Núcleo integral optativo: cursar y acreditar 3 UA	10 19 29 75
---	----------------------

Total del núcleo integral acreditar 12 UA *2 para cubrir 109 créditos

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA obligatorias	44+2 Actividades académicas
UA optativas	3
UA a acreditar	47+2 actividades académicas
Créditos	358





IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Crear proyectos informáticos a través del uso de modelos visuales, de lenguaje, matemáticos, entre otros. Para el ejercicio del liderazgo, así como la promoción de una cultura emprendedora.

V. Diseño de la evaluación: Factores, Criterios e Indicadores.

Unidad 1. Emprendedores.		
Factores	Criterios	Indicadores
Comprender la importancia de emprender a través de la gestión y uso ineludible de las plataformas digitales para hacer networking y poder materializar un proyecto de emprendimiento, fortaleciendo habilidades de liderazgo, manejo de recursos y solución de conflictos, con el objeto de que le permita concebir, identificar, evaluar y seleccionar oportunidades y modelos de negocio factibles basados en la innovación y la tecnología con responsabilidad social.	Conceptos de un modelo de negocios y de una star-up.	Identifica los conceptos de modelo de negocios y de una start-up.
	Incubación de una empresa digital.	Distingue las características de la incubación y validación de una idea de negocio.
	Validación de una idea de negocio.	
	Determinación de la propuesta de valor.	Determina la propuesta de valor.





Unidad 2. Creatividad e Innovación.

Factores	Criterios	Indicadores
Comprender la importancia de la creatividad en los modelos de negocios innovadores mediante el estudio de conceptos y análisis de procesos para contribuir a la formación profesional para que le permita visualizar escenarios de oportunidad y desarrollo de ideas de negocio originales.	El proceso de la creatividad.	Conoce los conceptos y el proceso de la creatividad.
	Generación de ideas, romper barreras y modelos mentales.	Distingue las características de las personas y equipos innovadores.
	Personas y equipos innovadores.	

Unidad 3. Modelos de Negocios.

Factores	Criterios	Indicadores
Entender las fases de los modelos de negocios por medio del estudio de sus diferentes fases, fortaleciendo su aplicación con el objeto de lograr generar casos de éxito.	Modelos de negocios.	Evalúa los elementos de los modelos de negocios, y en especial el modelo Canvas.
	Modelo Canvas.	
	Casos de éxito.	





Unidad 4. Diseño de un Modelo de Negocio para un proyecto informático.		
Factores	Criterios	Indicadores
Generar una propuesta de solución basada en Tecnologías innovadoras y fundamentada en un modelo de negocios, con el objeto de contribuir a resolver una problemática establecida.	Modelos de negocios disruptivos.	Aplica los conceptos de modelos de negocios disruptivos y el ciclo de un proyecto informático en una propuesta de modelo de negocio informático.
	El ciclo de vida de un proyecto informático.	
	Identificación e integración de un modelo de negocio informático.	
	Derechos de autor y licenciamiento de proyectos informáticos.	

VI. Diseño de los instrumentos de observación

a) Mediciones que derivan en puntajes

Indicador	Evaluación	Instrumento
Identifica los conceptos de modelo de negocios y de una start-up.	Formativa	Rúbrica
Distingue las características de la incubación y validación de una idea de negocio.	Formativa	Rúbrica
Determina la propuesta de valor.	Formativa	Rúbrica
Conoce los conceptos y el proceso de la creatividad.	Formativa	Rúbrica
Distingue las características de las personas y equipos innovadores.	Formativa	Rúbrica
Evalúa los elementos de los modelos de negocios, y en especial el modelo Canvas.	Formativa	Rúbrica



Indicador	Evaluación	Instrumento
Aplica los conceptos de modelos de negocios disruptivos y el ciclo de un proyecto informático en una propuesta de modelo de negocio informático.	Formativa	Rúbrica

b) Estimaciones no cuantificables

Evaluación	Instrumento	¿Qué evalúa?
Diagnóstica	Foro Rúbrica Cuestionario Preguntas abiertas Preguntas detonadoras	Conocimientos previos, Conocimiento y procedimiento
Autoevaluación	Rúbrica	Nivel de conocimiento, Habilidades desarrolladas, Nivel de autoaprendizaje, Actitudes y valores
Coevaluación	Rúbrica	Nivel de conocimiento, Habilidades desarrolladas, Nivel de autoaprendizaje, Actitudes y valores

VII. Administración de los instrumentos y registro de evidencias.

Período	Indicador	Evidencias	Instrumento	Puntaje
Primera evaluación parcial	Identifica los conceptos de modelo de negocios y de una start-up.	Conocimiento Desempeño Producto	Rúbricas	20 %
	Distingue las características de la incubación y validación de una idea de negocio.	Conocimiento Desempeño Producto	Rúbricas	20 %
	Determina la propuesta de valor.	Conocimiento Desempeño	Rúbricas	20 %



Período	Indicador	Evidencias	Instrumento	Puntaje
		Producto		
	Conoce los conceptos y el proceso de la creatividad.	Conocimiento Desempeño Producto	Rúbricas	20 %
	Distingue las características de las personas y equipos innovadores.	Conocimiento Desempeño Producto	Rúbricas	20 %
			Total	100%
Segunda evaluación parcial	Evalúa los elementos de los modelos de negocios, y en especial el modelo Canvas.	Conocimiento Desempeño Producto	Rúbricas	50 %
	Aplica los conceptos de modelos de negocios disruptivos y el ciclo de un proyecto informático en una propuesta de modelo de negocio informático.	Conocimiento Desempeño Producto	Rúbricas	50 %
			Total	100%
Evaluación ordinaria	Crear proyectos informáticos a través del uso de modelos visuales, de lenguaje, matemáticos, entre otros. Para el ejercicio del liderazgo, así como la promoción de una cultura emprendedora.	Conocimiento Desempeño Producto	Examen	100%
Evaluación extraordinaria		Conocimiento Desempeño Producto	Examen	100%
Evaluación a Título de suficiencia		Conocimiento Desempeño Producto	Examen	100%



VIII. Evaluación del aprendizaje.

a) Interpretación de apreciaciones y/o datos.

Para cumplir los objetivos señalados en la unidad de aprendizaje Modelos de emprendimiento informático, se propone la rúbrica y el examen como instrumentos de evaluación cuantitativa del desempeño del alumno, generando criterios específicos que permitan valorar el aprendizaje logrado por el alumno en la presente unidad de aprendizaje.

Mediante la evaluación diagnóstica se demostrarán los conocimientos inherentes a las temáticas básicas de problemáticas sociales y económicas en las áreas de gestión comercial, que permitan al docente tener una visión para retroalimentar estos.

El examen permite cuantificar el nivel de desempeño y conocimientos adquiridos por los estudiantes respecto a la terminología especializada en el ámbito de los Modelos de Emprendimiento Informático

La rúbrica permite listar el conjunto de características específicas observables que, brindan al docente y los estudiantes una guía concreta para desempeñar actividades de enseñanza-aprendizaje a lo largo de toda la unidad de aprendizaje generando estrategias para facilitar la comprensión, la integración y la realimentación del conocimiento de las temáticas de cada unidad de competencia.

Los productos del curso servirán a los estudiantes para adoptar los conocimientos de la unidad de aprendizaje, así como para aplicar en casos prácticos habilidades de solución y generación de propuestas, que le permitirán resolver las problemáticas presentadas en el ámbito de las plataformas de comercio digital.

Así mismo, la apreciación de actitudes que se realiza a través de la autoevaluación admite, desde una perspectiva cualitativa, considerar la experiencia de aprendizaje y las oportunidades de crecimiento que en ella puede encontrar el estudiante. Lo anterior contribuye a su formación actitudinal toda vez que les permite hacer una reflexión individual y compartida acerca de su desempeño, sus habilidades y sus capacidades.

Finalmente, los exámenes parciales refieren los conocimientos teóricos necesarios para el dominio de los temas de la unidad de aprendizaje, que corresponden a la práctica profesional futura. Las herramientas planteadas en la presente guía evidencian la adquisición de conocimientos básicos para los futuros profesionistas.

En términos de la reglamentación interna de la Facultad, podrá eximirse a los alumnos de la presentación de la evaluación final, siempre y cuando cuenten con un mínimo de 80 por ciento de asistencias durante el curso, obtengan un promedio no menor de 8 puntos en las evaluaciones parciales, y que éstas comprendan la totalidad de los temas del programa de la materia.



b) Juicios y conclusiones valorativas.

La acreditación de la unidad de aprendizaje se realizará conforme a los parámetros del reglamento de Facultades y Escuelas Profesionales, considerando la asistencia y el desempeño académico, de acuerdo con lo señalado en el programa de estudios vigente. Por otra parte, se considerarán como componentes de la evaluación los aspectos referentes al grado en que se han alcanzado los objetivos de la Licenciatura en Informática Administrativa, mismos que serán valorados por el docente en función de las habilidades y competencias desarrolladas por los estudiantes, que serán puestas en discusión en la retroalimentación del curso.

Las evaluaciones de carácter cuantitativo y cualitativo tendrán relevancia en la discusión colegiada sobre las estrategias necesarias para cubrir los objetivos planteados en la unidad de aprendizaje.

Asimismo, las evaluaciones permitirán a los tutores tener un indicador sobre el desempeño de los alumnos y, con ello, asesorar acerca de las estrategias de aprendizaje necesarias para concretar un aprovechamiento sustantivo.

c) Asignación, entrega y revisión de resultados.

El profesor será encargado de entregar calificaciones parciales, ordinarias, extraordinarias y a título de suficiencia; expresadas en sistema decimal, en escala de 0 a 10 puntos, en los siguientes 5 días naturales después de la fecha de evaluación ante el departamento de control escolar. Las evaluaciones se llevarán a cabo en los plazos señalados por el Consejo de Gobierno, dentro del periodo estipulado por el calendario escolar, que se dará a conocer al inicio de cada semestre y versarán sobre la totalidad del programa oficial. Las evaluaciones se efectuarán en los recintos de la Facultad o Escuela, conforme al calendario aprobado por los Consejos.

El estudiante cubrir el 80% de asistencia para tener derecho a examen ordinario, 60% para extraordinario y 30% para título de suficiencia. Efectuada su evaluación, el alumno podrá solicitar una revisión de calificación en los primeros cinco días naturales posteriores a la fecha de aplicación del examen.

