

I. Guía Pedagógica del Módulo Administración de negocios de equipo informático

Contenido

	Pág.
I. Guía pedagógica	1
1. Descripción	3
2. Datos de identificación de la norma	4
3. Generalidades pedagógicas	5
4. Enfoque del módulo	13
5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad	15
6. Prácticas/ejercicios/problemas/actividades	22
II. Guía de evaluación	39
7. Descripción	40
8. Tabla de ponderación	44
9. Materiales para el desarrollo de actividades de evaluación	45
10. Matriz de valoración o rúbrica	46

1. Descripción

La Guía Pedagógica es un documento que integra elementos técnico-metodológicos planteados de acuerdo con los principios y lineamientos del **Modelo Académico del CONALEP** para orientar la práctica educativa del docente en el desarrollo de competencias previstas en los programas de estudio.

La finalidad que tiene esta guía es facilitar el aprendizaje de los alumnos, encauzar sus acciones y reflexiones y proporcionar situaciones en las que desarrollará las competencias. El docente debe asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, proponiendo y cuidando un encuadre que favorezca un ambiente seguro en el que los alumnos puedan aprender, tomar riesgos, equivocarse extrayendo de sus errores lecciones significativas, apoyarse mutuamente, establecer relaciones positivas y de confianza, crear relaciones significativas con adultos a quienes respetan no por su estatus como tal, sino como personas cuyo ejemplo, cercanía y apoyo emocional es valioso.

Es necesario destacar que el desarrollo de la competencia se concreta en el aula, ya que **formar con un enfoque en competencias significa crear experiencias de aprendizaje para que los alumnos adquieran la capacidad de movilizar, de forma integral, recursos que se consideran indispensables para saber resolver problemas en diversas situaciones o contextos**, e involucran las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora; por ello, los programas de estudio, describen las competencias a desarrollar, entendiéndolas como la combinación integrada de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten el logro de un desempeño eficiente, autónomo, flexible y responsable del individuo en situaciones específicas y en un contexto dado. En consecuencia, la competencia implica la comprensión y transferencia de los conocimientos a situaciones de la vida real; ello exige relacionar, integrar, interpretar, inventar, aplicar y transferir los saberes a la resolución de problemas. Esto significa que **el contenido, los medios de enseñanza, las estrategias de aprendizaje, las formas de organización de la clase y la evaluación se estructuran en función de la competencia a formar**; es decir, el énfasis en la proyección curricular está en lo que los alumnos tienen que aprender, en las formas en cómo lo hacen y en su aplicación a situaciones de la vida cotidiana y profesional.

Considerando que el alumno está en el centro del proceso formativo, se busca acercarle elementos de apoyo que le muestren qué **competencias** va a desarrollar, cómo hacerlo y la forma en que se le evaluará. Es decir, mediante la guía pedagógica el alumno podrá **autogestionar su aprendizaje** a través del uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adopten a nuevas situaciones y contextos e ir dando seguimiento a sus avances a través de una autoevaluación constante, como base para mejorar en el logro y desarrollo de las competencias indispensables para un crecimiento académico y personal.

2. Datos de Identificación de la Norma

Título:	
Unidad (es) de competencia laboral:	
Código:	Nivel de competencia:

3. Generalidades Pedagógicas

Con el propósito de difundir los criterios a considerar en la instrumentación de la presente guía entre los docentes y personal académico de planteles y Colegios Estatales, se describen **algunas consideraciones** respecto al desarrollo e intención de las competencias expresadas en los módulos correspondientes a la formación básica, propedéutica y profesional.

Los principios asociados a la **concepción constructivista del aprendizaje** mantienen una estrecha relación con los de la **educación basada en competencias**, la cual se ha concebido en el Colegio como el enfoque idóneo para orientar la formación ocupacional de los futuros profesionales técnicos y profesionales técnicos bachiller. Este enfoque constituye una de las opciones más viables para lograr la vinculación entre la educación y el sector productivo de bienes y servicios.

En los programas de estudio se proponen una serie de contenidos que se considera conveniente abordar para obtener los **Resultados de Aprendizaje establecidos**; sin embargo, se busca que este planteamiento le dé el docente la posibilidad de **desarrollarlos con mayor libertad y creatividad**.

En este sentido, se debe considerar que el papel que juegan el alumno y el docente en el marco del **Modelo Académico del CONALEP** tenga, entre otras, las siguientes características:

El alumno:	El docente:
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mejora su capacidad para resolver problemas. ❖ Aprende a trabajar en grupo y comunica sus ideas. ❖ Aprende a buscar información y a procesarla. ❖ Construye su conocimiento. ❖ Adopta una posición crítica y autónoma. ❖ Realiza los procesos de autoevaluación y coevaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional. ❖ Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo. ❖ Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios. ❖ Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional. ❖ Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo. ❖ Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo. ❖ Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes. ❖ Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.

En esta etapa se requiere una mejor y mayor organización académica que apoye en forma relativa la actividad del alumno, que en este caso es mucho mayor que la del docente; lo que no quiere decir que su labor sea menos importante. **El docente en lugar de transmitir vertical y unidireccionalmente los conocimientos, es un mediador del aprendizaje**, ya que:

- Planea y diseña experiencias y actividades necesarias para la adquisición de las competencias previstas. Asimismo, define los ambientes de aprendizaje, espacios y recursos adecuados para su logro.
- Proporciona oportunidades de aprendizaje a los estudiantes apoyándose en metodologías y estrategias didácticas pertinentes a los Resultados de Aprendizaje.
- Ayuda también al alumno a asumir un rol más comprometido con su propio proceso, invitándole a tomar decisiones.
- Facilita el aprender a pensar, fomentando un nivel más profundo de conocimiento.
- Ayuda en la creación y desarrollo de grupos colaborativos entre los alumnos.
- Guía permanentemente a los alumnos.
- Motiva al alumno a poner en práctica sus ideas, animándole en sus exploraciones y proyectos.

Considerando la importancia de que el docente planee y despliegue con libertad su experiencia y creatividad para el desarrollo de las competencias consideradas en los programas de estudio y especificadas en los Resultados de Aprendizaje, en las competencias de las Unidades de Aprendizaje, así como en la competencia del módulo; **podrá proponer y utilizar todas las estrategias didácticas que considere necesarias** para el logro de estos fines educativos, con la recomendación de que fomente, preferentemente, las estrategias y técnicas didácticas que se describen en este apartado.

Al respecto, entenderemos como estrategias didácticas los planes y actividades orientados a un desempeño exitoso de los resultados de aprendizaje, que incluyen estrategias de enseñanza, estrategias de aprendizaje, métodos y técnicas didácticas, así como, acciones paralelas o alternativas que el docente y los alumnos realizarán para obtener y verificar el logro de la competencia; bajo este tenor, **la autoevaluación debe ser considerada también como una estrategia por excelencia para educar al alumno en la responsabilidad y para que aprenda a valorar, criticar y reflexionar sobre el proceso de enseñanza y su aprendizaje individual.**

Es así como la selección de estas estrategias debe orientarse hacia un enfoque constructivista del conocimiento y estar dirigidas a que **los alumnos observen y estudien su entorno**, con el fin de generar nuevos conocimientos en contextos reales y el desarrollo de las capacidades reflexivas y críticas de los alumnos.

Desde esta perspectiva, a continuación se describen brevemente los tipos de aprendizaje que guiarán el diseño de las estrategias y las técnicas que deberán emplearse para el desarrollo de las mismas:

TIPOS APRENDIZAJES.

Significativo

Se fundamenta en una concepción constructivista del aprendizaje, la cual se nutre de diversas concepciones asociadas al cognoscitivismo, como la teoría psicogenética de Jean Piaget, el enfoque sociocultural de Vygotsky y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

Dicha concepción sostiene que el ser humano tiene la disposición de **aprender verdaderamente sólo aquello a lo que le encuentra sentido** en virtud de que está vinculado con su entorno o con sus conocimientos previos. Con respecto al comportamiento del alumno, se espera que sean capaces de desarrollar aprendizajes significativos, en una amplia gama de situaciones y circunstancias, lo cual equivale a **“aprender a aprender”**, ya que de ello depende la construcción del conocimiento.

Colaborativo.

El aprendizaje colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). En el aprendizaje colaborativo **cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como del de los restantes miembros del grupo** (Johnson, 1993.)

Más que una técnica, el aprendizaje colaborativo es considerado una filosofía de interacción y una forma personal de trabajo, que implica el manejo de aspectos tales como el **respeto a las contribuciones y capacidades individuales de los miembros del grupo** (Maldonado Pérez, 2007). Lo que lo distingue de otro tipo de situaciones grupales, es el desarrollo de la interdependencia positiva entre los alumnos, es decir, de una toma de conciencia de que **sólo es posible lograr las metas individuales de aprendizaje si los demás compañeros del grupo también logran las suyas**.

El aprendizaje colaborativo surge a través de transacciones entre los alumnos, o entre el docente y los alumnos, en un proceso en el cual cambia la responsabilidad del aprendizaje, del docente como experto, al alumno, y asume que el docente es también un sujeto que aprende. Lo más importante en la formación de grupos de trabajo colaborativo es vigilar que los elementos básicos estén claramente estructurados en cada sesión de trabajo. Sólo de esta manera se puede lograr que se produzca, tanto el esfuerzo colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados (Johnson & F. Johnson, 1997).

Los elementos básicos que deben estar presentes en los grupos de trabajo colaborativo para que éste sea efectivo son:

- la interdependencia positiva.
- la responsabilidad individual.

- la interacción promotora.
- el uso apropiado de destrezas sociales.
- el procesamiento del grupo.

Asimismo, el trabajo colaborativo se caracteriza principalmente por lo siguiente:

- Se desarrolla mediante **acciones de cooperación, responsabilidad, respeto y comunicación**, en forma sistemática, entre los integrantes del grupo y subgrupos.
- Va **más allá que sólo el simple trabajo en equipo** por parte de los alumnos. Básicamente se puede orientar a que los alumnos intercambien información y trabajen en tareas hasta que todos sus miembros las han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración.
- Se distingue por el desarrollo de una **interdependencia positiva entre los alumnos**, en donde se tome conciencia de que sólo es posible lograr las metas individuales de aprendizaje si los demás compañeros del grupo también logran las suyas.
- Aunque en esencia esta estrategia promueve la actividad en pequeños grupos de trabajo, se debe cuidar en el planteamiento de las actividades que **cada integrante obtenga una evidencia personal para poder integrarla a su portafolio de evidencias**.

Aprendizaje Basado en Problemas.

Consiste en la presentación de **situaciones reales o simuladas** que requieren la aplicación del conocimiento, en las cuales el **alumno debe analizar la situación y elegir o construir una o varias alternativas para su solución** (Díaz Barriga Arceo, 2003). Es importante aplicar esta estrategia ya que **las competencias se adquieren en el proceso de solución de problemas** y en este sentido, el alumno aprende a solucionarlos cuando se enfrenta a problemas de su vida cotidiana, a problemas vinculados con sus vivencias dentro del Colegio o con la profesión. Asimismo, el alumno se apropia de los conocimientos, habilidades y normas de comportamiento que le permiten la aplicación creativa a nuevas situaciones sociales, profesionales o de aprendizaje, por lo que:

- Se puede trabajar en forma individual o de grupos pequeños de alumnos que se reúnen a analizar y a resolver un problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos resultados de aprendizaje.
- Se debe presentar primero el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema con una solución o se identifican problemas nuevos y se repite el ciclo.
- Los problemas deben estar diseñados para motivar la búsqueda independiente de la información a través de todos los medios disponibles para el alumno y además generar discusión o controversia en el grupo.
- El mismo diseño del problema debe estimular que los alumnos utilicen los aprendizajes previamente adquiridos.
- El diseño del problema debe comprometer el interés de los alumnos para examinar de manera profunda los conceptos y objetivos que se quieren aprender.
- El problema debe estar en relación con los objetivos del programa de estudio y con problemas o situaciones de la vida diaria para que los alumnos encuentren mayor sentido en el trabajo que realizan.

- Los problemas deben llevar a los alumnos a tomar decisiones o hacer juicios basados en hechos, información lógica y fundamentada, y obligarlos a justificar sus decisiones y razonamientos.
- Se debe centrar en el alumno y no en el docente.

TÉCNICAS

Método de proyectos.

Es una técnica didáctica que incluye actividades que pueden requerir que los alumnos **investiguen, construyan y analicen información** que coincida con los objetivos específicos de una tarea determinada en la que se **organizan actividades desde una perspectiva experiencial**, donde el alumno aprende a través de la práctica personal, activa y directa con el propósito de aclarar, reforzar y construir aprendizajes (Intel Educación).

Para definir proyectos efectivos se debe considerar principalmente que:

- Los alumnos son el centro del proceso de aprendizaje.
- Los proyectos se enfocan en resultados de aprendizaje acordes con los programas de estudio.
- Las preguntas orientadoras conducen la ejecución de los proyectos.
- Los proyectos involucran múltiples tipos de evaluaciones continuas.
- El proyecto tiene conexiones con el mundo real.
- Los alumnos demuestran conocimiento a través de un producto o desempeño.
- La tecnología apoya y mejora el aprendizaje de los alumnos.
- Las destrezas de pensamiento son integrales al proyecto.

Para el presente módulo se hacen las siguientes recomendaciones:

- Integrar varios módulos mediante el método de proyectos, lo cual es ideal para desarrollar un trabajo colaborativo.
- En el planteamiento del proyecto, cuidar los siguientes aspectos:
 - ✓ Establecer el alcance y la complejidad.
 - ✓ Determinar las metas.

- ✓ Definir la duración.
 - ✓ Determinar los recursos y apoyos.
 - ✓ Establecer preguntas guía. Las preguntas guía conducen a los alumnos hacia el logro de los objetivos del proyecto. La cantidad de preguntas guía es proporcional a la complejidad del proyecto.
 - ✓ Calendarizar y organizar las actividades y productos preliminares y definitivos necesarias para dar cumplimiento al proyecto.
- Las actividades deben ayudar a responsabilizar a los alumnos de su propio aprendizaje y a **aplicar competencias adquiridas** en el salón de clase en **proyectos reales**, cuyo planteamiento se basa en un problema real e **involucra distintas áreas**.
 - El proyecto debe implicar que los alumnos **participen en un proceso de investigación**, en el que **utilicen diferentes estrategias de estudio**; puedan participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje y les ayude a ser flexibles, reconocer al "otro" y comprender su propio entorno personal y cultural. Así entonces se debe favorecer el desarrollo de **estrategias de indagación, interpretación y presentación del proceso seguido**.
 - De acuerdo a algunos teóricos, mediante el método de proyectos los alumnos buscan soluciones a problemas no convencionales, cuando llevan a la práctica el hacer y depurar preguntas, debatir ideas, hacer predicciones, diseñar planes y/o experimentos, recolectar y analizar datos, establecer conclusiones, comunicar sus ideas y descubrimientos a otros, hacer nuevas preguntas, crear artefactos o propuestas muy concretas de orden social, científico, ambiental, etc.
 - En la gran mayoría de los casos los proyectos se llevan a cabo **fuera del salón de clase** y, dependiendo de la orientación del proyecto, en muchos de los casos pueden **interactuar con sus comunidades** o permitirle un **contacto directo con las fuentes de información** necesarias para el planteamiento de su trabajo. Estas experiencias en las que se ven involucrados hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales.
 - Como medio de evaluación se recomienda que todos los proyectos tengan **una o más presentaciones del avance para evaluar resultados** relacionados con el proyecto.
 - Para conocer acerca del progreso de un proyecto se puede:
 - ✓ Pedir reportes del progreso.
 - ✓ Presentaciones de avance,
 - ✓ Monitorear el trabajo individual o en grupos.
 - ✓ Solicitar una bitácora en relación con cada proyecto.
 - ✓ Calendarizar sesiones semanales de reflexión sobre avances en función de la revisión del plan de proyecto.

Estudio de casos.

El estudio de casos es una técnica de enseñanza en la que los alumnos **aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real**, y se permiten así, construir su propio aprendizaje en un contexto que los aproxima a su entorno. Esta técnica se basa en la participación activa y en procesos colaborativos y democráticos de discusión de la situación reflejada en el caso, por lo que:

- Se deben representar situaciones problemáticas diversas de la vida para que se estudien y analicen.
- Se pretende que los alumnos generen soluciones validas para los posibles problemas de carácter complejo que se presenten en la realidad futura.
- Se deben proponer datos concretos para reflexionar, analizar y discutir en grupo y encontrar posibles alternativas para la solución del problema planteado. Guiar al alumno en la generación de alternativas de solución, le permite desarrollar la habilidad creativa, la capacidad de innovación y representa un recurso para conectar la teoría a la práctica real.
- Debe permitir reflexionar y contrastar las propias conclusiones con las de otros, aceptarlas y expresar sugerencias.

El estudio de casos es pertinente usarlo cuando se pretende:

- Analizar un problema.
- Determinar un método de análisis.
- Adquirir agilidad en determinar alternativas o cursos de acción.
- Tomar decisiones.

Algunos teóricos plantean las siguientes fases para el estudio de un caso:

- **Fase preliminar:** Presentación del caso a los participantes
- **Fase de eclosión:** "Explosión" de opiniones, impresiones, juicios, posibles alternativas, etc., por parte de los participantes.
- **Fase de análisis:** En esta fase es preciso llegar hasta la determinación de aquellos hechos que son significativos. Se concluye esta fase cuando se ha conseguido una síntesis aceptada por todos los miembros del grupo.
- **Fase de conceptualización:** Es la formulación de conceptos o de principios concretos de acción, aplicables en el caso actual y que permiten ser utilizados o transferidos en una situación parecida. 1

Consiste en llevar a los alumnos a la **discusión y al análisis de situaciones o información**, con base en preguntas planteadas y formuladas por el docente o por los mismos alumnos, con el fin de explorar las capacidades del pensamiento al activar sus procesos cognitivos; se recomienda **integrar esta técnica de manera sistemática y continua** a las anteriormente descritas y al abordar cualquier tema del programa de estudio.

Participativo-vivenciales.

Son un conjunto de elementos didácticos, sobre todo los que exigen un grado considerable de **involucramiento y participación de todos los miembros del grupo** y que sólo tienen como límite el grado de imaginación y creatividad del facilitador.

Los ejercicios vivenciales son una alternativa para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo porque facilitan la transmisión de conocimientos, sino porque además permiten **identificar y fomentar aspectos de liderazgo, motivación, interacción y comunicación del grupo**, etc., los cuales son de vital importancia para la organización, desarrollo y control de un grupo de aprendizaje.

Los ejercicios vivenciales resultan ser una situación planeada y estructurada de tal manera que representan una experiencia muy atractiva, divertida y hasta emocionante. El juego significa apartarse, salirse de lo rutinario y monótono, para asumir un papel o personaje a través del cual el individuo pueda manifestar lo que verdaderamente es o quisiera ser sin temor a la crítica, al rechazo o al ridículo.

El desarrollo de estas experiencias se encuentra determinado por los conocimientos, habilidades y actitudes que el grupo requiera revisar o analizar y por sus propias vivencias y necesidades personales.

4. Enfoque del Módulo

El módulo de **Administración de negocios de equipo informático** pertenece al quinto semestre del trayecto *Administración de servicios informáticos*, que tiene como propósito desarrollar un negocio de equipo informático propio, mediante la aplicación del proceso administrativo en la planeación, ejecución y seguimiento, así como el montaje de la tecnología informática que satisfaga la demanda de usuarios en necesidades de productos y/o servicios de comunicación, investigación e información digital. Esto lleva a partir del análisis de la viabilidad de desarrollo de un proyecto de negocio en situaciones actuales y de la vida real; comenzando con la aplicación de la fase de planeación con el modelado del negocio, la puesta en marcha de un plan que permita el logro de rentabilidad, al ofrecer productos y/o servicios que satisfagan necesidades específicas de clientes de comunicación, investigación e información digital.

El módulo tiene la intención de una propuesta concreta con el desarrollo de proyectos en negocios informáticos, estrategia de aprendizaje que se enfoca a la realización de tareas aplicadas para el logro de un producto final y que plantea como imprescindible que los estudiantes observen, deduzcan y planteen hipótesis sobre los contenidos que trabajen y las experiencias que vivan con el logro de los proyectos. Lo anterior favorecerá la reflexión acerca de las posibilidades de aplicación de lo que aprenda a su vida diaria.

El logro de esta competencia, implica el desarrollo de dos unidades de aprendizaje. La primera unidad aborda lo referente al modelado del negocio informático, la cual nos permitirá establecer el objetivo, estrategias, estudio de mercado, características y parámetros para el desarrollo del plan. La segunda, se plantean contenidos que deben traducirse en la ejecución y seguimiento del negocio informático en la cual se controla el desarrollo del trabajo, se da mantenimiento y supervisión del empleo de recursos de acuerdo con la tecnología en el mercado y la planeación establecida. Para llegar a este propósito es aconsejable que el módulo sea abordado con planteamiento de problemas de la vida cotidiana vinculados a vivencias reales en el ámbito académico y profesional que lleven al estudiante emprender, planear, montar, poner en marcha y mantener su propio negocio de TI.

Para fomentar el desarrollo de las capacidades mencionadas, el docente debe considerar las competencias ya adquiridas de los alumnos en los módulos precedentes al paso por la carrera y en específico en este trayecto técnico, a fin de que ello lo motive a adquirir nuevos conocimientos y experiencias que integren de forma significativa a las estructuras que ya posee, ya sea a través de lo que él mismo descubra o infiera, o a través del análisis y síntesis creativa de los planteamientos docentes. En lo que se refiere al aprendizaje procedimental, implica la consecución del propósito del

módulo a través de acciones secuenciadas que lleven gradualmente al alumno al desarrollo de sus actividades, primeramente académicas y posteriormente profesionales, de manera segura, consciente y responsable. Por otra parte, es importante incluir y promover en este módulo estrategias de aprendizaje colaborativo y grupal, así como fomentar el desarrollo de competencias transversales que permitan establecer una mejor comunicación e interrelaciones con los demás, socializar, compartir e intercambiar información, potencializar un pensamiento crítico, lo que contribuye a activar el aprendizaje y autoaprendizaje.

Se recomienda por último elaborar un código ético durante el desarrollo del módulo con el propósito de definir los compromisos y responsabilidades que deben compartir en el espacio académico, como: respeto a la persona, honestidad, confianza, justicia, comunicación, cooperación, iniciativa, amabilidad, perseverancia y la actitud positiva para el logro de objetivos, así como adecuar las prácticas de ejercicio al equipo con el que se cuente en el laboratorio de informática y al área de aplicación de la carrera; y realizar las prácticas con responsabilidad, orden, limpieza, fomentando el uso de software libre o de marca y evitar acciones ilegales para garantizar el funcionamiento y calidad del mismo.

5. Orientaciones didácticas y estrategias de aprendizaje por unidad

Unidad I	Modelado del negocio informático
Orientaciones Didácticas	

La unidad correspondiente al **Modelado del Negocio Informático**, se avoca a que el alumno este en posibilidades de plantear el modelado del negocio informático orientado a las acciones futuras que deberán ejecutarse, con apoyo en establecimiento de objetivos, estrategias, estudio de mercado, requerimientos de procesos y características del modelado a fin de procurar el logro de resultados y su control. El desarrollo de esta unidad proporcionará al alumno elementos básicos que le permitirán desarrollar las actividades y prácticas propias de esta competencia y apoye a la unidad subsecuente, por eso se propone que el docente lleve a cabo lo siguiente:

- Considera que el resultado de aprendizaje de realizar la planificación de un negocio informático, mediante establecimiento de objetivo, estrategias y estudio de mercado, se encuentra estrechamente vinculado con el subsecuente resultado de aprendizaje sobre elaborar el plan del negocio informático, mediante requerimientos, características del modelado del negocio y establecimiento de parámetros; y para lograrlo se sugiere que el docente opere con los conceptos y habilidades construidos conjuntamente con sus alumnos en lo que se refiere al desarrollo de esta unidad de aprendizaje para proceder al desarrollo del plan y su puesta en marcha.
- Analiza con sus alumnos, las implicaciones y alcances del programa del módulo, a través de dinámica grupal de encuadre, con el fin de precisar formas de trabajar, responsabilidades y compromisos de los integrantes del grupo que dirijan al logro tanto del propósito del módulo, como del objetivo de este trayecto de la carrera.
- Aplica una prueba escrita sobre teoría de general de administración, negocios, redes, preservación de equipo de cómputo y seguridad informática, como evaluación diagnóstica.
- Fomenta la búsqueda de información e investigaciones para dar respuesta a preguntas específicas referentes al concepto, funcionamiento, visión, Innovación e Importancia de planear el negocio informático.
- Conduce y apoya a los alumnos en la elaboración de mapas conceptuales, cuadros sinópticos, simulaciones, estudios de caso sobre el modelado de negocios.
- Demuestra procedimientos para la elaboración de estudio de mercado, planificación de parámetros y desarrollo del plan de negocio informático; y presenta estudios de caso.
- Alienta la participación de los alumnos como facilitador o moderador en la discusión grupal para la realización de ejercicios prácticos, exposiciones, demostraciones, simulaciones, prácticas de ejercicio, comentarios, conclusiones, recapitulaciones y coevaluación.

Fortalece las siguientes competencias transversales:

- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos que conlleven al planteamiento de un negocio de equipo informático.
- Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento en el desarrollo del plan de negocio de productos y/o servicios de tecnología de información que cubran necesidades específicas de clientes en comunicación, investigación e información digital.
- Construye hipótesis y diseña y aplica modelos cuando realiza el modelado del negocio informático.
- Promueve una dinámica grupal colaborativa y cooperativa durante el transcurso de cada sesión para favorecer un clima que fomente el intercambio constructivo de ideas.
- Subraya la importancia que tiene la presencia del alumno en cada clase, su participación para el enriquecimiento del aprendizaje de todo el grupo y la asignación de tareas y actividades intra y extramuros, con el fin de incentivar en él su cumplimiento voluntario y oportuno.
- Fomenta actividades de auto-estudio y de autocrítica de los alumnos con la evaluación de sus propios juicios.

Estrategias de Aprendizaje	Recursos Académicos
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar equipos en la modalidad colaborativa con la totalidad de integrantes del grupo, para analizar los siguientes temas y ejemplificar ante el grupo lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> – Concepto de negocio informático. – Funcionamiento de un negocio informático. – Visión del negocio informático. – Innovación del negocio informático. – Importancia de planear el negocio informático. • Consultar material técnico y buscar información documental a través de la consulta de las fuentes sugeridas o de páginas web sobre procedimientos para la elaboración de estudio de mercado, planificación de parámetros y desarrollo del plan de negocio informático; y presenta estudios de caso. • Realizar y exponer de manera grupal un mapa conceptual, lluvia de ideas o cuadro comparativo sobre el material obtenido de la consulta de información para su retroalimentación y/ o corrección. • Organizar equipos de trabajo de cuatro a seis participantes, para hacer esquemas del procedimiento para el desarrollo del estudio de mercado, con la revisión de lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> – Visualizar estructura de mercado. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mercado potencial (ubicación y afluencia de personas en la zona). ▪ Demanda del giro del negocio en la zona. 	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haynes, Marion E. <u>Administración de proyectos: desde la idea hasta la implantación</u>. México, Grupo editorial Iberoamericana, 2000. • Hola, Sheila. <u>Su plan de negocios en 7pasos</u>. México, Panorama Editorial, 2010 <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finch, Brian. <u>Como Desarrollar Un Plan De Negocios, Colección Nuevos emprendedores</u>. Barcelona, Editorial Gedisa, 2002. <p>Páginas Web:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cursos Visual Basic.net Disponible en: http://www.lawebdelprogramador.com/cursos/ (14/07/15).

Estrategias de Aprendizaje	Recursos Académicos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferta de negocios que compitan con el negocio definido. – Recopilación de información existente sobre el tema, desde el punto de vista del mercado. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación de entrevistas o encuestas a clientes potenciales. ▪ Integración de resultados. • Realizar la práctica No. 1 “Planteamiento de negocio informático”. • Realizar la práctica No. 2 “Elaboración de estudio de mercado”. • Compilar la información de las prácticas anteriores y presentar el planteamiento del negocio informático y los resultados del estudio de mercado en un documento de texto en formato impreso y/o digital. • Realizar la actividad de evaluación 1.1.1 formular una propuesta de un negocio informático. • Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos. • Organizar equipos de trabajo con la totalidad de integrantes del grupo, en el desarrollo de un proyecto para analizar los siguientes temas y trabajar sobre los parámetros del negocio informático: <ul style="list-style-type: none"> – Establecimiento de propósito. – Identidad del negocio informático. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Misión y visión. ▪ Slogan y logotipo. – Descripción del producto y/o servicios. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos y características. ▪ Especificación de estándar de calidad. • Realizar una investigación documental a través de la consulta de las fuentes sugeridas o de páginas en Internet y discutir sobre estrategias de mercadeo y ventas en cuanto a: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Precio del producto y/o servicio. ▪ Tácticas de ventas. ▪ Promoción. • Elaborar un cuadro sinóptico de la investigación realizada. • Buscar fuentes de información y plasmar en un mapa cognitivo la determinación de productos y /o servicios de TI, adquisición de infraestructura, inversión y margen de ganancia en un negocio desarrollo de presupuestos y sacar conclusiones en forma grupal. • Realizar esquemas de las fuentes de información existentes en el tema y elaborar resumen. 	

Estrategias de Aprendizaje	Recursos Académicos
<ul style="list-style-type: none">• Realizar la práctica No. 3 “Elaboración del plan de negocio informático”.• Compilar la información de la práctica anterior y presentar el plan del negocio informático, elaborado en un documento de texto en formato impreso y/o digital.• Realizar la actividad de evaluación 1.2.1 elaborar el plan de negocio donde pueda ofrecer productos y/o servicios de tecnología de información.• Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos.	

Unidad II	Ejecución y seguimiento del negocio informático
Orientaciones Didácticas	

La unidad correspondiente a la **Ejecución y seguimiento del negocio informático**, se avoca a que el alumno este en posibilidades de ejecutar acciones de control y seguimiento del negocio informático con base en las especificaciones de la planeación establecida, infraestructura y el giro informático definido que conlleven a ofrecer productos y/o servicios a clientes. El desarrollo de esta unidad proporcionará al alumno elementos necesarios para desarrollar las actividades y prácticas propias de esta competencia, por eso se propone que el docente lleve a cabo lo siguiente:

- Considera que el resultado de aprendizaje de instalar la infraestructura y controlar el desarrollo del trabajo de acuerdo con la tecnología en el mercado y la planeación establecida, se encuentra estrechamente vinculado con el subsecuente resultado de aprendizaje sobre dar mantenimiento y seguimiento a la ejecución mediante revisiones periódicas, comprobaciones y empleo de recursos; y para lograrlo se sugiere que el docente opere con los conceptos y habilidades construidos conjuntamente con sus alumnos en lo que se refiere al desarrollo de esta unidad de aprendizaje para establecer el montaje, funcionamiento, preservación y manutención del negocio informático.
- Fomenta la búsqueda de información para dar respuesta a preguntas específicas referentes a los conceptos, importancia, elementos y características de un plan de seguridad e higiene en un negocio.
- Muestra las condiciones y características de adaptar un local comercial e instalaciones de infraestructura, configuración de red interna y comunicación, el establecimiento de condiciones de seguridad e higiene, estándares de control y costos; así como la forma de realizar el mantenimiento y seguimiento de la ejecución.
- Explica, comenta y ejemplifica el mantenimiento y actualización de equipos e instalaciones, formas para la propuesta y logro de alcance de metas de desempeño y financieras.
- Efectúa el cierre de ciclos de aprendizaje no solamente al concluir cada tema o subtema, sino de cada sesión de clase, con la finalidad de lograr un proceso lógico de enseñanza-aprendizaje, en el que el alumno pueda apreciar tanto sus logros cotidianos y la importancia de su esfuerzo y constancia, como la importancia de la afirmación de sus capacidades para dar paso a la adquisición de nuevas competencias, especialmente las relacionadas con el manejo de tecnologías de información y la comunicación para procesar u obtener datos, así como expresar ideas.

Fortalece las siguientes competencias transversales:

- Facilita el proceso de homogeneización de las capacidades lógico-matemáticas del grupo con la finalidad de que sus alumnos logren efectuar diagramas de control, gráficas y tablas de comportamiento estadístico en costos, presupuestos y cuadros comparativos de información que se establezcan como acciones para el control, seguimiento y verificación del negocio informático.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico y espacial con la representación de fórmulas, modelos y construcciones, que permitan identificar y comprender la forma para establecer y llevar a cabo las fases de operación y seguimiento necesarios para el desarrollo de esta unidad.

- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones que permitan dar mantenimiento al establecimiento comercial y seguimiento a la ejecución del trabajo.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación, que posibilite la. ejecución y seguimiento del negocio informático.

Estrategias de Aprendizaje	Recursos Académicos
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar equipos con la totalidad de integrantes del grupo, para analizar los siguientes temas y ejemplificar ante el grupo lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> – Identificación de características de un local, contratación e instalación de servicios. (eléctricos, telefonía e Internet, maquinaria y equipo de cómputo) e instalación y configuración de red interna y comunicación. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Computadoras y servidor. ▪ Dispositivos de interconexión. ▪ Software para conexión de red y de aplicaciones. ▪ Sistema de administración de negocio. ▪ Acceso a Internet. • Buscar información específica, a través de las referencias documentales sugeridas, sobre la importancia y elementos requeridos para establecer un plan de seguridad a fin de aclarar dudas. • Realizar esquemas por equipos de trabajo sobre el procedimiento para el desarrollo del plan de seguridad, con la revisión de lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> – Plan de seguridad del local y de la red. – Uso y responsabilidades de la red. – Ventilación del local. – Salidas de evacuación. – Normas de higiene. • Discutir en forma grupal sobre cómo establecer el control de desarrollo del trabajo, asegurando la calidad y costo de los servicios y/o productos que se pretendan ofrecer. • Realizar la práctica No. 4 “Instalación de infraestructura”. • Realizar la práctica No. 5 “Elaboración de plan de seguridad e higiene”. • Compilar la información de las prácticas anteriores y presentar reporte de instalaciones de infraestructura y condiciones de seguridad e higiene, elaborado en un documento de texto en formato 	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haynes, Marion E. <u>Administración de proyectos: desde la idea hasta la implantación</u>. México, Grupo editorial Iberoamericana, 2000. • Hola, Sheila. <u>Su plan de negocios en 7pasos</u>. México, Panorama Editorial, 2010 <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finch, Brian. <u>Como Desarrollar Un Plan De Negocios, Colección Nuevos emprendedores</u>. Barcelona, Editorial Gedisa, 2002. <p>Páginas Web:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cursos Visual Basic.net Disponible en: http://www.lawebdelprogramador.com/cursos/ (14/07/15).

Estrategias de Aprendizaje	Recursos Académicos
<p>impreso y/o digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la actividad de evaluación 2.1.1 de elaborar un reporte de instalaciones de infraestructura y condiciones de seguridad e higiene. • Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos. • Realizar la práctica No. 6 “Control del trabajo”. • Compilar la información de la práctica anterior y presentar el estándar de control de trabajo obtenido, en un documento de texto en formato impreso y/o digital. • Realizar la actividad de evaluación 2.1.2. desarrollar esquemáticamente el estándar de control de trabajo. • Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos. • Enlistar por equipos de trabajo la forma de realizar el mantenimiento, asegurar el desempeño de la ejecución y realizar acciones de verificación de la operación de un negocio informático. • Elaborar una ficha técnica sobre la estrategia anterior a manera de síntesis. • Discutir grupalmente las características e importancia de la Ejecución y seguimiento del negocio informático • Realizar la práctica No. 7 “Seguimiento de un negocio informático”. • Compilar la información de las prácticas anteriores y presentar reporte de seguimiento de un negocio informático, elaborado en un documento de texto en formato impreso y/o digital. • Realizar la actividad de evaluación 2.2.2 de elaborar un reporte de seguimiento de un negocio informático durante un periodo determinado. <p>Comentar en clase los resultados de la actividad de evaluación realizada, efectuando una coevaluación enfocada tanto al proceso ejecutado como a los resultados obtenidos.</p>	

6. Prácticas/Ejercicios /Problemas/Actividades

Unidad de Aprendizaje:	Modelado del negocio informático.	Número:	1
Práctica:	Realiza la planificación del proyecto de negocio informático.	Número:	1
Propósito de la práctica:	Elabora un planteamiento de proyecto de un negocio de equipo informático donde oferte servicios y/o productos con base en la descripción preliminar y objetivo del negocio, que de sustento al modelado del negocio.		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	5 horas
Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ∪ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>Realiza la administración de un negocio de equipo informático, administrando un proyecto de negocio que requiere establecer un ciclo de duración de tiempo con las fases de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición. - Planificación. - Puesta en práctica. 	

- Evaluación.

Selecciona un equipo de trabajo con 4 o 5 integrantes y planifica el proyecto, determinando herramientas, equipo, suministros necesarios y donde los obtendrá.

Establece parámetros del proyecto en cuanto a:

- Calidad.- especificar en qué va a consistir.
- Costo.- Proponer un presupuesto de gasto tope.
- Tiempo.- Plantear un plan.

DESCRIPCIÓN PRELIMINAR DEL NEGOCIO

Toma acuerdos con los miembros del equipo sobre la definición y alcance del negocio que se pretende establecer con la siguiente guía:

Estudian, discuten y analizan las posibilidades de negocio asegurándose estar enfocados en la oportunidad que persiguen.

Realizan la definición preliminar del negocio sujeta a revisiones periódicas, tomando en cuenta la oferta de productos y/o servicios de tecnología de información.

Hacen uso de la creatividad e innovación para definir la propuesta.

Enumeran fortalezas y debilidades del negocio.

Proponen y evalúan estrategias alternas y eligen un curso de acción.

DEFINICIÓN DE OBJETIVO DEL NEGOCIO

Establece el objetivo del negocio informático considerando:

- El asunto en torno al cual se realiza el negocio.
- Alcance.

Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.

Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.



ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO

Unidad de Aprendizaje:	Modelado del negocio informático	Número:	1
Práctica:	Elabora el estudio de mercado	Número:	2
Propósito de la práctica:	Realiza un estudio de mercado mediante la compilación y levantamiento de datos en torno al giro de negocio seleccionado para el análisis de la información.		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	5 horas
Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ↳ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>DESARROLLO DEL ESTUDIO DE MERCADO</p> <p>Realiza un estudio de mercado de acuerdo a la selección de negocio de equipo informático definido el cual incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisa el mercado potencial (ubicación y afluencia de personas en la zona). - Analiza que tanta demanda del giro del negocio seleccionado hay en la zona donde se pretende establecer el local comercial. - Considera oferta de negocios que compitan con el negocio definido. - Elabora y aplica entrevistas o encuestas a negocios y clientes potenciales, con apoyo de un guión. 	

Identifica cuantos negocios están en el entorno y que tanta demanda o a que publico están dirigidos.

Toma nota de la frecuencia de afluencia de personas.

Realiza una visita previa a un negocio con giro de negocio semejante al seleccionado, donde cuestiona la experiencia, las ventajas y desventajas encontradas en el transcurso.

PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO DE MERCADO

Recopila y entrega la información documental de investigación realizada, las entrevistas y encuestas aplicadas, y el registro de observación de visita obtenida.

Presenta el estudio de mercado por escrito y realiza un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.

Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.



ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO

Unidad de Aprendizaje:	Modelado del negocio informático	Número:	1
Práctica:	Elabora el plan de negocio informático.	Número:	3
Propósito de la práctica:	Desarrolla un plan de negocio con base a la definición de nombre del negocio y elementos, determinación de estrategias y presentación del plan que lleve al desarrollo del modelado del negocio informático.		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	25 horas

Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ☺ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>DETERMINACIÓN DE NOMBRE DE NEGOCIO</p> <p>Determina en consenso con el equipo de trabajo el nombre y propósito del negocio informático, basados en la práctica anterior.</p> <p>Construye y considera la identidad de su negocio informático estableciendo la misión, visión, eslogan y logotipo, de acuerdo a las inclinaciones, preferencias e intereses de los miembros.</p> <p>Considera, el análisis de negocios similares y sus enfoques.</p> <p>Toma en cuenta experiencias del pasado.</p> <p>Selecciona los productos y/o servicios a ofrecer considerando como sigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acceso y navegación de información en Internet.

- Servicios de la red y soporte técnico a equipos.
- Asesoría ofimática y de paquetería.
- Venta o renta de equipos de cómputo y consumibles.

DESARROLLO DE ELEMENTOS Y DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO

Determina el tipo de negocio o giro hacia el que se pretende enfocarse

Determina que área de atención será prioritaria en función de que proporcione mayor rentabilidad.

Diferencia su empresa de la competencia en función de:

- la mejora que propone en la atención y producto que se ofrece
- la imagen de negocio que se pretende proyectar

Describe los productos y/o servicios de acuerdo a

- Tipos y características.
- Especificación de estándar de calidad.
- Costos

DETERMINACIÓN DE ESTRATEGIAS PARA EL PLAN DE NEGOCIO

Establece la estrategia de mercadeo y ventas a seguir de acuerdo a:

- El público que va dirigido.
- El giro definido y la estimación de recurrencia de clientes,

Establece la estrategia financiera a seguir mediante:

- Determinación de Inversión y margen de ganancia.
- Desarrollo de un presupuesto.

Determina la infraestructura considerando:

- El espacio físico disponible, los servicios a contratar.
- Cotizaciones y mecanismos para la adquisición de maquinaria, equipo y equipo de cómputo.
- Asignación de responsabilidades

Elabora las políticas y procedimientos necesarios

PRESENTACIÓN DEL PLAN DE NEGOCIO INFORMÁTICO

Para el desarrollo de plan de negocio basarse en la referencia siguiente:

Tomado de página Web **PLAN DE TRABAJO**, http://iteso.mx/~monicad/p_trabajo.html (Consulta 24-Jun-2010).

PLAN DE TRABAJO

Un plan de trabajo es un documento donde se en listan las actividades, las fechas en las que se realizarán, los recursos necesarios y las personas responsables.

El primer paso es la definición de los objetivos, estos son el punto de partida en el proceso de Planeación, estos nos determinarán las actividades que necesitaremos realizar para lograr los objetivos propuestos.

Las siguientes preguntas te servirán de guía para elaborar tu planeación:

- ¿Cuál es el objetivo de mi proyecto?
- ¿Qué actividades específicas necesito realizar para alcanzar los objetivos y responder a mis preguntas?
- ¿En qué secuencia se llevarán a cabo?
- ¿Cuándo estará terminada cada actividad?
- ¿Qué productos concretos obtendré en cada actividad?
- ¿Qué recursos necesito?

El resultado de este proceso es un plan de actividades y tareas a ejecutarse en un periodo determinado. Realizar tu plan y estar revisándolo constantemente te permite tener retroalimentación útil y permanente de las acciones, así podrás verificar que vas en la dirección indicada para llegar a los resultados esperados y no perderás tiempo haciendo actividades secundarias.

Una herramienta útil para elaborar un plan de trabajo es el "cronograma".

CRONOGRAMA

El cronograma también conocido como Gráfica de Gantt, es el resumen de un plan de trabajo en forma gráfica, que muestra las actividades más importantes en orden cronológico, así como la fecha de inicio y termino en que se llevarán a cabo, la persona que es responsable de efectuarlas, los recursos necesarios y los productos esperados.

La presentación del cronograma puede variar, una opción es:

ETAPA	ACTIVIDADES	FECHA INICIO	FECHA TERMINO	RECURSOS	PRODUCTOS
	1.				
	2.				
	1.				
	2.				
	3.				
	4.				

ELABORACION DEL PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

- Escribe el tema de tu proyecto:
- Escribe el objetivo (s):
- Elabora una lista con las actividades que necesitas hacer para alcanzar tu objetivo.
- Revisa el cronograma del curso revisa fechas y etapas.
- En Excel elabora tu formato para cronograma y en base a los tiempos marcados en el cronograma del curso, agrupa tus actividades por etapas y asígnales fecha de inicio y termino así recursos y los productos.
- Guarda tu archivo en la carpeta de proyecto como cronograma.
- Utiliza las opciones de formato para dar claridad a tu cronograma y que se convierta a una herramienta útil para utilizar durante el semestre, permitiéndote realizar tus actividades en tiempo y lograr los productos de cada.
- Coloca en la parte superior del cronograma tu tema y tu(s) objetivo(s) para no perderlos de vista.
- Al final del cronograma abre un cuadro de texto y escribe
- ¿Qué te aporta esta actividad? ¿Qué utilidad tiene o podrá tener?
- Imprime tu plan de trabajo, revisa su formato y contenido, realiza los cambios que creas conveniente y vuelve a imprimir 2 copias. Una copia deberás entregarla al final de la clase y la otra es para que puedas guiar tus actividades a partir de hoy.

Elabora el plan de negocio o plan de trabajo o cronograma de actividades tomando en cuenta las actividades siguientes:

- Nombre del proyecto de negocio.
- Contenido.
- Propósito.
- Descripción del negocio.
- Estrategias de mercadeo y ventas.
- Operaciones y administración.

- Estrategias financieras.

Grafica y presenta el cronograma de actividades elaborado.

Entrega un informe de la práctica, formando el portafolio de evidencias.

Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.



ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO

Unidad de Aprendizaje:	Ejecución y seguimiento del negocio informático	Número:	2
Práctica:	Realiza la Instalación de infraestructura	Número:	4
Propósito de la práctica:	Realizara acciones para el montaje del establecimiento del negocio con base a cotizaciones y toma de decisiones en cuanto a servicios y adquisición de equipo de cómputo, que con lleve a la ejecución del trabajo.		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	10 horas

Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB • Software para diagramar 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ☺ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA: Se recomienda utilizar el análisis del problema de la práctica anterior, así como visitar el sitio donde se realizo el análisis del problema. De igual manera se recomienda que el mismo equipo de trabajo que continúe para dar las alternativas de solución de sistemas.</p> <p>INSTALACIÓN DE INFRAESTRUCTURA</p> <p>Desglosa detalladamente las actividades para contratar e instalar un local comercial considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apoyarse en el plan de negocio establecido - Las características del local de acuerdo con el tipo de negocio a establecer, la ubicación, sus instalaciones con las que cuenta

Realiza tres cotizaciones para contratación de servicios

Realiza tres cotizaciones para compra de maquinaria y equipo de cómputo

Instala servicios eléctricos, telefonía, Internet, maquinaria y equipo de cómputo.

PROCEDIMIENTOS

Consulta y documenta en negocios informáticos el procedimiento que realizaron de Instalación y configuración de red interna y comunicaciones.

Documenta y define procedimientos para las instalaciones y comunicaciones del negocio.

Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.

Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.



ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO

Unidad de Aprendizaje:	Ejecución y seguimiento del negocio informático	Número:	2
Práctica:	Elabora el plan de seguridad e higiene	Número:	5
Propósito de la práctica:	Realiza acciones para el aseguramiento del establecimiento del negocio mediante el desarrollo de un plan de seguridad para la preservación del equipo y la seguridad de los clientes a atender en el negocio.		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	5 horas
Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Software para diagramar 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ☺ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA: Se recomienda utilizar el análisis del problema de la práctica anterior, así como visitar el sitio donde se realizo el análisis del problema. De igual manera se recomienda que el mismo equipo de trabajo que continué para dar las alternativas de solución de sistemas.</p> <p>Desarrolla un plan de seguridad del negocio informático que considere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevención de accidentes - Prevención de robos - Prevención de incendios - Las acciones preventivas de seguridad del local, las instalaciones, maquinaria y equipo - Procedimiento de evacuación en caso de contingencia 	

Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo	Desempeños
	<ul style="list-style-type: none">- Normas de higiene y protección <p>Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.</p> <p>Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.</p> <p> ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO</p>

Unidad de Aprendizaje:	Ejecución y seguimiento del negocio informático	Número:	2
Práctica:	Elabora los parámetros de seguimiento del trabajo	Número:	1
Propósito de la práctica:	Realiza acciones para el seguimiento del trabajo mediante el uso de instrumentos de identificación de los puntos de control para la operación del negocio.		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	5 horas
Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo		Desempeños	
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Software para diagramar 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ☺ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA: Se recomienda utilizar el análisis del problema de la práctica anterior, así como visitar el sitio donde se realizo el análisis del problema. De igual manera se recomienda que el mismo equipo de trabajo que continué para dar las alternativas de solución de sistemas.</p> <p>ESTANDAR DEL CONTROL</p> <p>Establece el estándar de control de desarrollo del trabajo mediante el diagrama de identificación de los puntos de control donde considera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos de control (calidad, costo). - Detectar problemas. 	

- Corregir problemas.

REGISTRO DE COSTOS

Realiza el control de costos mediante la elaboración de los instrumentos siguientes:

- Tabla de registro de costos presupuestados considerando, costos reales y sus variaciones de un negocio informático en forma detallada.
- Gráfica lineal o de barras del control de costos incluyendo: los costos totales presupuestados contra costos totales actuales en el tiempo de un negocio informático.

Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.

Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.



ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO

Unidad de Aprendizaje:	Ejecución y seguimiento del negocio informático	Número:	2
Práctica:	Seguimiento de un negocio informático	Número:	7
Propósito de la práctica:	Realiza acciones para el aseguramiento y supervisión del trabajo mediante la elaboración de reporte del seguimiento para el funcionamiento y operación del negocio informático		
Escenario:	Laboratorio de Informática	Duración	15 horas

Materiales, Herramientas, Instrumental, Maquinaria y Equipo	Desempeños
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo Core Duo o superior • Software Star Office o Office 2003 o superior • Dispositivo de almacenamiento (USB) • Software para diagramar 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las siguientes medidas de seguridad e higiene en el desarrollo de la práctica: <ul style="list-style-type: none"> - Evita la manipulación de comida o líquidos cerca del equipo de cómputo - No introduce objetos extraños en las entradas físicas de dispositivos de la computadora - No utiliza imanes cerca de discos compactos, memorias extraíbles ó de la computadora - Limpia el área de trabajo, prepara herramientas y los materiales a utilizar ☺ Utilizar las hojas por ambas caras y colocar las de desecho las en el recipiente destinado para su posterior envío a reciclaje <p>NOTA: El docente gestionará con el plantel la visita a negocios para la realización de la práctica organizando equipos de trabajo bajo la modalidad de proyecto de negocio informático.</p> <p>NOTA al Alumno: Realizar un respaldo de la información que generes en el centro de cómputo de tu escuela con algún dispositivo de almacenamiento.</p> <p>NOTA: Se recomienda utilizar el análisis del problema de la práctica anterior, así como visitar el sitio donde se realizo el análisis del problema. De igual manera se recomienda que el mismo equipo de trabajo que continué para dar las alternativas de solución de sistemas.</p> <p>DETERMINACIÓN DEL PLAN DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO Y ACTUALIZACIÓN DE MAQUINARIA, EQUIPOS E INSTALACIONES Describe los procedimientos del plan del mantenimiento y actualización de equipos e instalaciones de un negocio informático donde considere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantenimiento a la maquinaria

- Mantenimiento preventivo y actualización del equipo de cómputo
- Evaluación y adquisición de Software nuevos.
- Preservación de las instalaciones.

ASEGURAMIENTO DEL DESEMPEÑO.

Da seguimiento al desempeño de un negocio informático donde:

- Elabora la tabla comparativa del desempeño medido contra las metas y normas establecidas.
- Revisa el cumplimiento de metas financieras para búsqueda de entrada de dinero y para asignación mensual de gastos.

OPERACIÓN.

Verifica la operación de un negocio informático durante un mes considerando:

- El desarrollo efectuado contra los planes; así como los problemas encontrados y su manejo.
- Nivel de calidad de productos y/o servicios
- Procedimientos para efectuar compras y pagos
- Aplicación de las medidas de seguridad y programas de mantenimiento del negocio.

Entrega un informe de las actividades realizadas en la práctica, formando el portafolio de evidencias.

Realiza el encendido y apagado del equipo de cómputo de acuerdo a indicaciones del fabricante.



ADVERTENCIA DE RIESGO ELÉCTRICO

II. Guía de Evaluación del Módulo Administración de negocios de equipo informático

7. Descripción

La guía de evaluación es un documento que define el proceso de recolección y valoración de las evidencias requeridas por el módulo desarrollado y tiene el propósito de guiar en la evaluación de las competencias adquiridas por los alumnos, asociadas a los Resultados de Aprendizaje; en donde además, describe las técnicas y los instrumentos a utilizar y la ponderación de cada actividad de evaluación. Los Resultados de Aprendizaje se definen tomando como referentes: las **competencias genéricas** que va adquiriendo el alumno para desempeñarse en los ámbitos personal y profesional que le permitan convivir de manera armónica con el medio ambiente y la sociedad; las **disciplinares**, esenciales para que los alumnos puedan desempeñarse eficazmente en diversos ámbitos, desarrolladas en torno a áreas del conocimiento y las **profesionales** que le permitan un desempeño eficiente, autónomo, flexible y responsable de su ejercicio profesional y de actividades laborales específicas, en un entorno cambiante que exige la multifuncionalidad.

La importancia de la evaluación de competencias, bajo un enfoque de **mejora continua**, reside en que es un proceso por medio del cual se obtienen y analizan las evidencias del desempeño de un alumno con base en la guía de evaluación y rúbrica, para emitir un juicio que conduzca a tomar decisiones.

La evaluación de competencias se centra en el desempeño real de los alumnos, soportado por evidencias válidas y confiables frente al referente que es la guía de evaluación, la cual, en el caso de competencias profesionales, está asociada con alguna normalización específica de un sector o área y no en contenidos y/o potencialidades.

El **Modelo de Evaluación** se caracteriza porque es **Confiable** (que aplica el mismo juicio para todos los alumnos), **Integral** (involucra las dimensiones intelectual, social, afectiva, motriz y axiológica), **Participativa** (incluye autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación), **Transparente** (congruente con los aprendizajes requeridos por la competencia), **Válida** (las evidencias deben corresponder a la guía de evaluación).

Evaluación de los Aprendizajes.

Durante el proceso de enseñanza - aprendizaje es importante considerar tres finalidades de evaluación: **diagnóstica, formativa y sumativa**.

La evaluación **diagnóstica** nos permite establecer un **punto de partida** fundamentado en la detección de la situación en la que se encuentran nuestros alumnos. Permite también establecer vínculos socio-afectivos entre el docente y su grupo. El alumno a su vez podrá obtener información sobre los

aspectos donde deberá hacer énfasis en su dedicación. El docente podrá **identificar las características del grupo y orientar adecuadamente sus estrategias**. En esta etapa pueden utilizarse mecanismos informales de recopilación de información.

La evaluación **formativa** se realiza durante todo el proceso de aprendizaje del alumno, en forma constante, ya sea al finalizar cada actividad de aprendizaje o en la integración de varias de éstas. Tiene como finalidad **informar a los alumnos de sus avances** con respecto a los aprendizajes que deben alcanzar y advertirle sobre dónde y en qué aspectos tiene debilidades o dificultades para poder regular sus procesos. Aquí se admiten errores, se identifican y se corrigen; es factible trabajar colaborativamente. Asimismo, el docente puede asumir nuevas estrategias que contribuyan a mejorar los resultados del grupo.

Finalmente, la evaluación **sumativa** es adoptada básicamente por una función social, ya que mediante ella se asume una acreditación, una promoción, un fracaso escolar, índices de deserción, etc., a través de **criterios estandarizados y bien definidos**. Las evidencias se elaboran en forma individual, puesto que se está asignando, convencionalmente, un criterio o valor. Manifiesta la síntesis de los logros obtenidos por ciclo o período escolar.

Con respecto al agente o responsable de llevar a cabo la evaluación, se distinguen tres categorías: la **autoevaluación** que se refiere a la valoración que hace el alumno sobre su propia actuación, lo que le permite reconocer sus posibilidades, limitaciones y cambios necesarios para mejorar su aprendizaje. Los roles de evaluador y evaluado coinciden en las mismas personas

La **coevaluación** en la que los alumnos se evalúan mutuamente, es decir, evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente; los alumnos en conjunto, participan en la valoración de los aprendizajes logrados, ya sea por algunos de sus miembros o del grupo en su conjunto; La coevaluación permite al alumno y al docente:

- Identificar los logros personales y grupales
- Fomentar la participación, reflexión y crítica constructiva ante situaciones de aprendizaje
- Opinar sobre su actuación dentro del grupo
- Desarrollar actitudes que se orienten hacia la integración del grupo
- Mejorar su responsabilidad e identificación con el trabajo
- Emitir juicios valorativos acerca de otros en un ambiente de libertad, compromiso y responsabilidad

La **heteroevaluación** que es el tipo de evaluación que con mayor frecuencia se utiliza, donde el docente es quien, evalúa, su variante externa, se da cuando agentes no integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje son los evaluadores, otorgando cierta objetividad por su no implicación.

Actividades de Evaluación

Los programas de estudio están conformados por Unidades de Aprendizaje (UA) que agrupan Resultados de Aprendizaje (RA) vinculados estrechamente y que requieren irse desarrollando paulatinamente. Dado que se establece un resultado, es necesario comprobar que efectivamente éste

se ha alcanzado, de tal suerte que en la descripción de cada unidad se han definido las actividades de evaluación indispensables para evaluar los aprendizajes de cada uno de los RA que conforman las unidades.

Esto no implica que no se puedan desarrollar y evaluar otras actividades planteadas por el docente, pero es importante no confundir con las actividades de aprendizaje que realiza constantemente el alumno para contribuir a que logre su aprendizaje y que, aunque se evalúen con fines formativos, no se registran formalmente en el **Sistema de Administración Escolar SAE**. El **registro formal** procede sólo para las actividades descritas en los programas y planes de evaluación.

De esta manera, cada uno de los RA tiene asignada al menos una actividad de evaluación, a la cual se le ha determinado una ponderación con respecto a la Unidad a la cual pertenece. Ésta a su vez, tiene una ponderación que, sumada con el resto de Unidades, **conforma el 100%**. Es decir, para considerar que se ha adquirido la competencia correspondiente al módulo de que se trate, deberá **ir acumulando** dichos porcentajes a lo largo del período para estar en condiciones de acreditar el mismo. Cada una de estas ponderaciones dependerá de la relevancia que tenga la AE con respecto al RA y éste a su vez, con respecto a la Unidad de Aprendizaje. Estas ponderaciones las asignará el especialista diseñador del programa de estudios.

La ponderación que se asigna en cada una de las actividades queda asimismo establecida en la **Tabla de ponderación**, la cual está desarrollada en una hoja de cálculo que permite, tanto al alumno como al docente, ir observando y calculando los avances en términos de porcentaje, que se van alcanzando (ver apartado 8 de esta guía).

Esta tabla de ponderación contiene los Resultados de Aprendizaje y las Unidades a las cuales pertenecen. Asimismo indica, en la columna de actividades de evaluación, la codificación asignada a ésta desde el programa de estudios y que a su vez queda vinculada al Sistema de Evaluación Escolar SAE. Las columnas de aspectos a evaluar, corresponden al tipo de aprendizaje que se evalúa: **C = conceptual; P = Procedimental y A = Actitudinal**. Las siguientes tres columnas indican, en términos de porcentaje: la primera el **peso específico** asignado desde el programa de estudios para esa actividad; la segunda, **peso logrado**, es el nivel que el alumno alcanzó con base en las evidencias o desempeños demostrados; la tercera, **peso acumulado**, se refiere a la suma de los porcentajes alcanzados en las diversas actividades de evaluación y que deberá acumular a lo largo del ciclo escolar.

Otro elemento que complementa a la matriz de ponderación es la **rúbrica o matriz de valoración**, que establece los **indicadores y criterios** a considerar para evaluar, ya sea un producto, un desempeño o una actitud y la cual se explicará a continuación.

Una matriz de valoración o rúbrica es, como su nombre lo indica, una matriz de doble entrada en la cual se establecen, por un lado, los **indicadores** o aspectos específicos que se deben tomar en cuenta como **mínimo indispensable** para evaluar si se ha logrado el resultado de aprendizaje esperado y, por otro, los criterios o **niveles de calidad o satisfacción alcanzados**. En las celdas centrales se describen los criterios que se van a utilizar para evaluar esos indicadores, explicando cuáles son las características de cada uno.

Los criterios que se han establecido son: **Excelente**, en el cual, además de cumplir con los estándares o requisitos establecidos como necesarios en el logro del producto o desempeño, es propositivo, demuestra iniciativa y creatividad, o que va más allá de lo que se le solicita como mínimo, aportando elementos adicionales en pro del indicador; **Suficiente**, si cumple con los estándares o requisitos establecidos como necesarios para demostrar que se ha desempeñado adecuadamente en la actividad o elaboración del producto. Es en este nivel en el que podemos decir que se ha adquirido la competencia. **Insuficiente**, para cuando no cumple con los estándares o requisitos mínimos establecidos para el desempeño o producto.

Evaluación mediante la matriz de valoración o rúbrica

Un punto medular en esta metodología es que al alumno se le proporcione el **Plan de evaluación**, integrado por la **Tabla de ponderación y las Rúbricas**, con el fin de que pueda conocer qué se le va a solicitar y cuáles serán las características y niveles de calidad que deberá cumplir para demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje esperados. Asimismo, él tiene la posibilidad de autorregular su tiempo y esfuerzo para recuperar los aprendizajes no logrados.

Como se plantea en los programas de estudio, en una **sesión de clase previa a finalizar la unidad**, el docente debe hacer una **sesión de recapitulación** con sus alumnos con el propósito de valorar si se lograron los resultados esperados; con esto se pretende que el alumno tenga la oportunidad, en caso de no lograrlos, de rehacer su evidencia, realizar actividades adicionales o repetir su desempeño nuevamente, con el fin de recuperarse de inmediato y no esperar hasta que finalice el ciclo escolar acumulando deficiencias que lo pudiesen llevar a no lograr finalmente la competencia del módulo y, por ende, no aprobarlo.

La matriz de valoración o rúbrica tiene asignadas a su vez valoraciones para cada indicador a evaluar, con lo que el docente tendrá los elementos para evaluar objetivamente los productos o desempeños de sus alumnos. Dichas valoraciones están también vinculadas al SAE y a la matriz de ponderación. Cabe señalar que **el docente no tendrá que realizar operaciones matemáticas para el registro de los resultados de sus alumnos**, simplemente deberá marcar en cada celda de la rúbrica aquella que más se acerca a lo que realizó el alumno, ya sea en una hoja de cálculo que emite el SAE o bien, a través de la Web.

8. Tabla de Ponderación

UNIDAD	RA	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	ASPECTOS A EVALUAR			% Peso Específico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
			C	P	A			
1. Modelado del negocio informático	1.1 Realiza la planificación de un negocio informático, mediante establecimiento de objetivo, estrategias y estudio de mercado	1.1.1	▲	▲	▲	30		
	1.2 Elabora el plan del negocio informático, mediante requerimientos, características del modelado del negocio y establecimiento de parámetros.	1.2.1	▲	▲	▲	30		
% PESO PARA LA UNIDAD						60		
2. Ejecución y seguimiento del negocio informático	2.1 Realiza el montaje y arranque del negocio de acuerdo con la planeación establecida, instalación de infraestructura y medidas de control.	2.1.1	▲	▲	▲	15		
		2.1.2	▲	▲	▲	10		
	2.2 Da mantenimiento y seguimiento a la ejecución mediante verificaciones que conlleven a la preservación y manutención del negocio informático	2.2.1	▲	▲	▲	15		
% PESO PARA LA UNIDAD						40		
PESO TOTAL DEL MÓDULO						100		

**9. Materiales para el
Desarrollo de
Actividades de
Evaluación**

10. Matriz de Valoración o Rúbrica

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema: ANEI-02	Nombre del Módulo: Administración de negocios de equipo informático	Nombre del Alumno:
Docente evaluador:	Grupo:	Fecha:
Resultado de Aprendizaje: 1.1 Realiza la planificación de un negocio informático, mediante establecimiento de objetivo, estrategias y estudio de mercado	Actividad de evaluación:	1.1.1 Formula una propuesta de un negocio informático.

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Descripción y definición de objetivo del negocio	45	Realiza la descripción preliminar del negocio tomando en cuenta oferta de productos y/o servicios de tecnología de información, enumera fortalezas y debilidades del negocio y propuesta y evaluación de estrategias alternas y elección de un curso de acción. Establece el objetivo del negocio informático considerando el asunto en torno al cual se realiza el negocio, alcance y creatividad e innovación de la propuesta. Adicionalmente realiza entrevistas sobre el punto de partida que tomaron dueños de negocios.	Realiza la descripción preliminar del negocio tomando en cuenta oferta de productos y/o servicios de tecnología de información, enumera fortalezas y debilidades del negocio y propuesta y evaluación de estrategias alternas y elección de un curso de acción. Establece el objetivo del negocio informático considerando el asunto en torno al cual se realiza el negocio, alcance y creatividad e innovación de la propuesta.	Carece de la descripción preliminar del negocio y/o definición del objetivo de acuerdo con las características especificadas:
Desarrollo del estudio de mercado	45	El estudio de mercado incluye: <ul style="list-style-type: none"> El mercado potencial (ubicación y afluencia de personas en la zona) La demanda del giro del negocio en la zona Oferta de negocios que compitan con el negocio definido. Entrevistas o encuestas a negocios y clientes potenciales, con apoyo de un guía 	El estudio de mercado incluye: <ul style="list-style-type: none"> El mercado potencial (ubicación y afluencia de personas en la zona) La demanda del giro del negocio en la zona Oferta de negocios que compitan con el negocio definido. Entrevistas o encuestas a negocios y clientes potenciales, con apoyo de un guía 	Excluye en el estudio de mercado alguno de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> El mercado potencial (ubicación y afluencia de personas en la zona) La demanda del giro del negocio en la zona Oferta de negocios que compitan con el negocio definido. Entrevistas o encuestas a negocios y clientes potenciales, con apoyo de un

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Además, realiza Investigación complementaria documental. 		<p>guión</p>
Presentación de la información	10	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información recopilada y generada en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza, en forma estructurada con un índice e incluyendo las fuentes documentales. • Aplica las reglas ortográficas y gramaticales • Presenta en el tiempo establecido 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la información recopilada y generada en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza. • Aplica reglas ortográficas y gramaticales • Presenta en el tiempo establecido 	<p>Omite en la presentación de la información alguno de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la información recopilada. • Aplicación de las reglas ortográficas y gramaticales • Entrega en tiempo establecido
	100			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema: ANEI-02	Nombre del Módulo: Administración de negocios de equipo informático	Nombre del Alumno:
Docente evaluador:	Grupo:	Fecha:
Resultado de Aprendizaje: 1.2	Elabora el plan del negocio informático, mediante requerimientos, características del modelado del negocio y establecimiento de parámetros	Actividad de evaluación: 1.2.1 Elabora el plan de negocio donde pueda ofrecer productos y/o servicios de tecnología de información.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Nombre y propósito	20	<ul style="list-style-type: none"> Construye y considera la identidad de su negocio informático estableciendo la misión, visión, eslogan y logotipo. Considera, el análisis de negocios similares y sus enfoques. Selecciona los productos y/o servicios que va a ofrecer. Considera la venta de artículos en general y/o venta de productos comestibles y bebidas 	<ul style="list-style-type: none"> Construye y considera la identidad de su negocio informático estableciendo la misión, visión, eslogan y logotipo. Considera, el análisis de negocios similares y sus enfoques. Selecciona los productos y/o servicios que va a ofrecer. 	<p>Omite en el nombre y propósito del negocio informático alguno de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Construir y considerar la Identidad de su negocio informático estableciendo la misión, visión, eslogan y logotipo. Considerar, el análisis de negocios similares y sus enfoques Seleccionar los productos y/o servicios que va a ofrecer
Descripción del negocio	40	<ul style="list-style-type: none"> Determina el tipo de negocio Determina que área de atención será prioritaria en función de la rentabilidad. Diferencia su empresa de la competencia en función de la mejora que propone en la atención y producto que se ofrece y la imagen de negocio que se pretende proyectar Describe los productos y/o servicios de acuerdo a tipos y características, especificación de estándar de calidad y costos Además también traza una estructura de la división del trabajo que muestre las relaciones entre las diferentes unidades y subunidades 	<ul style="list-style-type: none"> Determina el tipo de negocio Determina que área de atención será prioritaria en función de la rentabilidad. Diferencia su empresa de la competencia en función de la mejora que propone en la atención y producto que se ofrece y la imagen de negocio que se pretende proyectar Describe los productos y/o servicios de acuerdo a tipos y características, especificación de estándar de calidad y costos 	<p>Excluye en la descripción del negocio alguno de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar el tipo de negocio Determinar que área de atención será prioritaria en función de la rentabilidad. Diferenciar su empresa de la competencia Describir los productos y/o servicios

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Estrategias del negocio	35	<ul style="list-style-type: none"> Establece la estrategia de mercadeo y ventas a seguir de acuerdo al público que va dirigido, giro definido y la estimación de recurrencia de clientes. Establece la estrategia financiera a seguir mediante la determinación de inversión y margen de ganancia y desarrollo de un presupuesto. Determina la infraestructura considerando el espacio físico disponible, los servicios a contratar, cotizaciones y mecanismos para la adquisición de maquinaria, equipo y equipo de cómputo y asignación de responsabilidades Elabora las políticas y procedimientos necesarios 	<ul style="list-style-type: none"> Establece la estrategia de mercadeo y ventas a seguir de acuerdo al público que va dirigido, giro definido y la estimación de recurrencia de clientes. Establece la estrategia financiera a seguir mediante la determinación de inversión y margen de ganancia y desarrollo de un presupuesto. Determina la infraestructura considerando el espacio físico disponible, los servicios a contratar, cotizaciones y mecanismos para la adquisición de maquinaria, equipo y equipo de cómputo y asignación de responsabilidades 	<p>Omite en la determinación de estrategias del negocio informático alguno de los siguientes elementos o no los realiza de acuerdo con lo especificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Establecer la estrategia de mercadeo y ventas a seguir. Establecer la estrategia financiera a seguir Determinar la infraestructura
Presentación (AUTOEVALUACIÓN)	5	<ul style="list-style-type: none"> El Plan del negocio fue elaborado en una presentación ejecutiva en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza, en forma estructurada con un índice. Aplicación de reglas ortográficas y gramaticales. Presenta antes de la fecha establecida 	<ul style="list-style-type: none"> El Plan del negocio fue elaborado en una presentación ejecutiva en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza, en forma estructurada con un índice. Aplicación de reglas ortográficas y gramaticales. Presenta en la fecha establecida 	<p>Omite en la presentación del Plan de negocio informático alguno de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> una presentación ejecutiva en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza, en forma estructurada con un índice. Aplicación de reglas ortográficas y gramaticales. Presenta en la fecha establecida
	100			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema: ANEI-02	Nombre del Módulo: Administración de negocios de equipo informático	Nombre del Alumno:
Docente evaluador:	Grupo:	Fecha:
Resultado de Aprendizaje: 2.1. Realiza el montaje y arranque del negocio de acuerdo con la planeación establecida, instalación de infraestructura y medidas de control	Actividad de evaluación:	2.1.1 Elabora un reporte de instalaciones de infraestructura y condiciones de seguridad e higiene.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Contratación e instalación de infraestructura	45	<p>Las actividades a realizar para contratar e instalar un local comercial consideran:</p> <ul style="list-style-type: none"> El plan de negocio establecido Las características del local de acuerdo con el tipo de negocio a establecer, la ubicación e instalaciones. cotizaciones para contratación de servicios, para la compra de maquinaria y equipo de cómputo Compra e instala servicios eléctricos, telefonía, Internet, maquinaria y equipo de cómputo. Consulta y documenta en negocios informáticos el procedimiento que realizaron de Instalación y configuración de red interna y comunicaciones. Documenta y define procedimientos para las instalaciones y comunicaciones. 	<p>Las actividades a realizar para contratar e instalar un local comercial consideran:</p> <ul style="list-style-type: none"> El plan de negocio establecido Las características del local de acuerdo con el tipo de negocio a establecer, la ubicación e instalaciones. cotizaciones para contratación de servicios, para la compra de maquinaria y equipo de cómputo Compra e instala servicios eléctricos, telefonía, Internet, maquinaria y equipo de cómputo. Consulta y documenta en negocios informáticos el procedimiento que realizaron de Instalación y configuración de red interna y comunicaciones. 	<p>Omite en el desglose de actividades algún elemento no los hace de acuerdo con las características especificadas:</p>
Plan de seguridad	40	<ul style="list-style-type: none"> El plan de seguridad del negocio informático considera prevención de accidentes, robos, incendios, seguridad del local, las instalaciones, maquinaria y equipo; así como procedimiento de evacuación en caso de contingencia y normas de higiene y protección 	<p>El plan de seguridad del negocio informático considera prevención de accidentes, robos, incendios, seguridad del local, las instalaciones, maquinaria y equipo; así como procedimiento de evacuación en caso de contingencia y normas de higiene y protección</p>	<p>Excluye en la plan de seguridad alguno de los siguientes: prevención de accidentes, robos, incendios, seguridad del local, las instalaciones, maquinaria y equipo; así como procedimiento de evacuación en caso de contingencia y normas de higiene y protección</p>

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		<ul style="list-style-type: none"> Además, incluye un programa informativo destinado a mejorar los hábitos de vida, higiene y salud 		
Presentación	15	<ul style="list-style-type: none"> El reporte de instalaciones de infraestructura y condiciones de seguridad e higiene esta en formato impreso y/o digital, ordenado y limpio, estructurado, con índice e incluye la aplicación de reglas ortográficas y gramaticales Presenta antes de la fecha establecida 	<ul style="list-style-type: none"> El reporte de instalaciones de infraestructura y condiciones de seguridad e higiene esta en formato impreso y/o digital, ordenado y limpio, estructurado, con índice e incluye la aplicación de reglas ortográficas y gramaticales Presenta en la fecha establecida 	Omite en la presentación del reporte alguno de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> en formato impreso y/o digital, ordenado y limpio, estructurado, con índice e incluye la aplicación de reglas ortográficas y gramaticales Presenta en la fecha establecida
	100			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema: ANEI-02	Nombre del Módulo: Administración de negocios de equipo informático	Nombre del Alumno:
Docente evaluador:		Grupo: Fecha:
Resultado de Aprendizaje:	2.1 Realiza el montaje y arranque del negocio de acuerdo con la planeación establecida, instalación de infraestructura y medidas de control	Actividad de evaluación: 2.1.2 Desarrolla esquemáticamente el estándar de control de trabajo.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Puntos de control	40	El diagrama de identificación de los puntos de control considera: <ul style="list-style-type: none"> Elementos de control (calidad, costo). Detectar problemas. Corregir problemas. Adicionalmente, registra y evalúa fallas detectadas y propone acciones para su corrección. 	El diagrama de identificación de los puntos de control considera: Elementos de control (calidad, costo). <ul style="list-style-type: none"> Detectar problemas. Corregir problemas. 	Excluye en el estándar de control de desarrollo del trabajo considerar alguno de los elementos siguientes o no los hace de acuerdo con las características especificadas: <ul style="list-style-type: none"> Elementos de control (calidad, costo). Detectar problemas. Corregir problemas.
Control de costos	45	Realiza: <ul style="list-style-type: none"> Tabla de registro de costos presupuestados, costos reales y sus variaciones de un negocio informático en forma detallada. Gráfica lineal o de barras del control de costos totales presupuestados contra costos totales actuales en el tiempo de un negocio informático. Incluye también un cuadro de interpretación y evaluación de desviaciones. 	Realiza: <ul style="list-style-type: none"> Tabla de registro de costos presupuestados considerando, costos reales y sus variaciones de un negocio informático en forma detallada. Gráfica lineal o de barras del control de costos incluyendo: los costos totales presupuestados contra costos totales actuales en el tiempo de un negocio informático. 	Omite realizar en el control de costos alguno de los instrumentos siguientes: <ul style="list-style-type: none"> Tabla de registro de costos presupuestados considerando, costos reales y sus variaciones de un negocio informático en forma detallada. Gráfica lineal o de barras del control de costos incluyendo: los costos totales presupuestados contra costos totales actuales en el tiempo de un negocio informático
Presentación	15	<ul style="list-style-type: none"> Presenta la información recopilada y generada en tiempo, elaborado en procesador de texto y hoja de cálculo en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza, en forma estructurada con un índice y con 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta la información recopilada y generada en tiempo, elaborado en procesador de texto en formato impreso y/o digital, demostrando orden y limpieza, en forma estructurada con un índice y con 	Omite presentar la información en formato impreso y/o digital, con orden y limpieza, en forma estructurada con un índice y con aplicación de reglas ortográficas y gramaticales o lo presenta fuera de la fecha establecida.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
		aplicación de reglas ortográficas y gramaticales.	aplicación de reglas ortográficas y gramaticales.	
	100			

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA

Siglema: ANEI-02	Nombre del Módulo: Administración de negocios de equipo informático	Nombre del Alumno:
Docente evaluador:	Grupo:	Fecha:
Resultado de Aprendizaje: 2.2 Da mantenimiento y seguimiento a la ejecución mediante verificaciones que conlleven a la preservación y manutención del negocio informático.	Actividad de evaluación:	2.2.1 Realiza un reporte de seguimiento de un negocio informático durante un periodo determinado. (HETEROEVALUACIÓN)

INDICADORES	%	C R I T E R I O S		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Plan de mantenimiento y actualización	35	El plan del mantenimiento y actualización considera: <ul style="list-style-type: none"> Mantenimiento a la maquinaria Mantenimiento preventivo y actualización del equipo de cómputo Evaluación y adquisición de Software nuevos. Preservación de las instalaciones. Los parámetros establecidos para adquisición de nuevos equipos de cómputo, periféricos y aditamentos complementarios. 	El plan del mantenimiento y actualización considera: <ul style="list-style-type: none"> Mantenimiento a la maquinaria Mantenimiento preventivo y actualización del equipo de cómputo Evaluación y adquisición de Software nuevos. Preservación de las instalaciones. 	Omite considerar en el plan del mantenimiento y actualización alguno de los apartados siguientes: <ul style="list-style-type: none"> Mantenimiento a la maquinaria Mantenimiento preventivo y actualización del equipo de cómputo Evaluación y adquisición de Software nuevos. Preservación de las instalaciones.
Aseguramiento del desempeño.	25	<ul style="list-style-type: none"> Elabora la tabla comparativa del desempeño medido contra las metas y normas establecida. Revisa también que la atención al cliente sea efectiva mediante un buzón de quejas y comentarios. 	Elabora una tabla comparativa del desempeño medido contra las metas y normas establecidas.	Omite elaborar una tabla comparativa del desempeño medido contra las metas y normas establecidas.
Verificación de operación.	30	Verifica la operación de un negocio informático durante un mes considerando: <ul style="list-style-type: none"> El desarrollo efectuado contra los planes; así como los problemas encontrados y su manejo. Nivel de calidad de productos y/o servicios Procedimientos para efectuar compras y pagos 	Verifica la operación de un negocio informático durante un mes considerando: <ul style="list-style-type: none"> El desarrollo efectuado contra los planes; así como los problemas encontrados y su manejo. Nivel de calidad de productos y/o servicios 	Excluye en la verificación de la operación de un negocio informático alguno de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> El desarrollo efectuado contra los planes; así como los problemas encontrados y su manejo. Nivel de calidad de productos y/o servicios.

INDICADORES	%	CRITERIOS		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Presentación	10	<ul style="list-style-type: none"> El reporte se presenta impreso y/o digital, ordenado y limpio, estructurado, con índice e incluye aplicación de reglas ortográficas y gramaticales Presenta antes de la fecha establecida. 	<ul style="list-style-type: none"> El reporte se presenta impreso y/o digital, ordenado y limpio, estructurado, con índice e incluye aplicación de reglas ortográficas y gramaticales Presenta en la fecha establecida. 	<ul style="list-style-type: none"> Omite presentar el reporte de seguimiento en formato impreso y/o digital, ordenado y limpio, estructurado, con índice, reglas ortográficas y gramaticales o lo presenta después de la fecha establecida.
	100			