

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Contaduría, Administración e Informática, Escuela de Estudios Superiores de Jojutla y Escuela de Estudios Superiores de Atlatlahucan.							
Plan de estudios: Licenciatura en Administración.							
Unidad de aprendizaje: Administración de Empresas Virtuales.				Ciclo de formación: Profesional. Eje general de la formación: Teórico-técnica. Área de conocimiento: Administración. Semestre: Cuarto.			
Elaborada por: Mtra. Luz Stella Vallejo Trujillo, Mtro. Gustavo Barragán Razo. Actualizada por: Dra. Selene Viridiana Pérez Ramírez, Mtra. Paula Ponce Lázaro.				Fecha de elaboración: septiembre 2013. Fecha de actualización: octubre 2021.			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
AE24CP030208	3	2	5	8	Obligatoria	Teórico - Práctica	Presencial
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Administración de la Facultad de Contaduría, Administración e Informática, la Escuela de Estudios Superiores de Jojutla y la Escuela de Estudios Superiores de Atlatlahucan.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<p>Presentación: La unidad de aprendizaje contribuye al perfil de egreso de la o el Licenciado en Administración al conocer cómo la evolución dinámica de las tecnologías de información y comunicación han propiciado nuevas formas de organización, transformando las empresas tradicionales en empresas vanguardistas; aumentando la velocidad de los procesos, la satisfacción del cliente y la seguridad efectiva en las transacciones virtuales.</p>
<p>Propósito: Conceptualice, desarrolle y administre empresas, mediante la implementación de las tecnologías de información y comunicación, modelos de negocios; así como la gestión y comercialización de productos y servicios por internet, para lograr ventajas competitivas en las organizaciones, con una actitud de servicio.</p>

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias genéricas:

CG10. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación
CG11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información
CG14. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
CG24. Capacidad de trabajo en equipo.

Competencias específicas:

CE5. Analiza, diseña, optimiza e implementa la estructura, operatividad y gestión organizacional apoyándose en sistemas de información efectivos y en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como de la alineación de las estrategias para lograr su eficiencia.

CE6. Gestiona los procesos de innovación a través de acciones y actividades creativas que favorezcan generar soluciones novedosas para los desafíos actuales.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Bloque 1. Origen de la Empresa Virtual.	<p>1.1 Antecedentes, definición y características.</p> <p>1.2. Elementos</p> <p>1.2.1 Tecnología</p> <p>1.2.2 Valores humanos</p> <p>1.2.3 Comunicación</p> <p>1.2.4 Comercialización en internet</p> <p>1.2.5 Teletrabajo</p> <p>1.2.6 Logística</p> <p>1.3 Aspectos comparativos entre una empresa tradicional y una empresa virtual.</p> <p>1.4 Ventajas y desventajas de las empresas virtuales.</p> <p>1.5 Aspectos legales de una empresa virtual.</p>
Bloque 2. Administración de las funciones más importantes.	<p>2.1 Niveles de funciones</p> <p>2.2 Funciones principales (nucleares).</p> <p>2.1.1 Investigación y desarrollo (I+D)</p> <p>2.1.2 Marketing directo</p> <p>2.1.3 Marketing estratégico</p>

	<p>2.3 Funciones críticas</p> <p>2.2.1 Producción</p> <p>2.2.2 Venta</p> <p>2.2.3 Logística</p> <p>2.3 Funciones necesarias</p> <p>2.3.1 Auditoría</p> <p>2.3.2 Seguridad</p> <p>2.3.3 Servicios Generales</p>
Bloque 3. Modelos de negocios virtuales.	<p>3.1 Modelos de negocios virtuales</p> <p>3.1.1 Modelo publicitario</p> <p>3.1.2 Modelo de intermediación</p> <p>3.1.3 Modelo de suscripción</p> <p>3.1.4 Modelo de programa de afiliados</p>
Bloque 4. Comercio electrónico.	<p>4.1 Origen de los mercados electrónicos y del comercio electrónico.</p> <p>4.2 El desarrollo del comercio electrónico.</p> <p>4.3 Ventajas y retos del comercio electrónico.</p> <p>4.4 Tipos de comercio electrónico.</p>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()



Plan de estudios de la



ESCUELA DE ESTUDIOS SUPERIORES DE JOJUTLA



ESCUELA DE ESTUDIOS SUPERIORES DE ATLATLALHUCAN

Práctica reflexiva	Licenciatura en Administración	(X)	Reporte de lectura	(X)
Tripticos		()	Exposición oral	(X)
Otros				

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	()

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Exámenes parciales y/o final	40%
Exposición, individual o en equipo	30%
Trabajos o tareas	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración, con competencias en empresas virtuales, modelos de negocios virtuales y comercio electrónico (eCommerce); así como en la administración de empresas por internet.

REFERENCIAS

Básicas:

Fernández, F. (2021). *Empresa virtual, la estructura cosmos*. McGraw Hill.

Serrano, J. (2020). *Plataformas de Comercio Electrónico e Internacionalización Empresarial*. Información Comercial Española Revista de Economía, 913, 167–185. <https://doi.org/10.32796/ice.2020.913.6987>

García, G. (2018). *Comercio Electrónico en México: Una Visión del Usuario*. Revista Ciencia Administrativa, 330–364.

Peciña, S. (2017). *El comercio electrónico. Una guía completa para gestionar la venta online* (Divulgación) (1.a ed.). ESIC.

Torriani, J. (2017). *Modelos de Negocio Virtuales* (1.a ed.). Smashwords.

Complementarias:

Zuccherino, S. (2016). *Social media Marketing. La Revolución de los Negocios y la Comunicación digital*. Temas Grupo Editorial.

Fernández, F. (2004). *La transformación empresarial como base de la competitividad: de la empresa tradicional a la empresa virtual; economía y empresa*. Pirámide Ediciones

Gil, M. (2001). *Empresa virtual: de la idea a la acción*. ESIC.

Web: Sotres, S. (2010). La empresa virtual, un nuevo esquema de negocios en la red. Revista Digital Universitaria, 11(10). <http://www.revista.unam.mx/vol.11/num10/art98/art98.pdf>

Fernández, F. (2007). La empresa virtual como conclusión del proceso de transformación empresarial. BULETINUL Universității Petrol – Gaze din Ploiești, LIX(1), 7–22. http://upg-bulletin-se.ro/old_site/archive/2007-1/2.%20Cuesta.pdf