

**Universidad Autónoma del Estado de México
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Licenciatura en Informática Administrativa**



**Guía pedagógica:
Gobierno de tecnologías de la información**

Elaboró: L.I.A. Mineli de Jesús Navarrete

Fecha: agosto 2018

Fecha de aprobación: H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

30 de agosto de 2018

30 de agosto de 2018

Índice

I. Datos de identificación	1
II. Presentación de la guía pedagógica	2
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	2
IV. Objetivos de la formación profesional	3
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	3
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	4
VII. Acervo bibliográfico	10
VIII. Mapa curricular	11

I. Datos de identificación.

Espacio académico
donde se imparte

**Facultad de Contaduría y Administración
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Centro Universitario UAEM Temascaltepec
Centro Universitario UAEM Texcoco
Centro Universitario UAEM Valle de México
Centro Universitario UAEM Valle de Chalco
Centro Universitario UAEM Teotihuacan**

Estudios profesionales

**Licenciatura en Informática Administrativa,
2018.**

Unidad de aprendizaje

**Gobierno de tecnologías
de la información**

Clave

LIA003

Carga académica

3

1

4

7

**Horas
teóricas**

**Horas
prácticas**

**Total de
horas**

Créditos

Periodo escolar en el que
se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

UA antecedente

Ninguna

UA consecuente

Tipo

Curso

X

Curso-taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Estancia

Formación común

Contaduría, 2018

Mercadotecnia, 2018

Administración, 2018

II. Presentación de la guía pedagógica

La guía pedagógica es un documento basado en el programa de estudios de la unidad de aprendizaje, en el que se integran elementos que sirven de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Las recomendaciones incluidas en la guía brindan a los alumnos y al docente la orientación necesaria para dar seguimiento a las temáticas establecidas en cada una de las unidades de competencia. Los métodos de enseñanza y las estrategias utilizadas por el docente apoyaran al cumplimiento de los objetivos de la unidad de aprendizaje.

Esta guía pedagógica esta basada en el plan de estudios de la Licenciatura en Informática Administrativa, que, derivado de las necesidades inherentes al mercado laboral, conocimientos, perfil de egreso, se ha realizado una reestructuración que sitúa a estos conocimientos como parte importante de la formación de los alumnos de nivel superior, quienes interesados en las tecnologías de información deciden ser parte de este plan y cumplir con la trayectoria curricular establecida.

La innovación y actualidad del área fin, pone en contexto a todos los docentes para que se pueda compartir con el alumnado información actualizada y de interés, basándose siempre en el logro de objetivos que fortalezcan el perfil de egreso.

Aunado a los conocimientos y habilidades, es indispensable pensar en las actitudes y valores con los que involucramos a los estudiantes, contribuir a la información integral es un reto que se debe incluir en las clases presenciales, ya que los métodos que se proponen tienen la intención de lograr el aprendizaje por competencias en cada una de las unidades de competencia.

Los métodos y estrategias de aprendizaje en las cuales se basa la guía propician la participación tanto del docente como del alumno, brindando la posibilidad de una integración propia del trabajo áulico, dando diferentes roles y sobre todo fomentado la formulación de juicios constructivos en el alumno.

Los escenarios y los recursos son importantes, y contar con ello asegurará la realización de las actividades como se han planteado, no solo se realiza el uso de un recurso, se proponen varios para cumplir con la naturaleza de la competencia. Adicional a esto se pueden implementar otras estrategias con el fin de enriquecer el trabajo del docente y el alumno.

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

Núcleo de formación:

Básico

Área Curricular:

Informática

Carácter de la UA:

Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura en Informática Administrativa, formar profesionales con conocimientos sólidos en las Tecnologías de Información aplicadas al proceso administrativo de las organizaciones, que con amplio espíritu de servicio y capacidad de competitividad lleven a cabo procesos informáticos para proveer agilidad a las organizaciones con ética y responsabilidad social, y así contribuir a:

Generales

- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base de la creatividad.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Tomar decisiones y formular soluciones racionales, éticas y estéticas.
- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.

Particulares

- Gestionar sistemas de información administrativa, mediante métodos de algoritmos para detectar y controlar problemas informáticos como el mal uso de software, virus, entre otros, dentro de una organización.
- Diseñar proyectos informáticos innovadores que optimicen los recursos de una organización mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información, empleando habilidades lingüístico-comunicativas en una segunda lengua para comprender el avanzado cambio tecnológico.
- Auditar sistemas de seguridad de la información de una organización.
- Seleccionar estrategias y métodos para el análisis de datos e información y llevar a cabo procesos informático-administrativos y proveer agilidad a las organizaciones.

Objetivos del núcleo de formación (básico):

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Crear procesos de integración con otras áreas del conocimiento mediante el uso de ambientes enriquecidos por la Tecnología de la información.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Analizar las diferentes áreas de acción dentro del gobierno de tecnologías de la información que permitirán profundizar en el tema, con la intención de reconocer la importancia de su estudio.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Conceptos de Gobierno de TI.		
Objetivo: Analizar los diferentes conceptos y elementos que componen el Gobierno de tecnologías de la información en cualquier tipo de Organización.		
Temas: 1.1 Concepto de Gobierno de TI 1.2 Necesidad del Cambio de Rol de TI 1.3 Necesidad del Gobierno de TI 1.4 Gobierno de la Organización y Gobierno de TI		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Métodos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Encuadre: se realizará por parte del profesor la presentación del programa de la unidad de aprendizaje, indicando los temas que serán analizados a lo largo del semestre. ✓ En las sesiones referentes al encuadre, también se darán a conocer los criterios de evaluación. ✓ Exposición: La información referente al tema se expondrá frente a los alumnos, para que ellos la conozcan, analicen y transmitan la información a un mapa conceptual. ✓ Información estructurada: Se le proporcionará al alumno la información sobre la temática. ✓ Auto aprendizaje. El alumno se basa en un material relacionado con la temática de la unidad de competencia. ✓ Discusión: el profesor propiciará la participación de todos los alumnos, cada uno de ellos emitiendo sus puntos de vista, a fin de crear un foro sobre un tema. ✓ Lluvia de ideas. 		
Estrategias: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de mapa conceptual ✓ Participación en un foro ✓ Elaboración de reportes ✓ Resumen ✓ Construcción de cuadro comparativo 		
Recursos educativos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyector ✓ Internet ✓ Pintarrón ✓ Marcadores ✓ Bancos de información (Redalyc, repositorio institucional). ✓ Páginas web ✓ Libros 		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio Integración grupal Actividad 1 del docente Integración: el docente realizará una actividad dinámica que permita la presentación de los	Desarrollo Actividad 1 del alumno. El alumno tomará notas respecto a la actividad de encuadre y participara con sus puntos de vista. Actividad 2 del alumno.	Cierre Actividad 2 del docente: Se concluye la actividad resumiendo los acuerdos relacionados con el encuadre y se darán comentarios generales por el docente de acuerdo con

<p>alumnos, así como la integración.</p> <p>Encuadre. Se presentará el contenido de la unidad de aprendizaje, así como los criterios de evaluación. Se hará énfasis en el objetivo de la unidad de aprendizaje en concordancia con el objetivo del programa educativo.</p> <p>Actividad 3 del docente. El docente aplicará un cuestionario, para conocer las expectativas del alumno en el curso, en el programa de estudios y en la institución.</p>	<p>Contestará el cuestionario aplicado por el docente donde realizará una reflexión respecto a sus objetivos a corto y largo plazo.</p>	<p>las expectativas a cumplir en la unidad de aprendizaje:</p>
<p>Actividad 4 del docente. Expositiva: El docente realizará la exposición de la temática apoyándose de una presentación, realizando la consulta y selección del material a presentar.</p>	<p>Actividad 5 del docente El docente retoma la información expuesta y con un esquema enfatiza lo más importante.</p> <p>Actividad 3 del alumno. Los estudiantes elaboraran un mapa conceptual sobre los conceptos del tema expuesto.</p>	<p>Actividad 6 del docente El docente realiza la revisión de los mapas conceptuales sobre los conceptos generales de gobierno de TI y retroalimenta sobre las dudas.</p>
<p>Actividad 7 del docente El docente integrará a los alumnos en equipos de cuatro personas para realizar la lectura y análisis de la información sobre el tema: necesidad del cambio de rol de TI.</p>	<p>Actividad 8 del docente. El docente establecerá una pregunta detonadora en el foro, para propiciar la participación de los alumnos.</p> <p>Actividad 4 alumno. Participará activamente en el foro sobre la temática, este se establecerá en una plataforma digital, a la que el alumno previamente se inscribió.</p>	<p>Actividad 5 del alumno El alumno elaborará un reporte con las conclusiones sobre los comentarios del foro.</p> <p>Actividad 9 del docente El docente realizará la retroalimentación y concluirá el tema con los comentarios derivados de la revisión de las conclusiones.</p>
<p>Actividad 10 del docente El docente encargará a los estudiantes llevar a la clase noticias relacionadas gobierno</p>	<p>Actividad 6 del alumno. El alumno valorará la necesidad del gobierno de TI en una organización y lo plasmará en un resumen.</p>	<p>Actividad 11 del docente. El docente revisará el resumen entregado por los alumnos y comentara la retroalimentación final de la temática.</p>

de TI en las organizaciones.		
Actividad 7 del alumno. Realizará una investigación sobre gobierno de la organización y gobierno TI.	Actividad 12 del docente. El docente a través de la lluvia de ideas analizará en conjunto con el grupo los elementos esenciales de la temática. Actividad 8 del alumno. Realizara en el aula de clases un cuadro comparativo respecto a la información consultada.	Actividad 9 del alumno. En equipo de cinco personas compararan sus cuadros, con el objetivo de complementar la información.
7 horas	8 horas	7 horas
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios Salón de clases Sala de computo Biblioteca Biblioteca digital	Recursos Proyector Bibliografía básica y complementaria Bases de datos de recursos digitales Internet Pintarrón Páginas web	

Unidad 2. Áreas focales del Gobierno de TI
Objetivo: Analizar las responsabilidades y prácticas ejercitadas por la dirección de TI en el manejo del Gobierno de TI.
Temas: 2.1 Alineación estratégica 2.2 Entrega de Valor 2.3 Administración de Recursos 2.4 Administración de Riesgos 2.5 Medición del Desempeño
Métodos, estrategias y recursos educativos
Métodos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposición: La información referente al tema se expondrá en conjunto con los alumnos, para que ellos la conozcan, analicen e interpreten la información. ✓ Información estructurada: Se le proporcionará al alumno la información sobre la temática. ✓ Auto aprendizaje. El alumno se basa en un material relacionado con la temática de la unidad de competencia. ✓ Lluvia de ideas. El docente realiza un acopio de ideas que los alumnos han expresado en relación con una pregunta de inicio. ✓ Lecturas dirigidas. Método para grupos pequeños de alumnos, para realizar un análisis, siguiendo una guía de lo que se realizara. ✓ Discusión. El docente propiciará la participación de los alumnos para entablar una conversación dinámica sobre la temática.
Estrategias: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de esquemas

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Resolución de casos prácticos ✓ Elaboración de infografías ✓ Resumen ✓ Elaboración de un cuadro de mando integral ✓ Manejo de hoja de cálculo <p>Recursos educativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyector ✓ Internet ✓ Pintarrón ✓ Marcadores ✓ Bancos de información (Redalyc, repositorio institucional). ✓ Páginas web ✓ Libros 		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
<p>Inicio Actividad 1 del docente El docente proporciona material digital a los alumnos para realizar el análisis en forma grupal.</p>	<p>Desarrollo Actividad 1 del alumno. El alumno establecerá en un esquema la importancia de las áreas de gobierno de TI</p>	<p>Cierre Actividad 2 del docente El docente revisará los esquemas y realizará la retroalimentación sobre la temática de manera verbal y propiciando la participación de los alumnos.</p>
<p>Actividad 3 del docente El docente proporcionará a los alumnos un caso práctico y en equipos de cuatro personas identificarán los objetivos estratégicos de la organización.</p>	<p>Actividad 2 del alumno El alumno elegirá un caso práctico distinto al de la clase y lo expondrá en el aula.</p>	<p>Actividad 3 del alumno Aleatoriamente algunos alumnos aportarán sus comentarios de acuerdo con el análisis y presentación de los distintos casos prácticos.</p>
<p>Actividad 4 del docente El docente realizará la exposición de la temática apoyándose de la bibliografía y fuentes de información actualizadas.</p>	<p>Actividad 4 del alumno El alumno tomará notas necesarias respecto al tema y resolverá sus dudas con el docente. Actividad 5 del docente El docente explicará las diferentes herramientas tecnológicas en las que se puede apoyar el alumno para realizar la infografía.</p>	<p>Actividad 5 del alumno En equipos de dos personas, los alumnos compartirán y analizarán la información con la que se elaboró la infografía.</p>
<p>Actividad 6 del alumno El alumno compartirá en la wiki, la información relacionada sobre marco</p>	<p>Actividad 6 del docente El docente retroalimentará la información compartida en la wiki.</p>	<p>Actividad 7 del docente En el salón de clases el docente dará las conclusiones derivadas de la actividad.</p>

COBIT, tendrá que comentar respecto a las aportaciones de dos compañeros.		Actividad 7 del alumno El alumno entregará un resumen sobre las conclusiones de la wiki.
Actividad 8 del docente El docente presentará un ejemplo de un cuadro de mando integral y explicará la importancia y uso de dicho instrumento.	Actividad 8 del alumno El alumno realizará un ejemplo de un cuadro de mando integral.	Actividad 9 del alumno El docente revisará la correcta estructura del archivo con el ejemplo que entrego el alumno.
6 horas	8 horas	8 horas
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios Salón de clases Sala de cómputo Biblioteca Biblioteca digital	Recursos Proyector Bibliografía básica y complementaria Bases de datos de recurso digitales Internet Pintarrón Páginas web	

Unidad 3. Implementación de gobierno de TI
Objetivo: Valorar los pasos para la implementación de Gobiernos de TI en las organizaciones.
Temas: 3.1 Identificación de necesidades 3.2 Análisis de la solución 3.3 Planificación de la Solución 3.4 Implementar la solución
Métodos, estrategias y recursos educativos
Métodos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposición: La información referente al tema se expondrá en conjunto con los alumnos, para que ellos la conozcan, analicen e interpreten la información. ✓ Información estructurada: Se le proporcionara al alumno la información sobre la temática. ✓ Auto aprendizaje. El alumno se basa en un material relacionado con la temática de la unidad de competencia. ✓ Discusión: el profesor propicia la participación de todos los alumnos, cada uno de ellos emitiendo sus puntos de vista, a fin de crear un foro sobre un tema. ✓ Lluvia de ideas. El docente realiza un acopio de ideas que los alumnos han expresado en relación con una pregunta de inicio.
Estrategias: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar una presentación ✓ Elaboración de mapa sinóptico ✓ Resolución de un caso práctico
Recursos educativos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyector

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Internet ✓ Pintarrón ✓ Marcadores ✓ Bancos de información (Redalyc, repositorio institucional). ✓ Páginas web ✓ Libros 		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio Actividad 1 del alumno El alumno realizará la exposición de la temática asignada.	Desarrollo Actividad 1 del docente. El docente realizará comentarios a la participación del alumno, enfatizando lo más importante.	Cierre Actividad 2 del alumno El alumno enviará de manera digital el archivo con la presentación realizada.
Actividad 2 del docente. El alumno realizará una investigación bibliográfica en la biblioteca e identificará las diferentes etapas de la implementación.	Actividad 3 del alumno El docente analizará y discutirá con el grupo cada una de las etapas del proceso de implementación.	Actividad 4 del alumno El alumno realizará un mapa sinóptico sobre lo analizado en clase.
Actividad 3 del docente Se realizará una investigación en las diferentes fuentes de consulta digital, para establecer e identificar distintos escenarios de las organizaciones donde se implementa gobierno de TI.	Actividad 4 del docente El docente planteará el escenario bajo el cual se trabajará el caso práctico. Actividad 6 del alumno En mesas de trabajo los alumnos establecerán distintos escenarios para la implementación de gobierno de TI, así como la revisión de ejemplos.	Actividad 5 del alumno El alumno trabajará en un caso práctico la implementación de gobierno de TI.
5 horas	8 horas	9 horas
Escenarios y recursos para el aprendizaje		
Escenarios Salón de clases Sala de computo Biblioteca Biblioteca digital	Recursos Proyector Bibliografía básica y complementaria Bases de datos de recurso digitales Internet Pintarrón Páginas web	

VII. Acervo bibliográfico.

Básico:

Jiménez, M. (2011), La Gestión Informática de la Empresa: nuevos modelos de negocio. RA-MA, Madrid

Laudon, K. (2012), Sistemas de Información Gerencial. Pearson, México.

Piattini, M. G. (2007), Gobierno de las Tecnologías y Sistemas de Información. RA-MA, Madrid.

Complementario:

Herederó, P. (2001), Dirección y Gestión de los Sistemas de Información en la empresa. ESIC, Madrid.

Huber, M. (2008). Information systems: creating bussiness value. Wiley & Sons, NJ

Laudon, K. (2013), Essentials of Management Information Systems. Pearson, Boston.

VIII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	
O B L I G A T O R I A S	Administración 3 1 4 7	Habilidades directivas 3 1 4 7	Modelos de emprendimiento Informático 2 2 4 6	Administración de las pymes y empresa familiar 3 1 4 7	Diseño por computadora 1 5 6 7	Administración de sistemas de capital social 2 4 6 8				
	Contabilidad 3 1 4 7	Estructura de datos 2 4 6 8	Bases de datos 2 2 4 6	Software de base 2 4 6 8	Plataformas de aprendizaje virtual 2 4 6 8	Modelos de evaluación de software 2 2 4 6				
	Economía 3 1 4 7	Legislación informática 3 1 4 7	Análisis y planeación financiera 3 1 4 7	Ingeniería del software 2 4 6 8	Plataforma de comercio digital 2 2 4 6	Dirección de proyectos Informáticos 2 2 4 6				
	Matemáticas aplicadas a la Informática 3 1 4 7	Algoritmos computacionales 2 4 6 8	Programación Imperativa 2 4 6 8	Programación declarativa 2 4 6 8	Riesgos de tecnologías de la Información 2 4 6 8	Instalaciones y seguridad informática 2 4 6 8				
	Gobierno de tecnologías de la Información 3 1 4 7		Sistemas operativos 2 4 6 8	Comunicación entre computadoras 2 4 6 8	Análisis y diseño de sistemas 2 4 6 8	Sistemas de información administrativos 2 2 4 6				
	Lógica computacional 3 1 4 7	Arquitectura computacional 2 4 6 8								
		Inglés 5 2 2 4 6	Inglés 6 2 2 4 6	Inglés 7 2 2 4 6	Inglés 8 2 2 4 6					
.....										
	HT 18 HP 6 YH 24 CR 42	HT 14 HP 16 YH 30 CR 44	HT 13 HP 15 YH 28 CR 41	HT 13 HP 19 YH 32 CR 45	HT 11 HP 21 YH 32 CR 43	HT 11 HP 17 YH 28 CR 38	HT 9 HP 13+** YH 22+** CR 38	HT 11 HP 13 YH 24 CR 35	HT -- HP ** YH ** CR 30	

**Universidad Autónoma del Estado de México
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Licenciatura en Informática Administrativa**



Guía del profesor:

Gobierno de tecnologías de la información

Elaboró: L.I.A. Mineli de Jesús Navarrete

Fecha: agosto 2018

Fecha de aprobación: H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

30 de agosto de 2018

30 de agosto de 2018

Índice

I. Datos de identificación	1
<hr/>	
II. Presentación de la guía del estudiante	2
<hr/>	
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	2
<hr/>	
IV. Objetivos de la formación profesional	2
<hr/>	
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	3
<hr/>	
VI. Orientaciones pedagógicas	6
<hr/>	
VII. Bibliografía	6
<hr/>	
VIII. Mapa curricular	7
<hr/>	

I. Datos de identificación.

Espacio académico
donde se imparte

**Facultad de Contaduría y Administración
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Centro Universitario UAEM Temascaltepec
Centro Universitario UAEM Texcoco
Centro Universitario UAEM Valle de México
Centro Universitario UAEM Valle de Chalco
Centro Universitario UAEM Teotihuacan**

Estudios profesionales

Licenciatura en Informática Administrativa, 2018.

Unidad de aprendizaje

**Gobierno de tecnologías
de la información**

Clave

LIA003

Carga académica

3

1

4

7

**Horas
teóricas**

**Horas
prácticas**

**Total de
horas**

Créditos

Periodo escolar en el que
se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

UA antecedente

Ninguna

UA consecuente

Tipo

Curso

Curso-taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Estancia

Formación común

Contaduría, 2018

Mercadotecnia, 2018

Administración, 2018

II. Presentación de la guía del alumno. La guía del alumno incluye las estrategias teóricas y prácticas para poder realizar el proceso donde se incluyan los conocimientos de la unidad de aprendizaje, dentro del aula se realizarán exposiciones de clase, discusiones temáticas, lectura relacionadas con la unidad de aprendizaje, tareas, exámenes, elaboración de reportes de lectura, de organizadores graficas que permitan al alumno lograr obtener las competencias y cumplir el objetivo de la unidad de aprendizaje; así también se guiará al alumno al desarrollo integral dentro del aula de clases donde no sólo se compartan conocimientos sino se fomente la actitud basada en valores y responsabilidad.

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

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Informática
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura en Informática Administrativa, formar profesionales con conocimientos sólidos en las Tecnologías de Información aplicadas al proceso administrativo de las organizaciones, que con amplio espíritu de servicio y capacidad de competitividad lleven a cabo procesos informáticos para proveer agilidad a las organizaciones con ética y responsabilidad social, y así contribuir a:

Generales

- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base de la creatividad.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Tomar decisiones y formular soluciones racionales, éticas y estéticas.
- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.

Particulares

- Gestionar sistemas de información administrativa, mediante métodos de algoritmos para detectar y controlar problemas informáticos como el mal uso de software, virus, entre otros, dentro de una organización.

- Diseñar proyectos informáticos innovadores que optimicen los recursos de una organización mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información, empleando habilidades lingüístico-comunicativas en una segunda lengua para comprender el avanzado cambio tecnológico.
- Auditar sistemas de seguridad de la información de una organización.
- Seleccionar estrategias y métodos para el análisis de datos e información y llevar a cabo procesos informático-administrativos y proveer agilidad a las organizaciones.

Objetivos del núcleo de formación (básico):

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Crear procesos de integración con otras áreas del conocimiento mediante el uso de ambientes enriquecidos por la Tecnología de la información.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Analizar las diferentes áreas de acción dentro del gobierno de tecnologías de la información que permitirán profundizar en el tema, con la intención de reconocer la importancia de su estudio.

VI. Orientaciones pedagógicas

Unidad de competencia	Competencia a desarrollar	Métodos y estrategias	Actividades del profesor	Recursos	Escenarios
1.- Conceptos de gobierno de TI.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los conceptos sobre Gobierno de TI. • Identificar la necesidad del cambio de rol de TI. • Valorar la necesidad del gobierno de TI. • Construir una comparativa sobre gobierno de la organización y gobierno de TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de información. • Construir comentarios en el foro. • Resumir la información. • Comparar datos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del curso y encuadre. • Exposición de temas. • Esquematizar información. • Revisión de mapas conceptuales. • Coordinar trabajos en equipo. • Lluvia de ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Internet • Pintarrón • Marcadores • Bancos de información (Redalyc, repositorio institucional). • Páginas web • Libros 	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases • Sala de cómputo • Biblioteca

Unidad de competencia	Competencia a desarrollar	Métodos y estrategias	Actividades del profesor	Recursos	Escenarios
2.- Áreas focales del gobierno de TI	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de las áreas focales del gobierno de TI. • Revisión de objetivos estratégicos de la organización. • Comparación de los distintos estándares. • Análisis de matriz de responsabilidades en el marco de COBIT. • Identificar la importancia del cuadro de mando integral en una de las áreas de gobierno de TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de información. • Análisis de datos. • Interpretación de un caso práctico. • Coordinación de actividades en wiki • Construcción de un cuadro de mando integral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar información a los alumnos. • Análisis grupal de la información. • Revisar y retroalimentar esquemas. • Identificación de elementos en un caso práctico. • Exposición de temática. • Explicación ante el grupo. • Revisión de la información en la wiki. • Retroalimentar la actividad. • Guiar a los alumnos en la elaboración de un cuadro de mando integral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Internet • Pintarrón • Marcadores • Bancos de información (Redalyc, repositorio institucional). • Páginas web • Libros 	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases • Sala de cómputo • Biblioteca

Unidad de competencia	Competencia a desarrollar	Métodos y estrategias	Actividades del profesor	Recursos	Escenarios
3.- Implementación de gobierno de TI	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el proceso para la implementación de gobierno TI. • Establecer en cada una de las etapas las acciones a seguir. • Construir un escenario en una organización para la implementación de Gobierno de TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición. • Debate • Revisión de caso práctico. • Construcción escenario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guiar la exposición de los alumnos. • Establecer los comentarios sobre el tema principal y propiciar la participación de los alumnos. • Revisar el análisis de estudio de casos. • Orientar a los alumnos en la elaboración de el escenario de la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Internet • Pintarrón • Marcadores • Bancos de información (Redalyc, repositorio institucional). • Páginas web • Libros 	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases • Sala de cómputo • Biblioteca

VII. Bibliografía

Básica:

Jiménez, M. (2011), La Gestión Informática de la Empresa: nuevos modelos de negocio. RA-MA, Madrid

Laudon, K. (2012), Sistemas de Información Gerencial. Pearson, México.

Piattini, M. G. (2007), Gobierno de las Tecnologías y Sistemas de Información. RA-MA, Madrid.

Complementaria:

Herederó, P. (2001), Dirección y Gestión de los Sistemas de Información en la empresa. ESIC, Madrid.

Huber, M. (2008). Information systems: creating bussiness value. Wiley & Sons, NJ

Laudon, K. (2013), Essentials of Management Information Systems. Pearson, Boston.

**Universidad Autónoma del Estado de México
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Licenciatura en Informática Administrativa**



Guía del estudiante:

Gobierno de tecnologías de la información

Elaboró: L.I.A. Mineli de Jesús Navarrete

Fecha: Agosto 2018

Fecha de aprobación: H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

30 de agosto de 2018

30 de agosto de 2018

Índice

I. Datos de identificación	1
<hr/>	
II. Presentación de la guía del estudiante	2
<hr/>	
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	2
<hr/>	
IV. Objetivos de la formación profesional	2
<hr/>	
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	3
<hr/>	
VI. Competencias por unidad y actividades de evaluación	4
<hr/>	
VII. Bibliografía	7
<hr/>	
VIII. Mapa curricular	8
<hr/>	

I. Datos de identificación.

Espacio académico
donde se imparte

**Facultad de Contaduría y Administración
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Centro Universitario UAEM Temascaltepec
Centro Universitario UAEM Texcoco
Centro Universitario UAEM Valle de México
Centro Universitario UAEM Valle de Chalco
Centro Universitario UAEM Teotihuacan**

Estudios profesionales

Licenciatura en Informática Administrativa, 2018.

Unidad de aprendizaje

**Gobierno de tecnologías
de la información**

Clave

LIA003

Carga académica

3

1

4

7

**Horas
teóricas**

**Horas
prácticas**

**Total de
horas**

Créditos

Periodo escolar en el que
se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

UA antecedente

Ninguna

UA consecuente

Tipo

Curso

Curso-taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Estancia

Formación común

Contaduría, 2018

Mercadotecnia, 2018

Administración, 2018

II. Presentación de la guía del alumno. La guía del alumno incluye las estrategias teóricas y prácticas para poder realizar el proceso donde se incluyan los conocimientos de la unidad de aprendizaje, dentro del aula se realizarán exposiciones de clase, discusiones temáticas, lecturas relacionadas con la unidad de aprendizaje, tareas, exámenes, elaboración de reportes de lectura, organizadores gráficos que permitan al alumno obtener las competencias y cumplir el objetivo de la unidad de aprendizaje; así también se guiará al alumno a en la concepción del desarrollo integral dentro del aula de clases donde no solo se compartan conocimientos sino se fomente la actitud basada en valores y responsabilidad.

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

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Informática
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura en Informática Administrativa, formar profesionales con conocimientos sólidos en las Tecnologías de Información aplicadas al proceso administrativo de las organizaciones, que con amplio espíritu de servicio y capacidad de competitividad lleven a cabo procesos informáticos para proveer agilidad a las organizaciones con ética y responsabilidad social, y así contribuir a:

Generales

- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base de la creatividad.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Tomar decisiones y formular soluciones racionales, éticas y estéticas.
- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.

Particulares

- Gestionar sistemas de información administrativa, mediante métodos de algoritmos para detectar y controlar problemas informáticos como el mal uso de software, virus, entre otros, dentro de una organización.
- Diseñar proyectos informáticos innovadores que optimicen los recursos de una organización mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información, empleando habilidades lingüístico-comunicativas en una segunda lengua para comprender el avanzado cambio tecnológico.
- Auditar sistemas de seguridad de la información de una organización.
- Seleccionar estrategias y métodos para el análisis de datos e información y llevar a cabo procesos informático-administrativos y proveer agilidad a las organizaciones.

Objetivos del núcleo de formación (básico):

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Crear procesos de integración con otras áreas del conocimiento mediante el uso de ambientes enriquecidos por la Tecnología de la información.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Analizar las diferentes áreas de acción dentro del gobierno de tecnologías de la información que permitirán profundizar en el tema, con la intención de reconocer la importancia de su estudio.

VI. Competencias por unidad y actividades de evaluación.

Temas	Competencia	Actividad del alumno	Evaluación	Evidencia
1.- Conceptos de Gobierno de TI.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los conceptos sobre Gobierno de TI • Identificar la necesidad del cambio de rol de TI • Valorar la necesidad del gobierno de TI. • Construir una comparativa sobre gobierno de la organización y gobierno de TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición en el aula para analizar los conceptos de gobierno de TI • Participar en el foro de análisis de los elementos que conforman el gobierno de TI en las organizaciones. • Discutir en equipo de tres personas las noticias mas relevantes respecto a gobierno de TI. • Realizar un cuadro comparativo sobre la diferencia entre el gobierno de la organización y gobierno TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principales conceptos de gobierno de TI • Importancia de los roles de TI • Exposición sobre la comparativa elaborada. • Lista de cotejo 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual sobre los conceptos generales de TI • Reporte sobre las conclusiones del foro de análisis de roles de TI. • Resumen sobre las noticias relevantes de gobierno de TI. • Cuadro comparativo sobre gobierno de la organización y gobierno de TI.

Temas	Competencia	Actividad del alumno	Evaluación	Evidencia
2.- Áreas focales del Gobierno de TI.	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de las áreas focales del gobierno de TI. • Revisión de objetivos estratégicos de la organización. • Comparación de los distintos estándares. • Análisis de matriz de responsabilidades en el marco de COBIT. • Identificar la importancia del cuadro de mando integral en una de las áreas de gobierno de TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer en un esquema la importancia de las áreas del gobierno de TI. • Revisar la información de un caso práctico y en equipos identificar objetivos estratégicos. • Identificar la importancia de los estándares. • Participar en una wiki, donde se especifique la importancia y utilidad de una matriz de responsabilidades. • Elaboración de un ejemplo del cuadro de mando integral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuado uso de las fuentes de información. • Identificar información específica de una organización. • Uso de software para elaboración de infografías. • Utilizar la herramienta wiki. • Dominio del cuadro de mando integral a través de una hoja de cálculo. • Lista de cotejo y portafolio digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema sobre las áreas focales del gobierno de TI. • Caso práctico sobre un ejemplo de un plan de negocios. • Elaboración de infografía sobre estándares. • Resumen sobre matriz de responsabilidades (COBIT) en una wiki. • Archivo de Excel con el ejemplo del cuadro de mando integral.

Temas	Competencia	Actividad del alumno	Evaluación	Evidencia
3.- Implementación de Gobierno de TI	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el proceso para la implementación de gobierno TI. • Establecer en cada una de las etapas las acciones a seguir. • Construir un escenario en una organización para la implementación de Gobierno de TI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar la exposición, conceptualizando cada una de las etapas de la implementación de gobierno de TI. • Análisis grupal sobre las acciones a seguir en cada una de las etapas. • A través de un estudio de caso y en mesas de trabajo, se plantea un problema con la finalidad de construir la implementación de gobierno de TI en una organización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar fuentes de información. • Análisis de la información investigada. • Discusión sobre las etapas del proceso. • Planteamiento de escenarios de implementación • Lista de cotejo • Portafolio digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega digital de los concentrados de la presentación en el aula sobre: Implementación de gobierno de TI. • Mapa sinóptico de los pasos para la implementación de gobierno de TI • Caso práctico sobre la implementación de gobierno de TI en una organización.

Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Mapa conceptual Reporte de las conclusiones del foro Resumen Cuadro comparativo Esquema gráfico Caso práctico Infografía	Lista de cotejo Portafolio de evidencias digital	30%
Tareas		10%
Examen contestado.	Examen escrito.	60%
Total		100%

Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Participación en wiki Resumen de las aportaciones de la wiki Archivo del cuadro de mando integral Presentación utilizada en la exposición Mapa sinóptico Caso práctico	Lista de cotejo Portafolio de evidencias digital	30%
Tareas		10%
Examen contestado.	Examen escrito.	60%
Total		100%

Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen contestado.	Examen escrito.	100%

Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen contestado.	Examen escrito.	100%

Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen contestado.	Examen escrito.	100%

VII. BIBLIOGRAFÍA

Básica:

Jiménez, M. (2011), La Gestión Informática de la Empresa: nuevos modelos de negocio. RA-MA, Madrid

Laudon, K. (2012), Sistemas de Información Gerencial. Pearson, México.

Piattini, M. G. (2007), Gobierno de las Tecnologías y Sistemas de Información. RA-MA, Madrid.

Complementaria:

Herederó, P. (2001), Dirección y Gestión de los Sistemas de Información en la empresa. ESIC, Madrid.

Huber, M. (2008). Information systems: creating bussiness value. Wiley & Sons, NJ

Laudon, K. (2013), Essentials of Management Information Systems. Pearson, Boston.

