

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Integración Empresarial
Clave de la asignatura:	AVC-1218
SATCA¹:	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales el desarrollo del espíritu emprendedor ético, para generar y gestionar ideas de negocio innovadoras, factibles y sustentables que impacten en el entorno social, económico y ambiental.

Para ello, se examina la naturaleza del pensamiento creativo y se propone la aplicación de herramientas intelectuales diseñadas para provocar la generación de proyectos innovadores, tanto de manera individual como colectiva.

La asignatura debe ser impartida por un docente creativo y con espíritu emprendedor e innovador con habilidades y valores, que aplique las herramientas intelectuales para propiciar en el alumno el aprendizaje significativo

Intención didáctica

El temario de la asignatura está estructurado de acuerdo con los requisitos básicos de todo proyecto empresarial; los resultados obtenidos de cada uno de sus estudios los cuales serán la base para desarrollar el plan de negocios, en donde se expresará el grado de viabilidad y rentabilidad.

El primer tema indica que, para iniciar la creación de un proyecto empresarial, se requiere presentar las características generales del plan de negocio y proceder a la investigación de mercado, análisis FODA, el ciclo de vida y características del producto y/o servicio, el entorno de las cuatro P's (plaza, precio, promoción y producto); apropiados para el futuro negocio.

En el segundo tema se requiere comprender las estrategias de cambio y el desarrollo organizacional, como disciplinas que ven a las entidades empresariales como sistemas, con el fin de diseñar procesos para mejorar su productividad, efectividad y resultados.

En el tema tres, se aplican los conceptos y tipos de contabilidad utilizados en las entidades económicas, contemplando la obligación legal de la misma, así como las normas de información financiera, postulados básicos, usuarios y objetivos.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

En el tema cuatro, el estudiante adquiere información sobre la legislación aplicable vigente a las distintas empresas en los tres ámbitos de gobierno (federal, estatal y municipal), cámaras y organizaciones civiles, en lo referente a marca, patente, derecho de autor, propiedad intelectual, protección al consumidor, privacidad y confidencialidad de datos personales, así como las regulaciones gubernamentales para la puesta en marcha con el propósito de conducirse de manera transparente y apegada a derecho.

En el tema cinco el estudiante conoce los conceptos y estándares de calidad, aplicables en la organización de la empresa y en particular al desarrollo de productos de software.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Guzmán y Superior de Chapala.	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de	Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.

	Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	
Tecnológico Nacional de México, del 5 al 8 de diciembre de 2017.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Estudios Superiores de Chimalhuacán, Superior de Coatzacoalcos, Estudios Superiores de Jocotitlán, y Superior de José Mario Molina Pasquel y Enríquez campus Chapala.	Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, Ingeniería en Sistemas Automotrices y Licenciatura en Turismo.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> • Integra los procedimientos administrativos y legales necesarios para la operación de una empresa, con un amplio sentido de la calidad

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los procesos de producción en los proyectos de animación. • Desarrolla proyectos de animación a partir de los conocimientos de dirección y negociación. • Planifica la secuencia lógica de una idea de negocio, su proceso, estructura, función fundamental, legislación y apoyo de instituciones gubernamentales acorde a las necesidades del entorno de manera sustentable.
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Sistemas de negocio y niveles de aplicación en las organizaciones	1.1 El emprendedor 1.2 Papel social del emprendedor 1.3 Características del emprendedor 1.4 Evolución de los negocios de tecnologías de información y de animación, en los mercados local, regional, nacional y mundial 1.5 Concepto de sistemas de negocio 1.6 Elementos de un plan de negocio 1.6.1 Idea de negocio 1.6.2 Filosofía empresarial: Misión Visión y Valores 1.6.3 Análisis FODA 1.6.4 Mercadeo. Estudio del mercado y estrategia y plan de Mercado 1.7 Áreas de un plan de negocio 1.8 Anexos de un plan de negocio

		1.9 Presentación escrita y verbal de un plan de negocio
2	Estrategias de cambio	2.1 Conceptos básicos de cambio planeado 2.2 Tipos de cambio planeado 2.3 Modelo del proceso de cambio 2.4 Desarrollo organizacional (DO) 2.5 Administración de la creatividad y las innovaciones 2.6 Estructura organizacional del plan de negocio
3	Contabilidad básica del emprendedor	3.1 Principios de contabilidad 3.2 Interpretación de los estados financieros 3.3 Balance general 3.4 Estado de resultados 3.5 Flujo de efectivo 3.6 Estructura financiera del plan de negocio
4	Marco legal	4.1 Estructura del marco jurídico en México 4.2 Derechos de autor relacionados con el ámbito de la animación y la creación artística digital 4.3 Propiedad industrial y prácticas desleales 4.4 Privacidad y protección de datos personales 4.5 Protección al consumidor 4.6 Regulaciones y disposiciones legales para las telecomunicaciones
5	Estándares de calidad	5.1 Conceptos generales de calidad 5.2 Estándares de calidad 5.3 Organismos certificadores 5.3.1 Internacionales 5.3.2 Nacionales

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1. Sistemas de negocio y niveles de aplicación en las organizaciones	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla un plan de negocios a partir de una propuesta emprendedora <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacidad de análisis y síntesis Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar 	<ul style="list-style-type: none"> Investigar los conceptos del sistema de negocio y niveles de aplicación. Desarrollar una investigación documental relativa a los sistemas de negocio aplicados a la animación y efectos visuales. Realizar un panel de emprendedores, en el cual se inviten a personas con casos

<p>información proveniente de fuentes diversas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de organizar y planificar • Conocimientos básicos de la carrera • Comunicación oral y escrita • Habilidades básicas del manejo de la computadora • Solución de problemas • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<p>de éxito, con la finalidad de que los estudiantes resuelvan todas sus dudas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un cuadro comparativo, en el cual se analicen los diferentes tipos de emprendedores, sus funciones y objetivos. • Identificar una idea emprendedora que el estudiante pueda desarrollar, como una empresa innovadora. • Desarrollar un plan de negocios de la idea emprendedora seleccionada. • Presentar ante todos los equipos el plan de negocios del proyecto a desarrollar, el cual servirá de retroalimentación para todos los integrantes de la asignatura
<p>Tema 2. Estrategias de cambio</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora las estrategias de cambio para una empresa relacionada con la animación digital. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas) • Capacidad de organizar y planificar • Conocimientos básicos de la carrera • Comunicación oral y escrita • Habilidades básicas del manejo de la computadora • Solución de problemas • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar en grupos de trabajo los conceptos básicos de cambio planeado. • Definir en plenaria los tipos de cambio planeado. • Presentar por grupos de trabajo modelos de cambio de diferentes empresas y analizar sus características. • Generar un conjunto de estrategias, en grupos de trabajo, para establecer la estrategia de cambio del proyecto de negocios presentado en el tema uno.

<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	
Tema 3. Contabilidad básica del emprendedor	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza las bases que rigen el ambiente bajo el cual debe operar un sistema de información contable <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas) • Capacidad de organizar y planificar • Conocimientos básicos de la carrera • Comunicación oral y escrita • Habilidades básicas del manejo de la computadora • Solución de problemas • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad para trabajar en forma autónoma 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar el concepto de contabilidad. • Elaborar un cuadro comparativo para analizar contabilidad como ciencia, técnica y arte. • Identificar el tipo de contabilidad en función de las diversas organizaciones económicas del entorno. • Elaborar los estados financieros apropiados al tipo de negocio. • Elaborar un cuadro sinóptico de los postulados básicos, agrupándolo por categorías. • Realizar la presentación y evaluación de los estados financieros del plan de negocio

<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	
Tema 4. Marco legal	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce los fundamentos de las tendencias regulatorias para identificar la importancia de aplicar los factores éticos y de responsabilidad social en la empresa. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas) • Capacidad de organizar y planificar • Conocimientos básicos de la carrera • Comunicación oral y escrita • Habilidades básicas del manejo de la computadora • Solución de problemas • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar la estructura del marco jurídico en México para identificar las tendencias regulatorias vigentes. • Identificar el proceso de búsqueda y registro sobre derechos de autor, marcas y patentes. • Simular el proceso de registro de derechos de autor, marca y patente con los formatos oficiales establecidos. • Construir un cuadro sinóptico de las principales prácticas desleales. • Realizar un foro, en el cual se trate el tema de la propiedad industrial. • Investigar en fuentes oficiales el proceso de protección al consumidor

Tema 5. Estándares de calidad	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los estándares de calidad y las certificaciones aplicables a la industria de animación y efectos visuales <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas) • Capacidad de organizar y planificar • Conocimientos básicos de la carrera • Comunicación oral y escrita • Habilidades básicas del manejo de la computadora • Solución de problemas • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Trabajo en equipo • Habilidades interpersonales • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidades de investigación • Capacidad de aprender • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad) • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar un cuadro comparativo de las principales certificaciones incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ventajas ○ Desventajas ○ Costos ○ Duración ○ Personal participante • Realizar visitas industriales a fin de conocer las certificaciones aplicables. • Realizar una investigación sobre los principales organismos certificadores en el ámbito nacional e internacional

8. Práctica(s)

<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un panel de emprendedores, en el cual se inviten a personas con casos de éxito, con la finalidad de que los estudiantes resuelvan todas sus dudas • Proyecto. Desarrollar y presentar un plan de negocio que de forma a la iniciativa de empresa seleccionada por el emprendedor bajo las siguientes especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción al plan de negocios ○ Desarrollo del proyecto ○ Plan de mercado ○ Plan de operaciones

- Plan de organización
- Plan de Finanzas
- Conclusiones
- Resumen ejecutivo
- Realizar una investigación sobre los diversos tipos de planeación a desarrollarse en una empresa de nueva creación, y el impacto que tienen, sobre el éxito de la misma.
- Realizar una investigación, con una empresa real, sobre cómo realizan y aplican los planes operativos anuales, los planes a corto y mediano plazo y como éstos impactan en la planeación estratégica.
- Desarrollar un estudio de mercado que permita identificar las principales fortalezas y debilidades, así como las amenazas y oportunidades que tiene la empresa de nueva creación, así como determinar el precio del producto al público, todo esto con la intención de minimizar el riesgo e incrementar el factor de éxito.
- Desarrollar el proceso de registro ante derechos de autor, marcas y patentes.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje. Tomando en cuenta uno o más de los siguientes métodos de evaluación:

- Listas de cotejo
- Listas de verificación
- Matrices de valoración
- Guías de observación
- Rúbricas
- Evaluación diagnóstica

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar alguna(s) de las siguientes formas de evaluación:

- Bitácora de actividades desarrolladas.
- Pruebas prácticas de los conocimientos adquiridos en clase.
- Resolución de problemas asignados de manera grupal o individual.
- Portafolio de trabajos
- Tareas
- Exposiciones
- Reportes escritos
- Nomenclatura
- Puntualidad
- Presentación
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Resúmenes
- Investigaciones usando diversas fuentes de investigación
- Exposiciones
- Trabajo en equipo
- Análisis y redacción de textos
- Cuadros sinópticos
- Diagramas de flujo
- Ortografía y redacción
- Contenido
- Apuntes en clase
- Exámenes teóricos
- Exámenes prácticos
- Debates
- Participación en las sesiones grupales
- Uso de las tecnologías de la información
- Información bibliográfica
- Creatividad

11. Fuentes de información

1. Anzola, S. (2006). *Administración de Pequeñas Empresas* (2ª Edición) México: Mc Graw Hill.
2. Baca, G. (2005). *Evaluación de Proyectos 2005* (4ª Edición) México: Mc Graw Hill.
3. Balanko, G. *Cómo Preparar un Plan de Negocios Exitoso 2007* (1ª Edición) México: Mc Graw-Hill Interamericana.
4. Banco Nacional de Comercio Exterior. (2003). *Plan de Negocios para Proyectos de Exportación (Planex), Textos y Ejercicios* (1ª Edición) México: Banco Nacional de Comercio Exterior.
5. Block, B./ Hirt, A.(2005). *Administración Financiera 2005* (11ª Edición) México: Mc Graw Hill.
6. Castañeda, L. (2001). *Cómo destruir una Empresa en 12 meses... o antes, Errores y Omisiones de la Dirección* (3ª Edición) México: Panorama Editorial.
7. Cohen, D./ Asín, E. (2005). *Sistemas de Información Para los Negocios* (4ª Edición) México: Mc Graw Hill.
8. Del Rio, C. (2003). *Costos Históricos* (21ª Edición) México: Thomson. México.
9. Finch, B. (2002). *Cómo Desarrollar un Plan de Negocios* (1ª Edición) España: GEDISA.
10. Franklin, E. (2004). *Organización de Empresas* (2ª Edición) México: Mc Graw Hill.
11. Fred R. (2003). *Conceptos de Administración Estratégica* (9ª Edición) México: Pearson Educación.
12. García, J. (2007). *Contabilidad de Costos* (3ª Edición) México: Mc Graw Hill.
13. Hernández, A. (2005). *Formulación y Evaluación de Proyectos de Inversión* (5ª Edición) México: Thomson Corporation.
14. Hingston, P. (2002). *Inicie su Negocio (Guías de Negocios)* (1ª Edición) México: Prentice Hall.
15. Ibarra, D. (2008). *Los Primeros Pasos al Mundo Empresarial, Una Guía para Emprendedores* (1ª Edición) México: Editorial Limusa.
16. Ibarra, D. (1997). *¿Cómo le Hago para Vender Más?, Mercadotecnia en 6 Pasos* (1ª Edición) México: Limusa.
17. Ibarra, D. (2005). *La Organización Emprendedora* (1ª Edición) México: Limusa.
18. Ibarra, D. (2005). *El Buen Uso del Dinero* (1ª Edición) México: Limusa.
19. Klastorin, T. (2007). *Administración de Proyectos 2007* (1ª Edición) México: Alfaomega.
20. Ley de la Propiedad Industrial. México
21. Ley de Inversión Extranjera. México
22. Ley del Impuesto a los Depósitos en Efectivo. México
23. Ley del Impuesto al Valor Agregado. México
24. Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios. México
25. Ley del Impuesto Sobre la Renta. México
26. Ley del Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores. México
27. Ley del Seguro Social. México
28. Ley Federal de Protección del Consumidor. México
29. Ley Federal del Trabajo. México
30. Ley Federal para el Fomento de la Microindustria y la Actividad Artesanal. México
31. Ley General del Derecho de Autor. México.

32. Ley General de Personas con Discapacidad. México
33. Ley General de Protección Civil. México
34. Ley General de Salud. México
35. Ley General de Sociedades Cooperativas. México
36. Ley General de Sociedades Mercantiles. México
37. Ley General de Títulos y Operaciones de Crédito. México
38. Ley General del Equilibrio Ecológico y Protección al Ambiente. México
39. Ley General para la Igualdad entre Mujeres y Hombres. México
40. Ley General para la Prevención y Gestión Integral de los Residuos. México
41. Lipschutz, S. / Schiller, J. (2000). *Introducción a la Probabilidad y Estadística* (1ª Edición) España: Mc Graw Hill.
42. Morales, C. (2007). *Manual de Exportación, Elabore Usted Mismo su Plan de Negocios* (1ª Edición) México: Tax Editores.
43. Newbold, P. (2008). *Estadística para la Administración y Economía* (6ª Edición) México: Prentice Hall.
44. Pedraza, Ó. (2002). *Modelo de Plan de Negocios para la Micro y Pequeña Empresa* (1ª Edición) México: Instituto de Investigaciones Económicas y Empresariales, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
45. Rodríguez, D. (2006). *Formulación Y Evaluación de Proyectos* (1ª Edición) México: Limusa.
46. Rodríguez, J. (2005). *Cómo Aplicar La Planeación Estratégica a la Pequeña y Mediana Empresa* (5ª Edición) México: Thomson.
47. Sainz, J. (2007). *El Plan de Marketing en la Práctica 2007* (11ª Edición) España: ESIC Editorial.
48. Sapag, N. (2007). *Proyectos de Inversión, Formulación y Evaluación* (1ª Edición) México: Pearson Educación.
49. Schnarch, A. (2005). *Desarrollo de Nuevos Productos, Cómo Crear y Lanzar con Éxito Nuevos Productos y Servicios al Mercado* (4ª Edición) México: Mc Graw Hill.
50. Stutely, R. (2000). *Plan de Negocios, La Estrategia Inteligente* (1ª Edición) México: Pearson Educación.
51. Varela, R. (2000). *Innovación Empresarial, Arte y Ciencia en la Creación de Empresas* (2ª Edición) Colombia: Pearson Educación