

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Planeación de Negocios
Clave de la asignatura:	AVC-1223
SATCA¹:	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales, la capacidad para desarrollar sus actividades profesionales considerando los aspectos legales, éticos, sociales y de desarrollo sustentable.

La importancia de la asignatura radica en gestionar proyectos multidisciplinarios y una visión de negocios para detectar áreas de oportunidad en los medios de la industria cinematográfica, de la animación y los efectos visuales.

Intención didáctica

La asignatura está organizada en cinco temas; en el primer tema se trabaja con la Introducción a la planeación de negocios, resaltando la importancia de cómo analizar un plan, para la formación de una empresa en el mundo de la animación y los efectos visuales basado en las destrezas del equipo de trabajo.

En el segundo tema se aborda la Administración y el entorno en las empresas, que permiten analizar a las instituciones y la industria cinematográfica, de animación y efectos visuales y las ventajas de relacionarse con las cámaras de este sector empresarial. Implementar en la organización una cultura empresarial como un factor que influye en las prácticas y actitudes administrativas y no administrativas de las personas dentro de la organización.

En el tercer tema se analiza la Mecánica del proceso administrativo, teniendo como columna vertebral a la planeación y la organización que servirán como pilares para la realización de un análisis FODA de procesos y procedimientos en las empresas de animación y efectos visuales, siendo estos elementos los que permitirán plantear y formular una planeación estratégica.

El cuarto tema proporciona los elementos para lograr la armonía del directivo con sus colaboradores, con el pleno conocimiento de que el desempeño del director es la antesala para un sistema de control efectivo.

El quinto tema presenta el camino adecuado para la administración de proyectos, realizando un análisis de situación mediante el cual observa las ventajas y desventajas del plan y decidirá continuar o modificar lo planeado, ya que de esta decisión depende el presente y el futuro de la empresa.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Guzmán y Superior de Chapala.</p>	<p>Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.</p>	<p>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.</p>	<p>Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Tecnológico Nacional de México, del 5 al 8 de diciembre de 2017.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Estudios Superiores de Chimalhuacán, Superior de Coahuila de Zaragoza, Estudios Superiores de Jocotitlán, y Superior de José Mario Molina Pasquel y Enríquez campus Chapala.</p>	<p>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.</p>

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> 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.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el espíritu emprendedor ético para generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Introducción a la planeación de negocios	1.1 Introducción a la importancia de generar un plan de negocios 1.2 Conceptos y objetivo de una planeación de negocios 1.3 Clasificación de empresas 1.4 Áreas básicas de una organización 1.5 Administración de los recursos que integran a la empresa 1.6 Desempeño gerencial y organizacional 1.7 Tipos de gerentes y/o Dirigentes 1.8 Destrezas mínimas gerenciales que debe tener el dirigente en las producciones de animación
2	Administración y el entorno en las empresas	2.1 Introducción al entorno de las empresas de la industria cinematográfica 2.2 Organismos gubernamentales de relación directa a la empresa 2.3 Funciones de las instituciones ligadas a la industria cinematográfica de animación y tecnología 2.4 CANACINE, CONACyT, CANIETI, IMCINE, entre otras 2.5 Fundamentos de la cultura corporativa 2.6 Funciones de la cultura corporativa 2.7 Tipos de cultura corporativa 2.8 Como se arraiga la cultura corporativa mediante los procesos de socialización y mentoría 2.9 Cultura corporativa y organizacional de las empresas de Animación y efectos visuales 2.10 La globalización y la administración

		en las empresas del ambiente de animación y efectos visuales
3	Mecánica del proceso administrativo	<p>3.1 Planeación.</p> <p>3.2 Elementos y principios de la planeación</p> <p>3.3 Estrategias en la elaboración de un plan de negocios</p> <p>3.4 Técnicas cuantitativas y cualitativas de planeación</p> <p>3.5 Planeación estratégica, táctica y operativa</p> <p>3.6 Análisis FODA</p> <p>3.7 Dinámica de la planeación estratégica</p> <p>3.8 Elementos que integran la planeación estratégica</p> <p>3.9 Organización</p> <p>3.10 Concepto e importancia</p> <p>3.11 Proceso de organización, tipos y técnicas de organización</p> <p>3.12 Organigrama, jerarquía y autoridad</p> <p>3.13 Procesos y procedimientos en las empresas de la animación y efectos visuales</p>
4	Dinámica del proceso administrativo	<p>4.1 Dirección</p> <p>4.2 Relación de la dirección con las áreas que integran la empresa</p> <p>4.3 Fijación de objetivos con los niveles gerenciales</p> <p>4.4 Liderazgo en la formación y motivación del factor humano</p> <p>4.5 Relación entre el proceso administrativo y la toma de decisiones a nivel director y mandos gerenciales</p> <p>4.6 Control</p>
5	Administración de proyectos	<p>5.1 Situación actual del entorno mediante el análisis de situación.</p> <p>5.2 Concepto e importancia de los proyectos.</p> <p>5.3 Factores de riesgo VS Oportunidades</p> <p>5.4 Fundamentos para seleccionar el proyecto</p> <p>5.5 Factor humano.</p> <p>5.6 Etapas de la administración del proyecto.</p> <p>5.7 Organización como factor primordial.</p> <p>5.8 Metodología para la administración del</p>

	proyecto 5.9 Plan de acción
--	--------------------------------

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1. Introducción a la planeación de negocios	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica los principios del proceso administrativo en las estructuras y funciones de las organizaciones dirigidas a la 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 • Comunicación oral y escrita • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar cómo se llaman las empresas del ambiente cinematográfico y de la animación instaladas en la región. • Investigar cómo es su estructura organizacional y a que categoría o clasificación de empresa corresponden. • Hacer una plenaria con la información obtenida en los puntos anteriores, mencionando lo que caracteriza a las empresas investigadas. • Elaborar un informe sobre el tipo de planeación utilizado en las empresas investigadas
Tema 2. Administración y el entorno en las empresas	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define las estrategias para el desarrollo de la cultura corporativa de una empresa y el papel de la planeación de negocios en la globalización. <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) 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar qué tipo de cámaras relacionadas con el ambiente de la animación y efectos visuales existen en la región. • Realizar un reporte de los servicios que las empresas reciben de las cámaras y en qué les beneficia. • Investigar si existe una cultura corporativa u organizacional en las empresas investigadas y explicar en una plenaria en qué consiste dicha cultura organizacional.

<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de organizar y planificar • Comunicación oral y escrita • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una investigación sobre los beneficios o perjuicios que trae la globalización a las industrias del ambiente de la animación y efectos visuales. • Exponer los resultados de la investigación. Investigar en grupos de trabajo los conceptos básicos de cultura corporativa. Definir en plenaria los tipos de cultura corporativa. • Generar un conjunto de estrategias, en grupos de trabajo, para establecer y arraigar la cultura corporativa en organizaciones dedicadas a la producción de animación y efectos visuales
<p>Tema 3. Mecánica del proceso administrativo</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora un análisis FODA en una organización dedicada a la producción 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 • Comunicación oral y escrita • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una investigación sobre el tipo de planeación utilizada en las empresas pequeñas y medianas de la región dedicadas a la producción de animación y efectos visuales. • Realizar un informe sobre las empresas investigadas si conocen y utilizan la planeación estratégica. • Realizar un organigrama de una empresa pequeña y de una empresa grande de la industria de la animación y efectos visuales. • Formular un esquema recomendado para realizar un análisis FODA de acuerdo con los elementos encontrados en las empresas visitadas e investigadas. • Elaborar un documento con los conceptos que deben de observarse en una propuesta de manual de procesos y procedimientos, para las empresas de la industria de la animación y efectos visuales.

Tema 4. Dinámica del proceso administrativo	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce los elementos que intervienen en el proceso administrativo, que le permiten llevar una dirección acertada. <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 • Comunicación oral y escrita • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar proyectos • Preocupación por la calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir una empresa de la industria dedicada a la animación para conocer su estructura organizacional. • Investigar y elaborar el organigrama de la empresa seleccionada. • Realizar un mapa mental sobre la relación y comunicación que existe entre los diferentes niveles en la empresa. • Detectar los indicadores apropiados para la administración de la empresa. • Elaborar un listado de los indicadores que deben implementarse para el control en el proceso administrativo de la empresa. • En una plenaria explicar qué resultado o beneficio se pretende al utilizar los indicadores identificados.
Tema 5. Administración de proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las etapas de la administración de proyectos mediante un software <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 • Comunicación oral y escrita • Toma de decisiones • Capacidad crítica y autocrítica • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Capacidad para diseñar y gestionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un informe del diagnóstico de la empresa seleccionada en el tema anterior. • Diseñar las etapas del proceso que se lleva en la empresa. • Realizar una simulación sobre el proyecto que contenga la aplicación secuencial de los conocimientos de los cuatro temas anteriores. • Hacer la evaluación del plan anterior.

proyectos <ul style="list-style-type: none"> • Preocupación por la calidad 	
---	--

8. Práctica(s)

- Elaborar un perfil de competencia enfocado a los negocios, para un Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales.
- Aplicación del proceso administrativo en empresas de la región (de preferencia orientadas a la animación, publicidad, mercadotecnia y diseño de imagen corporativa).
- Elaboración de una síntesis de los riesgos más sobresalientes que enfrentan las empresas del ramo de la animación, publicidad, mercadotecnia y diseño de imagen corporativa.
- Desarrollo de un análisis aplicando la matriz FODA.
- Investigar sistemas de control aplicables a los sistemas de animación y efectos visuales.
- Desarrollo de prácticas administrativas enfocadas a la planeación, organización dirección y control.
- Construcción del portafolio de evidencias de los productos académicos que evidencien los ejercicios desarrollados en el temario como producto final.
- Elaborar un cronograma que comprenda las cinco unidades de esta materia, con un sentido orientado al mundo de la animación y efectos visuales.

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. Burbano, J. (2006). *Presupuestos, enfoque moderno de planeación y control de recursos*. México: Mc Graw Hill.
2. Domingo, A. (2005). *Dirección y Gestión de Proyectos*. Ra-MA.
3. Fremont, K. *Administración en la organización*. México: Mac Graw Hill.
4. Hall, R. (1996). *Organizaciones: estructuras, procesos y resultados*. México: Prentice Hall.
5. Jones, G. (2006). *Administración contemporánea*. McGraw Hill.
6. Koontz, H., Weihrich, H. (2007). *Elementos de administración*. México: McGraw Hill.
7. Lechuga, E. (2006). *El perfil del directivo de alto rendimiento*. México: Ediciones fiscales IESF.
8. Mintzberg, H., Quinn, J. y Voyer J. *El proceso estratégico. Concepto, contexto y casos*, México: Prentice Hall.
9. Obrien, J.A. (2001). *Sistemas de información gerencial*. México: Mc Graw Hill.
10. Rodríguez, J. *Administración con enfoque estratégico*. México: Trillas.
11. Stoner, J. *Administración*. (6ta Ed.). México: Pearson