

PROGRAMA EDUCATIVO:
LICENCIATURA EN COMERCIO INTERNACIONAL Y ADUANAS
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES

PROGRAMA DE ASIGNATURA: Ecosistemas digitales comerciales

CLAVE: E-EDC8-3

Propósito de aprendizaje de la Asignatura	El estudiante identificará información generada por la empresa y/o producto, mediante plataformas en línea, redes sociales, aplicaciones y servicios en la nube, en un marco de efectividad y generación de valor, para aplicarla en un proyecto de comercialización.				
Competencia a la que contribuye la asignatura	Diseñar proyectos de exportación viables, con base en la normatividad aduanal vigente a través del estudio de las leyes aduaneras, de comercio exterior y sus reglamentos, del impuesto general de importación y exportación y sus referentes internacionales, para el cumplimiento de los requerimientos legales y la toma de decisiones estratégicas.				
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	8	4.69	Escolarizada	5	75

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
I.- Generalidades de los ecosistemas digitales comerciales.	15	10	25
II.- Ecosistemas digitales.	10	15	25
III.- Tecnologías clave de los ecosistemas digitales.	10	15	25
Totales	35	40	75

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Evaluar proyectos a través del análisis interno y externo de la empresa, para la toma de decisiones estratégicas de operaciones logísticas, con la finalidad de establecer relaciones comerciales internacionales.	Elaborar un plan de negocios de exportación considerando las características del mercado meta, aspectos legales de comercio exterior, procesos logísticos de importación y exportación, así como la evaluación del costo-beneficio, para sustentar la toma de decisiones al incursionar en los mercados internacionales.	<p>Realiza un plan de negocios de exportación que contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Investigación del mercado meta (aspectos culturales del mercado meta) -Descripción del producto (fracción arancelaria, descripción del envase, ficha descriptiva, costing o pricing). -Selección y cotización de canales de distribución o intermediarios (tipo de embalaje, tipo de transporte) -Estrategias de comercialización -Precio de exportación (costos fijos, variables, incoterms) -Documentos y requisitos para exportar (pedimento, factura comercial, lista de empaque, certificados sanitarios, zoosanitario, certificado de origen, contrato de compraventa, certificados especiales) -Barreras arancelarias y no arancelarias.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I.- Generalidades de los ecosistemas digitales comerciales.					
Propósito esperado	El estudiante identificará las fases de transformación de las organizaciones, la clasificación de los modelos de negocios y metodologías, para el análisis e innovación de los ecosistemas digitales.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	15	Horas del Saber Hacer	10	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Antecedentes: Las 4 Revoluciones (agrícola, industrial, información, digital).	Describir los antecedentes de las 4 revoluciones (agrícola, industrial, información y digital).	Organizar los antecedentes de las 4 revoluciones (agrícola, industrial, información y digital).	Asumir la responsabilidad para realizar actividades mediante el aprendizaje autónomo.
Fases de la transformación de las organizaciones en la era digital.	Identificar las fases de transformación de las organizaciones en la era digital.	Documentar las fases de transformación de las organizaciones en la era digital.	
Definición y clasificación de los modelos de negocios digitales.	Clasificar modelos de negocios digitales.	Estructurar los modelos de negocios digitales.	
Metodologías de análisis e innovación del modelo de negocio digital.	Explicar las metodologías de análisis e innovación del modelo de negocio digital.	Determinar las metodologías de análisis e innovación del modelo de negocio digital.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
		Laboratorio / Taller	
		Empresa	
Lectura comentada Organizadores gráficos SQA (qué se, qué quiero saber, que aprendí)	Pintarrón Plumones para pintarrón Proyector Equipo de cómputo Acceso a internet Bibliografía Aplicaciones tecnológicas		

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes identifican los antecedentes de las 4 revoluciones, las fases de transformación de las organizaciones en la era digital y los modelos de negocios digitales.	A partir de una prueba escrita, identificar los antecedentes de las 4 revoluciones, fases de transformación de los ecosistemas digitales y modelos de negocios digitales.	Cuestionarios Listas de verificación.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	II.- Ecosistemas digitales.					
Propósito esperado	El estudiante desarrollará tecnología móvil en los diferentes modelos de plataformas de los ecosistemas digitales, para la comercialización de un producto.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	10	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Conceptos elementales de la tecnología móvil.	Explicar los conceptos elementales de la tecnología móvil.	Demostrar los conceptos elementales de la tecnología móvil.	Desarrollar la habilidad de trabajo en equipo para realizar actividades que le permitan alcanzar los objetivos establecidos.
Aplicaciones de la tecnología móvil: Apps nativas, Web Apps y aplicaciones híbridas.	Distinguir las aplicaciones de la tecnología móvil: Apps nativas, Web Apps y aplicaciones híbridas.	Documentar las aplicaciones de la tecnología móvil: Apps nativas, Web Apps y aplicaciones híbridas.	
Las tiendas de apps, modelos de negocio y plataformas.	Explicar los modelos de negocios y sus plataformas.	Proponer modelos de negocios y sus plataformas.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Aprendizaje basado en problemas/soluciones Equipos colaborativos SQA (qué se, qué quiero saber, que aprendí)	Pintarrón Plumones para pintarrón Proyector Equipo de cómputo Acceso a internet Bibliografía Aplicaciones tecnológicas	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes identifican los conceptos y aplicaciones de la tecnología móvil, así como los modelos de negocios y sus plataformas.	A partir de un caso de estudio de una empresa del entorno, diseñar y estructurar el modelo de negocios digital adecuado, haciendo uso de las aplicaciones de los ecosistemas digitales.	Lista de verificación Proyectos prácticos.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	III.- Tecnologías clave de los ecosistemas digitales.					
Propósito esperado	El estudiante diseñará una estrategia de comercialización, mediante los distintos medios de ecosistemas digitales, para incursionar en los mercados internacionales.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	10	Horas del Saber Hacer	15	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Big Data: importancia y desafíos.	Explicar la importancia del Big Data y sus desafíos.	Documentar la importancia del Big Data y sus desafíos.	Asumir el liderazgo en las actividades prácticas coordinando las tareas para el buen resultado de las mismas.
IoT: El internet de las cosas.	Relacionar el internet de las cosas con el comercio internacional.	Evaluar el internet de las cosas en el comercio internacional.	
Blockchain y su impacto en el comercio.	Identificar el impacto del Blockchain en el comercio internacional.	Documentar el impacto del Blockchain en el comercio internacional.	
Seguridad digital y robótica avanzada.	Explicar la seguridad digital y robótica avanzada.	Establecer los criterios para la seguridad digital y robótica avanzada.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Investigación Exposición Equipos colaborativos SQA (qué se, qué quiero saber, que aprendí)	Pintarrón Plumones para pintarrón Proyector Equipo de cómputo Acceso a internet Bibliografía Aplicaciones tecnológicas	Laboratorio / Taller	
		Empresa	X

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden la importancia y desafíos de los diferentes ecosistemas digitales y la aplicación en el comercio internacional.	A partir de una investigación realizar una presentación ejecutiva de los temas del Big Data, el IoT, el Blockchain y su impacto en el comercio, así como de la seguridad digital y robótica avanzada.	Guía de observación Lista de verificación.

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Lic. en Sistemas Computacionales, Lic. en Informática o perfil afín.	Diseño en material didáctico Elaboración de planeación didáctica Conocimiento del modelo basado en competencias Conocimiento del modelo educativo de las Universidades del Subsistema Tecnológico. Manejo de grupos Manejo de estrategias Interacción docente-alumno	Experiencia profesional y/o conocimientos en planeación y diseño de objetivos en materia de ecosistemas digitales.

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Rogers, David L	2021	Guía Estratégica para la Transformación digital.	Madrid	Empresa Activa.	9788416997442
Centro de Estudios Financieros	2019	Estrategia digital del mix de marketing online. Introducción: claves de la Transformación Digital.	Madrid, España	Ediciones CEF	9788445437889

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

González, Isaac	2017	Big Data para CEOs y Directores de Marketing: como dominar Big Data Analytics en 5 semanas para directivos.	EUA	Editorial: Indenpendentl y published	9781549960390
-----------------	------	---	-----	--------------------------------------	---------------

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Carlos Dolader Retamal, Joan Bel Roig y José Luis Muñoz Tapia.	2 de mayo de 2024.	La Blockchain: fundamentos, aplicaciones y relación con otras tecnologías disruptivas.	https://www.mintur.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/405/DOLADER,%20BEL%20Y%20MU%C3%91OZ.pdf
Sandra Milena Sánchez	2 de mayo de 2020	Ecosistema marketing digital	https://www.sharkagencia.com/E-book/Ecosistema-de-Marketing-Digital/E-book_Ecosistema_Marketing_Digital.pdf
Instituto federal de comunicaciones	2 de mayo de 2020	Servicios y Modelos de Negocio en el Ecosistema Digital	https://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/competencia-economica/serviciosymodelosdenegocioenelecosistemadigital.pdf

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-37.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	