

# SÍLABO

## Introducción a la Administración y Negocios Digitales

<b>Código</b>	24UC00020	<b>Carácter</b>	Obligatorio	
<b>Requisito</b>	Ninguno			
<b>Créditos</b>	4			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b>	4
<b>Año académico</b>	2024			

### I. Introducción

Introducción a la Administración y Negocios Digitales es una asignatura de especialidad, de carácter obligatorio para la Escuela Académico Profesional de Administración de Administración y Negocios Digitales, y se cursa en el primer ciclo. Esta asignatura contribuye a desarrollar las competencias *Business Analytics* y *Digital Experience*, en el nivel 1. Por su naturaleza, incluye componentes teóricos y prácticos que le permiten al estudiante entender los modelos de negocios en aras de proponer sistemas de control inteligentes, y esto conlleva la transformación digital en la empresa. Por otro lado, debido a la naturaleza de los contenidos que desarrolla, la asignatura puede tener un formato presencial, virtual o *blended*.

Los contenidos generales que la asignatura aborda son los siguientes: el plan de estudios de la EAP Administración y Negocios Digitales y su desarrollo, requisitos de cada asignatura, qué sucede si desapueba una asignatura; importancia del idioma extranjero; requisitos para ser egresado y obtener el grado de bachiller; rol del administrador de negocios digitales; enfoque del cliente-problema-solución, propuesta de valor, *Business Model Canvas* y financiación y métricas.

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de comprender cómo desarrollar su plan de estudios y los requisitos que debe cumplir para graduarse; así como de conocer cuál es el rol del administrador y el de las organizaciones a través del desarrollo y el análisis de los diferentes modelos de negocio existentes.

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Introducción a la Administración, plan de estudios y marco normativo de la EAP Administración</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de reconocer la importancia de la administración, su plan de estudios, requisitos para la obtención del bachiller y título profesional, según lo establecido en el marco normativo de la Universidad Continental.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto e importancia de la administración</li> <li>2. ¿Quiénes son los gerentes y qué hacen?</li> <li>3. ¿Por qué estudiar esta carrera?</li> <li>4. Plan de estudios: certificaciones, credenciales, líneas de investigación, etc.</li> <li>5. Importancia del idioma inglés en la carrera</li> <li>6. Reglamento académico</li> <li>7. Reglamento de grados y títulos</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>El entorno a la administración</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de explicar la evolución del pensamiento administrativo, la importancia del comportamiento ético de un gerente, los retos del entorno global para el éxito gerencial.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución del pensamiento administrativo</li> <li>2. Ética y responsabilidad social</li> <li>3. Administración de empleados diversos en un entorno multicultural</li> <li>4. ¿Cómo administrar en el entorno global?</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Rol del administrador de negocios digitales</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de explicar el rol del administrador de negocios digitales, la naturaleza y los pasos en la toma de decisiones gerenciales, el aprendizaje, la creatividad en las organizaciones y el fomento del espíritu emprendedor para la generación de valor y creación de organizaciones de aprendizaje.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a los negocios digitales</li> <li>2. Rol y funciones de un administrador de negocios digitales</li> <li>3. Innovación y tendencias de los negocios digitales</li> <li>4. Aprendizaje, creatividad y espíritu emprendedor en los negocios digitales</li> <li>5. Toma de decisiones gerenciales</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Modelos de negocio</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de explicar los diferentes modelos de negocio y los aspectos clave de la financiación y las métricas.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enfoque de cliente-problema-solución</li> <li>2. Propuestas de valor disruptivas</li> <li>3. Herramientas de para el diseño de modelos de negocio (<i>Business Model Canvas, propuesta de valor, Lean Startup y Desing Thinking</i>)</li> <li>4. Financiación y métricas</li> </ol>		

#### IV. Metodología

En el desarrollo de la asignatura se emplearán diversas estrategias que ayudarán a lograr los resultados de aprendizaje propuestos.

##### **Modalidad A Distancia (formato virtual)**

- **Aprendizaje colaborativo:** Los estudiantes trabajan juntos, en grupos pequeños formados por el docente, donde construirán de forma colectiva sus aprendizajes a partir de diversas actividades programadas. El docente será el facilitador en el proceso de aprendizaje.
- **Métodos de casos (MC):** Los estudiantes responden a preguntas que promueven la comprensión y la discusión grupal. El docente simulará situaciones reales en las que los estudiantes tomarán decisiones al asumir un rol activo en el proceso. El docente dinamizará la actividad al proporcionar instrumentos para la discusión, que finalmente motiven la participación de los estudiantes de forma individual.
- **Clases expositiva/ lección magistral (CE-LM):** El docente a través de su exposición presenta información de forma organizada donde profundiza el material que debe ser aprendido y puede adaptarse a las características de los estudiantes. El docente despierta el interés por un tema; asimismo, mediante una actividad propuesta, el estudiante es partícipe de su proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje gamificado:** Los estudiantes participarán en actividades y utilizarán herramientas digitales para resolver problemas a través del juego. El docente estimula la atención y participación de los estudiantes.
- **Aprendizaje experiencial:** Los estudiantes aprenden haciendo, aplican lo que van aprendiendo en las organizaciones donde trabajan, relacionan lo aprendido con las situaciones reales que van enfrentando en sus centros de trabajo. El docente plantea alternativas estratégicas que los estudiantes asocian con prácticas organizacionales e incrementan su potencial de aprendizaje a través de la profundización en su experiencia.
- **Aprendizaje invertido:** Los estudiantes aprenden de manera previa y de forma individual antes de la sesión presencial o la vídeo clase. El docente comparte materiales de lectura y presentaciones en el aula virtual.

## V. Evaluación

### Sobre la probidad académica

Las faltas contra la probidad académica se consideran infracciones muy graves en la Universidad Continental. Por ello, todo docente está en la obligación de reportar cualquier incidente a la autoridad correspondiente; sin perjuicio de ello, para la calificación de cualquier trabajo o evaluación, en caso de plagio o falta contra la probidad académica, la calificación será siempre cero (00). En función de ello, todo estudiante está en la obligación de cumplir el [Reglamento Académico](#)<sup>1</sup> y conducirse con probidad académica en todas las asignaturas y actividades académicas a lo largo de su formación; de no hacerlo, deberá someterse a los procedimientos disciplinarios establecidos en el mencionado documento.

### Modalidad A Distancia (formato virtual)

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
Evaluación de entrada	Requisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	Unidad 1	1 - 2	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
		2	Evaluación teórico - práctica	Prueba de desarrollo	85	
Evaluación parcial <b>EP</b>	Unidad 1 y 2	3 - 4	Actividades virtuales		15	<b>25</b>
		<b>4</b>	Trabajo práctico grupal: explicación del entorno de la administración	Rúbrica de evaluación	85	
Consolidado 2 <b>C2</b>	Unidad 3	5 - 6	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
		6	Evaluación teórico-práctica	Prueba de desarrollo	85	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	7 - 8	Actividades virtuales		15	<b>35</b>
		<b>8</b>	Trabajo práctico grupal: Elaboración del Business Model Canvas y la Propuesta de Valor	Rúbrica de evaluación	85	
Evaluación sustitutoria	Todas las unidades <b>Fecha posterior a la evaluación final</b>		Trabajo práctico individual: explicación de un modelo de negocio que incluya temas desarrollados en clase	Rúbrica de evaluación		

\* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

<sup>1</sup> Descarga el documento en el siguiente enlace <https://shorturl.at/fhosu>

### Fórmula para obtener el promedio

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

### VI. Atención a la diversidad

En la Universidad Continental generamos espacios de aprendizaje seguros para todas y todos nuestros estudiantes, en los cuales puedan desarrollar su potencial al máximo. En función de ello, si un(a) estudiante tiene alguna necesidad, debe comunicarlo al o la docente. Si el estudiante es una persona con discapacidad y requiere de algún ajuste razonable en la forma en que se imparten las clases o en las evaluaciones, puede comunicar ello a la Unidad de Inclusión de Estudiantes con Discapacidad. Por otro lado, si el nombre legal del estudiante no corresponde con su identidad de género, puede comunicarse directamente con el o la docente de la asignatura para que utilice su nombre social. En caso hubiera algún inconveniente en el cumplimiento de estos lineamientos, se puede acudir al(la) director(a) o al(la) coordinador(a) de carrera o a la Defensoría Universitaria, lo que está sujeto a la normativa interna de la Universidad.

### VII. Bibliografía

#### Básica

Ortiz, M. (2019). *Introducción a los negocios internacionales: conceptos y aplicaciones*. Universidad del Norte.

Quin, Z., Shuai, Q., Wang, G., Zhang, P., Cao, M. y Chen, M. (2022). *E-commerce: concepts, principles and application*. Springer.

#### Complementaria

Baixas, M. (2020). *El gran libro de los negocios on line*. Deusto

Kidder, D. (2013). *El manual de las startups: los fundadores de las 40 mejores startups mundiales revelan sus secretos* (Trad. M. Vidal). Seix Barral.

Mejía, J. (2017). *Mercadotecnia digital: una descripción de las herramientas que apoyan la planeación estratégica de toda innovación de campaña web*. Grupo Editorial Patria.

Mendoza, T. y Tello A. (2020). *Plan de negocios en pocos pasos*. Universidad Continental.  
<https://bit.ly/3qsPV0k>

Robbins, S. y Coulter, M. (2018). *Administración*. (13.ª ed.). Pearson Educación.  
<https://cutt.ly/21OGLlw>

### VIII. Recursos digitales

Equipo de mentores del Centro de Emprendimiento Continental. (2013). Guía para hacer planes de negocio. <https://bit.ly/3vTaeoU>

Genially. (2023). Creación de contenidos interactivos. Plataforma virtual. <https://app.genial.ly/>

Universidad Continental. (s.f.). Portafolio de inversiones. Recuperado el 30 de junio de 2021, de <https://bit.ly/3wY89Jy>