

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Sistemas de Información Gerencial	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de analizar la información relevante de la organización con el uso de sistemas y tecnologías de la información para la toma de decisiones.
Periodo	7	EAP	Ciencias de la Empresa

COMPETENCIA	CRITERIOS	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DE LOGRO	NIVEL
Administración de operaciones y tecnologías de la información Aplica métodos cuantitativos, tecnologías de información y simulaciones en la administración de operaciones y las diferentes áreas de la organización.	Métodos cuantitativos y análisis de información	Aplica métodos cuantitativos, tecnologías de información y simulaciones en la administración de operaciones y en las diferentes áreas de la organización.	3
	TI y simulación para la toma de decisiones	Aplica TI y simuladores para la toma de decisiones organizacionales.	3

Unidad 1	Nombre de la unidad	Organizaciones, administración y la empresa en la Cuarta Revolución Industrial	Resultado de aprendizaje de la unidad	Duración en horas	24		
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asíncronas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)
1	4T	- Presentación de la asignatura – Sílabo - Los SI en los negocios globales contemporáneos	- Al finalizar la sesión, el estudiante reconoce la importancia de los SI en las organizaciones a nivel global	- I: propósito de sesión - Video Introductorio de la asignatura - D: El docente da la bienvenida a la sesión, presenta el Sílabo y la forma de trabajo que se desarrollará en la asignatura, utilizando PPT. Inicia la clase contextualizando la importancia de los SI en las organizaciones en la actualidad y cómo esta ha permitido el desarrollo a través del tiempo. - C: El docente aplica la Evaluación diagnóstica para evidenciar sus saberes previos y luego realiza la retroalimentación. EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	- Videos de motivación - Sílabo - Aula Virtual - Materiales de aprendizaje mediante las PPT	Aprendizaje experiencial.	- Revisar el aula virtual y desarrollar el foro de bienvenida. - Descargar la lectura que se encuentran en el aula virtual.
	2P	- Los SI en los negocios globales contemporáneos		- I: Se explica el propósito de la sesión mediante un video - D: El docente utiliza PPT, materiales de lectura para que se comprenda la importancia de los SI en las organizaciones en la actualidad. - C: Se desarrolla una actividad grupal para que el estudiante interiorice los conceptos que se utilizan a nivel corporativo del uso de los SI	- Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Práctica para el laboratorio de cómputo	Aprendizaje colaborativo	
2	4T	- Los SI, organizaciones y estrategia	- Al finalizar la sesión, el estudiante comprende la evolución y las funciones de los SI que utilizan las organizaciones en la actualidad	- I: Motivación, propósito de sesión (Video motivaciones) - D: El docente juntamente con el estudiante detalla los conceptos de: Datos, Información, Conocimiento y Sistema para luego explicar que es un Sistema de Información, además se explica acerca de la evolución de los SI y las funciones que esta cumple dentro de las organizaciones. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Desarrolla una actividad grupal para consolidar los conocimientos de clase)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT - Utilización de herramientas en línea para desarrollar actividades lúdicas	Aprendizaje colaborativo	- Revisar los recursos publicados en el aula virtual. - Desarrollan el cuestionario N°1 (leen atentamente las preguntas, resuelven los ejercicios planteados, marcan la alternativa que consideren correctas, envían y verifican su calificación).
	2P	- Los SI, organizaciones y estrategia		- I: Motivación, propósito de sesión (Video motivacional), repaso de la clase teórica mediante una lluvia de ideas. - D: Con el uso del laboratorio y la práctica proporcionada, los estudiantes utilizan datos para convertirlas en información y tomar decisiones basados en los gráficos obtenidos - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Se desarrolla una práctica para fortalecer los aprendizajes de clase)	- Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Práctica para el laboratorio de cómputo	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

3	4P	- Aspectos éticos y sociales en los SI	- Al finalizar la sesión, el estudiante analiza el uso adecuado de la información en las organizaciones y los efectos que esta trae.	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (Video motivacional), repaso de la clase teórica mediante el uso de una herramienta digital evaluativa - D: Se brinda información, casos y ejemplos de la ética en los SI y las consecuencias de este, así como conocer las dimensiones éticas desde el punto de vista individual, social y político. Se utiliza un caso para evidenciar los conceptos desarrollados mediante grupos - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Los estudiantes analizan el caso propuesto y presentan las soluciones que se podría implementar) 	<ul style="list-style-type: none"> - Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT - Herramientas digitales - https://www.youtube.com/watch?v=HC7NeNe3SAw 	Método de casos (MC)	- Revisar el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=HC7NeNe3SAw
	2P	- Aspectos éticos y sociales en los SI		<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (Video motivacional). Recordamos el tema tratado mediante el juego de roles - D: En el laboratorio de cómputo los estudiantes desarrollan un caso de sistema de información operativo - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (especificar) 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Práctica para el laboratorio de cómputo 	Aprendizaje colaborativo	
4	4T	- Infraestructura de TI y tecnología emergente	- Al finalizar la sesión, el estudiante compara la infraestructura de los SI a través del tiempo en las organizaciones	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (video motivacional), repasamos los temas desarrollados en la clase anterior mediante una prueba objetiva - D: Se analiza la importancia de la infraestructura de TI en las organizaciones y luego mediante grupos buscan información acerca de la tecnología emergente para finalmente presentarlo en clases - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Los estudiantes debaten acerca de la infraestructura de las empresas y comparan las características que presentan) 	<ul style="list-style-type: none"> - Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT 	Aprendizaje colaborativo	- Desarrollan las actividades asignadas.
	2P	- Infraestructura de TI y tecnología emergente		<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (Se les presenta un video de como la infraestructura ha cambiado el concepto de las empresas modernas) - D: En el laboratorio los mediante una práctica desarrollan una propuesta de mejora de administración de datos a través de cuadro y tablas dinámicas como parte de la evolución de la infraestructura. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Presentan sus propuestas a sus compañeros y explican su funcionalidad) <p>C1 – SC1 Evaluación individual teórico-práctica / Prueba mixta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Herramientas digitales de gamificación - Práctica para el laboratorio de cómputo - https://www.youtube.com/watch?v=7FgyM6mfrCl 	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisan en el aula virtual los recursos educativos de la siguiente semana. - En caso de duda, escriba al docente en el foro de consultas y novedades. - https://www.youtube.com/watch?v=7FgyM6mfrCl

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad		Nombre de la unidad	Nuevas tendencias, telecomunicaciones y comercio electrónico	Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar las nuevas tendencias que componen los sistemas de información en las organizaciones.			Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas		Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asincrónicas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)	
5	4T	- Telecomunicaciones, Internet y tecnología inalámbrica		- Al finalizar la sesión, el estudiante utiliza los servicios que brinda internet y las telecomunicaciones en favor de las organizaciones.	- I: Motivación, propósito de sesión (Importancia de Internet para la sociedad y las empresas) - D: Con la participación de los estudiantes se desarrolla las características y los servicios que brinda internet para las empresas hoy en día - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Los estudiantes reconocen que servicios utilizan de Internet y como les ha permitido desarrollarse profesionalmente)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT -	Aprendizaje colaborativo	- ¿Cómo influyó el uso de Internet a las personas y las organizaciones?: https://www.youtube.com/watch?v=TxZPEBGvP0w	
	2P	- Telecomunicaciones, Internet y tecnología inalámbrica							
6	4T	- Negocio electrónico global y colaboración		- Al finalizar la sesión, el estudiante diseña un portal web para el desarrollo del comercio electrónico	- I: Motivación, propósito de sesión (Mediante un video conocen acerca de los negocios electrónicos) - D: Se les explica a los estudiantes los tipos de negocios electrónicos y cómo funcionan en la actualidad, los estudiantes desarrollan una práctica para reconocer las características que tiene cada tipo de negocio electrónico - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (especificar)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT -	Aprendizaje colaborativo	- Desarrollan las actividades asignadas. - Revisan en el aula virtual los recursos educativos de la siguiente semana. https://www.youtube.com/watch?v=2sY9Jk-hr_c	
	2P	- Negocio electrónico global y colaboración							
7	4T	- E-Commerce: mercados digitales, productos digitales		- Al finalizar la sesión, el estudiante analiza la importancia del comercio electrónico y la evolución en favor de las organizaciones.	- I: Motivación, propósito de sesión (si desea especifique qué actividad) - D: Mediante ejemplos y casos que los estudiantes interactúan con las empresas a través de internet interiorizan el conocimiento del comercio electrónico - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Analizan una propuesta para desarrollar el comercio electrónico)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT -	Aprendizaje colaborativo	- Desarrollan las actividades asignadas en el aula virtual - El comercio electrónico: https://www.youtube.com/watch?v=-CtCY8G2YLE	
	2P	- E-Commerce: mercados digitales, productos digitales							
8	4T	- Seguridad en los sistemas de información		- Al finalizar la sesión, el estudiante organiza los activos de la información que cuenta las organizaciones	- I: Motivación, propósito de sesión (Se muestra un video donde no existe la seguridad de la información y las consecuencias que trae) - D: Se brinda información a los estudiantes para que puedan organizar mejor los activos de información que puede tener una empresa para completar la actividad planteada en clases - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Los estudiantes comparten conocimientos de sus hallazgos encontrados de los activos de información de una empresa)	- Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Herramientas digitales de gamificación - Práctica para el laboratorio de cómputo	Aprendizaje colaborativo	- Revisan en el aula virtual los recursos educativos de la siguiente semana.	
	2P								

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad	Aplicaciones clave de sistemas para la era digital	Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar herramientas de gestión con el uso de un sistema de información para el apoyo en la toma de decisiones.		Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asincrónicas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)	
8	4T	- Fundamentos de inteligencia de negocios: bases de datos y administración de la información	- Al finalizar la sesión, el estudiante reconoce la importancia del uso de las bases de datos para las organizaciones.	- I: Motivación, propósito de sesión (Mediante un video se motiva al estudiante en la superación) - D: Se explica la importancia del uso de la base de datos en las empresas, como se organiza los datos para obtener información. Se desarrolla una práctica de administración de datos - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (El docente da feedback a cada grupo según su desempeño)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT	Aprendizaje colaborativo	- Revisan en el aula virtual los recursos educativos de la siguiente semana: https://www.youtube.com/watch?v=3R27HUWjSUM&t=201s	
	2P	- Fundamentos de inteligencia de negocios: bases de datos y administración de la información						- I: Motivación, propósito de sesión (Repaso del tema tratado en clases) - D: En el laboratorio se analiza datos en cantidades grandes a fin de estructuras según los tipos de datos. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (especificar)
10	4T	- Obtención de la excelencia operacional e intimidad con el cliente: aplicaciones empresariales	- Al finalizar la sesión, el estudiante interpreta las estrategias que utilizan para mejorar la intimidad con el cliente basado en el uso de los sistemas de información	- I: Motivación, propósito de sesión (La importancia de conocer a los clientes para las empresas) - D: Me brinda las estrategias para conocer e intimar con el cliente y los estudiantes de manera grupal evalúan cual es la mejor alternativo según casos propuestos en clase - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (especificar)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT	Método de casos (MC)	- Desarrollan las actividades asignadas. https://www.youtube.com/watch?v=Zc6DMKShuTg	
	2P	- Obtención de la excelencia operacional e intimidad con el cliente: aplicaciones empresariales				- I: Motivación, propósito de sesión (si desea especifique qué actividad) - D: En el laboratorio de cómputo se diseña dashboard para brindar con mejor claridad la información a presentar - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Los estudiantes explican la solución presentada y planteada)		- Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Práctica para el laboratorio de cómputo en el análisis y estructura de datos
11	4T	- Administración del conocimiento	- Al finalizar la sesión, el estudiante analiza la importancia de administrar el conocimiento dentro de las organizaciones.	- I: Motivación, propósito de sesión (video motivacional de superación y liderazgo) - D: Se les presenta un caso para analizar la importancia del gestionar el conocimiento dentro de una organización y como afecta en alcanzar los objetivos. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (El docente pregunta al final de la presentación: De lo realizado, ¿qué te fue más fácil? De las actividades de hoy, ¿cuál te pareció más difícil? ¿Por qué?)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT	Método de casos (MC)	- Estudian los recursos educativos publicados en el aula virtual: https://www.youtube.com/watch?v=d9_IL1rukBY	
	2P	- Administración del conocimiento				- I: Motivación, propósito de sesión (repaso de la clase tratado) - D: Con el uso de los laboratorios de cómputo los estudiantes analizan datos, las convierten en información y esta a su vez las convierten en conocimiento a través de la experimentación. C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Se desarrolla una práctica calificada)		- Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Aula virtual - Práctica para el laboratorio de cómputo en el análisis y estructura de datos
12	4T	- Mejora de la toma de decisiones	- Al finalizar la sesión, el estudiante evalúa casos para tomar decisiones basados en el procesamiento de datos.	- I: Motivación, propósito de sesión (si desea especifique qué actividad) - D: Los estudiantes evidencias la importancia de la información en las organizaciones, así como permite tomar decisiones para alcanzar ventajas competitivas, los estudiantes en grupos analizan información y toman decisiones. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (mediante una lluvia de ideas se refuerza el tema desarrollado)	- Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT	Aprendizaje colaborativo	- Desarrollan las actividades asignadas en el aula virtual	
	2P	- Mejora de la toma de decisiones				- I: Motivación, propósito de sesión (video motivacional) - D: En el laboratorio se comparte data para que los estudiantes mediante un software puedan analizarlas y tomar decisiones - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (especificar) C 2 – SC2: - Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo		- Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Aula virtual - Práctica para el laboratorio de cómputo en el análisis y estructura de datos

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 4		Nombre de la unidad	Creación y administración de sistemas	Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar los datos e información en la toma de decisiones para las organizaciones.		Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas		Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asíncronas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)
13	4T	- Creación de sistemas de información		- Al finalizar la sesión, el estudiante diseña presentaciones visuales de información para el apoyo a la toma de decisiones en las organizaciones	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (video motivacional) - D: El estudiante propone el diseño de sistemas óptimos para las organizaciones en función a sus objetivos - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Comparte las propuestas planteadas a sus compañeros de clase y evalúan el impacto en las empresas) 	<ul style="list-style-type: none"> - Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT - 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar el aula virtual y completar las actividades compartidas. - Revisar el libro base de la asignatura
	2P	- Creación de sistemas de información						
14	4T	- Administración de proyectos		- Al finalizar la sesión, el estudiante plantea soluciones para mejorar la administración de la información en las organizaciones.	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (video de la importancia del desarrollo de proyectos en las organizaciones) - D: Se les explica los proyectos de TI que se deben considerar en las organizaciones y como impactan en su competitividad. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Se absuelve las dudas y preguntas de los estudiantes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT - 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollan y revisan los recursos educativos publicados en el aula virtual.
	2P	- Administración de proyectos						
15	4T	- Administración de sistemas globales		- Al finalizar la sesión, el estudiante compara SI a nivel corporativo de empresas a nivel mundial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (si desea especifique qué actividad) - D: El estudiante se le comparte la importancia en desarrollar la Inteligencia de negocios y las repercusiones que se tiene en la actualidad. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Resolución de un cuestionario y trabajo grupal acerca de los sistemas globales) 	<ul style="list-style-type: none"> - Video de motivación - Materiales de aprendizaje mediante las PPT - 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el proyecto de SI para una empresa
	2P	- Administración de sistemas globales						
16	4T	- Managing global systems		- Al finalizar la sesión, el estudiante planifica el desarrollo de SI que favorezcan el uso de los datos y generar valor para las empresas	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, propósito de sesión (si desea especifique qué actividad) - D: Mediante materiales se les comparte al estudiante como las empresas en la actualidad son competitivas gracias al uso de los SI. Los estudiantes presentan sus proyectos de SI en una organización real como parte de la evaluación final - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación (Repaso general de los temas tratados) 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales de aprendizaje mediante el uso de PPT. - Herramientas digitales de gamificación 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar su proyecto final como parte de su evaluación final.
	2P							