

# SÍLABO

## Diseño de Aplicativos Digitales para los Negocios

Código	ASUC01239		Carácter	Obligatorio
Prerrequisito	100 créditos aprobados			
Créditos	4			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	4
Año académico	2024			

### I. Introducción

---

Diseño de Aplicativos Digitales para los Negocios es una asignatura de especialidad de carácter obligatorio que se ubica en el sétimo periodo de la Escuela Académico Profesional de Administración. Tiene como prerrequisito haber aprobado 100 créditos y es prerrequisito de Creación de Negocios: formulación. La asignatura desarrolla, en un nivel logrado, la competencia transversal Gestión Organizacional y, en un nivel intermedio, la competencia específica Desarrollo de Innovación de Procesos Empresariales. Su relevancia reside en identificar técnicas y estrategias disponibles en la web para fortalecer el desarrollo de los negocios.

**Los contenidos que la asignatura desarrolla son:** *brand managers*, ejecutivos de marketing, agencias de publicidad, editores y creativos en general.

---

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

---

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar técnicas y estrategias disponibles en la web para el impulso de negocios.

---

### III. Organización de los aprendizajes

<b>Unidad 1</b> <b>La Web, características y evolución</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la web sus componentes, características y su evolución desde su fundación.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contexto actual del marketing digital</li> <li>2. Conceptos básicos de la web y sus componentes</li> <li>3. Evolución de la web</li> <li>4. Oportunidades digitales</li> <li>5. Rol del <i>brand manager</i>, ejecutivo de marketing, agencia de publicidad, editor y creativos en general</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Marketing de contenidos</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar pruebas de concepto que estén asociados a sitios web, blogging, videos, correo electrónico y buscadores, a través de un diseño.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planeación y construcción del sitio web</li> <li>2. Blogging</li> <li>3. Gestión de videos en Internet</li> <li>4. Publicidad de buscadores y motores de búsqueda</li> <li>5. E-mail marketing</li> <li>6. Rol del <i>brand manager</i>, ejecutivo de marketing, agencia de publicidad, editor y creativos en general</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Redes sociales para los negocios</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar pruebas de concepto que se asocien a las a redes sociales, relaciones públicas en línea, por medio de un diseño.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Redes sociales</li> <li>2. Relaciones públicas en línea</li> <li>3. Alineación de la estrategia comercial y las redes sociales</li> <li>4. Rol del <i>brand manager</i>, ejecutivo de marketing, agencia de publicidad, editor y creativos en general</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Analítica web e inteligencia artificial</b>		Duración en horas	<b>24</b>
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar pruebas de concepto asociados a soluciones de analítica web e inteligencia artificial, mediante un diseño.		
<b>Ejes temáticos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analítica web</li> <li>2. Inteligencia artificial</li> <li>3. Mobile marketing</li> <li>4. Rol del <i>brand manager</i>, ejecutivo de marketing, agencia de publicidad, editor y creativos en general</li> <li>5. Integración de aplicativos digitales en la empresa</li> </ol>		

#### IV. Metodología

##### Modalidad Presencial, Semipresencial y A Distancia

En el desarrollo de la asignatura se llevará cabo de forma teórica y práctica, incidiendo en la participación constante de los estudiantes.

##### Metodología, estrategias y/o técnicas:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje experiencial
- Estudio de casos
- Aprendizaje orientado en proyectos
- Otras

Para ello se hará uso de diferentes recursos educativos como: lecturas, videos, presentaciones interactivas y autoevaluaciones, que le permitirán medir su avance en la asignatura.

#### V. Evaluación

##### Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual / <b>Prueba objetiva</b>	0%	
Consolidado 1  <b>C1</b>	1	Semana 4	- Evaluación individual / <b>Prueba de desarrollo</b>	50 %	20%
	2	Semana 7	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	
Evaluación parcial  <b>EP</b>	1 y 2	Semana 8	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	20%	
Consolidado 2  <b>C2</b>	3	Semana 12	- Presentación de diseño: Redes sociales para los negocios / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	20%
	4	Semana 15	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	
Evaluación final  <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 16	- Entrega de proyecto integrador / <b>Rúbrica de evaluación</b>	40%	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>Aplica</b>		

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

### Modalidad Semipresencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso Total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual / <b>Prueba objetiva</b>	0%	
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 3	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	20%	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 5 - 7	- Actividades virtuales	15%	20%
			- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	85%	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Entrega de proyecto integrador / <b>Rúbrica de evaluación</b>	40%	
Evaluación sustitutoria			- <b>Aplica</b>		

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

### Modalidad A Distancia

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0%</b>
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 2	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 4	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 6	- Resolución de casos / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>20%</b>
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 8	- Entrega de proyecto integrador / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>40%</b>
Evaluación sustitutoria			- <b>Aplica</b>	

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

**Fórmula para obtener el promedio:**

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$

## VI. Bibliografía

### Básica:

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

**Complementaria:**

- Chadwick, J., Snyder, T., & Panda, H. (2012). *Programming ASP.NET MVC 4: developing real-world web applications with ASP.NET MVC*. O'Reilly Media.
- Galloway, J., Haack, P., Wilson, W., & Allen, K. (2012). *Professional ASP.NET MVC 4*. John Wiley & Song. <https://hubinformacion.continental.edu.pe/recursos/libros-digitales-de-proquest/>
- Garrell, G, Guiler, A. (2019). *La industria 4.0 en la sociedad digital*. ProQuest.
- Javier, J. Vittone, J. (2013). *Diseñando apps para móviles*. Catalina Duque Giraldo.
- Ramos, A. Ramos, M. (2014). *Aplicaciones Web*. Paraninfo

**VII. Recursos digitales:**

- Facebook. (2020). <https://www.facebook.com/>
- Google. (2020). Analytics. <https://analytics.google.com/>
- Google. (2020). Blogger. <https://www.blogger.com/>
- Google. (2020). Cloud. <https://cloud.google.com/solutions/ai?hl=es>
- Google. (2020). Data Studio. <https://datastudio.google.com/>
- Google. (2020). Youtube. <https://www.youtube.com/>
- Sendgrid. (2020). <https://sendgrid.com/>
- Shopify. (2020). <https://es.shopify.com/>
- Wix. (2020). <https://es.wix.com/>