



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación

# TECNOLOGÍAS DIGITALES

## SEXTO SEMESTRE

# Emprendimiento Digital



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>DIRECCIONES QUE PARTICIPAN</b> .....	<b>5</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE</b> .....	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA</b> .....	<b>7</b>
<b>LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018</b> .....	<b>9</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO</b> .....	<b>10</b>
<b>DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE</b> .....	<b>12</b>
<b>IMPACTO DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO DIGITAL Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS</b> .....	<b>13</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO DIGITAL</b> .....	<b>16</b>
<b>BLOQUE I. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE APP</b> .....	<b>18</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	19
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	19
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I.....	22
<b>BLOQUE II. LOS STARTUPS UN EJEMPLO PARA EL EMPRENDIMIENTO</b> .....	<b>24</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	25
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	25
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II.....	28
<b>BLOQUE III. ACTUALIZACIÓN DE LAS APP</b> .....	<b>29</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	30
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	30
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	32
<b>INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN</b> .....	<b>33</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>35</b>
<b>REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS</b> .....	<b>35</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>37</b>



## **DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

MIGUEL BARBOSA HUERTA

**GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA**

MELITÓN LOZANO PÉREZ

**SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO**

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS

**TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA

**DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

**DIRECTORA GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS**



## **DIRECCIONES QUE PARTICIPAN**

### **DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

### **DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA**

### **DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA**

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

### **DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

### **DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES**



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

ALFREDO MORALES BÁEZ  
DINORA EDITH CRUZ TORAL  
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS  
MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

### **DISEÑADORES DE LA CAPACITACIÓN DE EMPRENDIMIENTO**

FLORITA EDNEY VELAZQUEZ CRUZ  
MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO  
NORBERTO COTZOMI PALETA

### **REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO**

MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO

## PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

**Fomento de la identidad con México.** La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

**Responsabilidad ciudadana.** Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

**La honestidad.** Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

**Participación en la transformación de la sociedad.** En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

**Respeto de la dignidad humana.** Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

**Promoción de la interculturalidad.** La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.



**Promoción de la cultura de la paz.** La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

**Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente.** Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

## LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.	Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.	Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio, deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.	Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.

## ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

Díaz Barriga, F. (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que “los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes” son:

### ***Tener en cuenta los saberes previos del estudiante***

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

### ***Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes***

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

### ***Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado***

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias “auténticas”.

### ***Promover la relación interdisciplinaria***

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

### ***Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza***

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

### ***Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas***

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.

## DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**

Sectores productivos prioritarios del CONOCER: **Tecnologías de la Información**

Campo de formación profesional: **Tecnologías de la Información**

Capacitación para el trabajo: **Tecnologías Digitales**

Disciplina: **Emprendimiento Digital**

Semestre: **Sexto**

Clave Capacitación: **CPTDI6**

Clave Disciplina: **CT-TDI-EDI**

Duración: **3 hr/Sem/Mes (54 horas)**

Créditos: **3 créditos**

Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**

Mínimo de mediación docente: **80%**

**Modalidad Escolarizada**

## IMPACTO DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO DIGITAL Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito del programa de Emprendimiento Digital

Que el estudiante demuestre los conocimientos suficientes para monitorear, dar seguimiento a peticiones de usuario, actualizar o mantener su App, realizar marketing y emprender un negocio digital con el fin de contar con herramientas para generar ingresos económicos.

### Ámbitos

**Pensamiento crítico y solución de problemas.** Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

**Habilidades socioemocionales y proyecto de vida:** Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.

**Colaboración y Trabajo en equipo:** Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

### Habilidades Digitales

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

### Competencias Genéricas

**CG4.** Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

**CG4.** Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A2. Aplica estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

**CG5.** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

A6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información

**CG8.** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

A1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

A2. Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

A3. Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

**CG9.** Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.

A2. Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.

A4. Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad

### **Competencias Profesionales**

**CP-CAD-04.** Controla los recursos de la empresa mediante la generación de evidencias escritas, con base en los procedimientos y políticas establecidas.

**CP-CAD-06.** Organiza los procedimientos establecidos por la empresa para el abastecimiento, cuidado y distribución de los recursos materiales.



## **EQUIPOS Y SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**CPTDI-01** Desarrolla y mantiene aplicaciones para dispositivos móviles.

### **INFORMÁTICA**

**CPTDI-02** Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).

**CPTDI-03** Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).

**CPTDI-04** Resuelve problemas de procesamiento de información utilizando lenguajes, manejadores de bases de datos y metodologías, de acuerdo con los requerimientos del usuario (software).

## **PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE**

**CPTDI-08** Aplica los fundamentos de programación para dispositivos móviles.

**CPTDI-09** Emplea la computación distribuida y el desarrollo de aplicaciones.

## **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

**CPTDI-10** Propone el diseño de sistemas de información, a partir del análisis de las necesidades de los usuarios, permitiendo la solución de problemas de manera responsable e innovadora en diferentes contextos.

**CPTDI-11** Construye sistemas de información organizacionales mediante la codificación y compilación de instrucciones algorítmicas pertinentes, utilizando lenguajes de programación y bases de datos para cumplir con los requerimientos de funcionalidad y rendimiento establecidos en el diseño de sistemas de información, asumiendo la frustración como parte del proceso en ambientes laborales, educativos y de la vida cotidiana

### **Habilidades Socioemocionales**

Dimensión: Elige - T.

Habilidad: Perseverancia.

### **Dimensiones del Proyecto de Vida**

Social: Empleo.

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO DIGITAL

La capacitación para el trabajo en Tecnologías Digitales en el sexto semestre cuenta con dos disciplinas, la primera disciplina denominada Hamilton-Bouman en honor a Margaret Hamilton (primera ingeniera de software, científica computacional y matemática) y Katie Bouman (científica de la computación), tiene como propósito general realizar un diagnóstico de su App mediante monitorizaciones, seguimiento a usuarios, mejoras y actualizaciones a las mismas.

En la segunda disciplina, denominada emprendimiento digital, los estudiantes seleccionan un área de emprendimiento que les permita generar ingresos y aplicar las estrategias de m-commerce y de m-business para dar a conocer su App. En ambas disciplinas se continúa poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en Habilidades Digitales I y II, Lenguaje y Comunicación I, II, III y IV y Tecnologías Digitales I, II, III y IV fortaleciendo los aprendizajes obtenidos durante el proceso, coadyuvando a la apropiación de conocimientos noveles y logrando el dominio de nuevas habilidades tanto académicas como socioemocionales, además de contribuir a la construcción de su proyecto de vida.

Dadas la alta interactividad de la sociedad y la demanda en el uso de herramientas tecnológicas, es importante brindar a la sociedad alternativas digitales prácticas, económicas y alcanzables que satisfagan sus necesidades, ya que vertiginosamente, estas se van expandiendo geográficamente y pueden ser resueltas mediante una aplicación móvil (App), con conexión a Internet y un dispositivo móvil, por ello que la importancia de capacitar a los estudiantes poblanos del nivel medio superior, en el diseño, programación, monitorización, actualización y seguimiento de dichas aplicaciones (Apps) así como del emprendimiento digital; de manera alterna, esta capacitación puede brindarles la posibilidad de autoemplearse, brindar apoyo a su comunidad, contribuir con el medio ambiente evitando el empleo de recursos que afectan y erosionan el entorno, finalmente desarrollar el pensamiento crítico.

En Emprendimiento Digital, se busca que los estudiantes conozcan los perfiles profesionales tecnológicos y los empleos digitales autónomos. Se introduce a los negocios en la era digital con los Startups, los cuales son ideas emprendedoras que crecen de forma rápida con ayuda de las tecnologías digitales. Finalmente, se abordan los temas del comercio electrónico y de los negocios electrónicos, mediados por dispositivos móviles, lo que le ayuda a complementar la formación del estudiante en el uso y desarrollo de aplicaciones móviles.

### **Bloque I. Introducción al concepto de APP**

Este bloque contempla los contenidos InfoJobs. Profesionales tecnológicos y digital Jobs. Empleos digitales autónomos. El estudiante conoce los diferentes perfiles profesionales tecnológicos y empleos digitales autónomos para que identifique el perfil profesional tecnológico que más se adecúe a sus características, necesidades y cualidades; además de que ejemplifique los diversos empleos digitales autónomos y explique la importancia de conocer los diferentes perfiles profesionales tecnológicos y empleos digitales autónomos, establece un empleo digital autónomo para su persona.

## **Bloque II. Uso de las APP para el emprendimiento**

Los contenidos de este bloque permiten que el estudiante evalúe el funcionamiento de su App, dando seguimiento a las que desarrollan contenido Startups, durante este proceso conoce el concepto de "Startup"; identifica las características y variantes del modelo de negocios Startup; reconoce la importancia que tiene dicho modelo de negocio; distingue las modalidades existentes en el modelo y finalmente, valora la posibilidad de emprender un modelo de negocio Startup que le permita desarrollarse de forma autónoma.

## **Bloque III. Actualización de las APP**

En este bloque se presentan contenidos y actividades que ayudan al estudiante a realizar actualizaciones de su App, tomando en cuenta las necesidades del usuario. Finalmente, será capaz de aplicar la estrategia *mbusiness* para dar a conocer su App, se atiende el contenido Metrópolis. Comercio Electrónico en esta unidad los estudiantes conocen el concepto de comercio electrónico, y emprendedurismo digital; identifican las características de un emprendedor digital bajo la modalidad de m-business; reconocen la importancia del comercio electrónico móvil; distingue las modalidades y requisitos para llevar a cabo tanto m-business como m-commerce; explican la forma en la que se lleva a cabo ventas mediante m-commerce e identifican la utilidad del m-business en los procesos de cualquier empresa.

## Bloque I. Introducción al concepto de APP

### Propósito del Bloque

Que el estudiante establezca un empleo digital autónomo que se adecue a sus habilidades, aptitudes, necesidades, conocimientos e intereses para producir material publicitario dando a conocer su empleo digital autónomo y ofrecer sus servicios con el fin de generar una fuente de ingresos.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<p><b>Infojobs</b> <b>Profesionales tecnológicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Community manager</i>.</li> <li>b. <i>Social media manager</i>.</li> <li>c. <i>Marketers</i>.</li> <li>d. Diseñadores gráficos.</li> <li>e. Desarrollador de aplicaciones móviles.</li> <li>f. Desarrollador de aplicaciones para la nube.</li> <li>g. Desarrollador de aplicaciones para internet de las cosas.</li> <li>h. Desarrolladores WEB.</li> <li>f. Diseñadores WEB.</li> <li>g. Ejecutor de pruebas.</li> <li>h. Analista de sistemas.</li> <li>i. Administrador de base de datos.</li> <li>g. Otros.</li> </ul> <p><b>Digital jobs</b> <b>Empleos digitales autónomos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Freelancer</i>.</li> <li>b. <i>Outsourcing</i>.</li> </ul>	<p><b>Identifica</b> las diferentes profesiones tecnológicas, empleos digitales autónomos existentes y las características de los empleos digitales sugeridos.</p> <p><b>Reconoce</b> el profesional tecnológico que más se adecúe a sus características, necesidades y cualidades mediante el registro de las diferentes características de los perfiles profesionales y empleos digitales sugeridos.</p> <p><b>Analiza</b> las ventajas y desventajas de los perfiles profesionales y empleos digitales.</p> <p><b>Establece</b> un empleo digital autónomo para su persona.</p> <p><b>Valora</b> los diferentes ámbitos en los que pretende desarrollarse.</p>	<p>Diseñe material publicitario gráfico o audiovisual, en el que establezca el público al que va dirigido, las habilidades y servicios que ofrece y los datos de contacto para dar a conocer su empleo digital autónomo.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p><b>Infojobs</b> <b>Profesionales tecnológicos</b></p> <p>1. Realice de forma individual la lección 1.2 “Lo que en verdad me interesa” (perseverancia) para que identifique lo que puede mantenerle motivado para lograr sus metas a largo plazo.</p>	<p>1. Se recomienda que descargue la lección en el siguiente enlace: <a href="http://sep.gob.mx">Perseverancia: Lección 1 ¿Qué voy a ver en este curso? (sep.gob.mx)</a></p>
<p>2. Reconozca, de manera individual la ventaja de decidir de manera responsable, al realizar la actividad 3.6 “Cuando decidir es crucial” (Toma responsable de decisiones) de Construye T. Estime responder a las preguntas con honestidad.</p>	<p>2. Se recomienda que descargue la lección en el siguiente enlace: <a href="http://sep.gob.mx">Toma responsable de decisiones: Lección 3 Decisiones cruciales para lograr metas (sep.gob.mx)</a></p>
<p>3. Discuta en binas para determinar el ámbito en el que le gustaría desarrollarse (profesional, laboral o de emprendimiento), plasme en una presentación en formato digital, su visión a corto, mediano y largo plazo.</p>	<p>3. Se sugiere que retome su proyecto de vida de Orientación Profesiográfica.</p>
<p>4. Indague las diferentes profesiones tecnológicas y empleos digitales autónomos existentes en el mundo, en México y en su región y elabore un cuadro comparativo.</p> <p>5. Exponga casos de éxito de cada una de las profesiones y empleos digitales de su cuadro comparativo, en equipo comparta los casos de éxito.</p> <p>6. Analice los motivos del éxito de los profesionales seleccionados y responda las siguientes preguntas: ¿cuál fue su oportunidad de mercado?, ¿qué los motivó a realizar lo que hacen?, ¿cómo lo atendieron o cómo lo hacen?,</p>	<p>4. Se recomienda que realice una búsqueda en fuentes confiables y actualizadas.</p> <p>5. Se sugiere que revise casos de éxito de los últimos años.</p> <p>6. Se recomienda que compare con los motivos de éxito de personajes de su comunidad para que encuentre coincidencias.</p>



¿qué los ha mantenido?,  
¿quién es su principal consumidor o sector de mercado?,  
¿cuáles son sus insumos?,  
¿trabajan bajo proyecto, contrato, tiempo?  
De los casos de éxito analizados elija alguno con el que se identifique; en un texto libre, redacte la similitud de cualidades, afinidades, características y necesidades.

### **Digital jobs**

#### **Empleos digitales autónomos**

7. Examine los siguientes perfiles profesionales y empleos digitales autónomos y realice una tabla con la siguiente información:

Perfil profesional y/o empleo digital
Descripción
Mercado laboral
Clientes
Salarios
Insumos
Colaboración con empresas
Ventajas
Desventajas
Ejemplo

a) Community manager.

b) Social media manager.

c) Marketeros.

d) Diseñadores gráficos.

e) Desarrollador de aplicaciones móviles.

f) Desarrollador de aplicaciones para la nube.

g) Desarrollador de aplicaciones para internet de las cosas.

7. Se sugiere que realice un análisis cuidadoso de los puntos sugeridos e incluso aumentar aquellos que considere importantes o necesarios de evaluar.



<p>h) Desarrolladores WEB. i) Diseñadores WEB. j) Ejecutor de pruebas. k) Analista de sistemas. l) Administrador de base de datos. m) Freelancer. n) Outsourcing o) Otros. Con base en lo anterior, en plenaria deduzca las profesiones tecnológicas más importantes hoy en día, comparta las ventajas y desventajas de cada una de ellas.</p>	
<p>8. Indague los elementos publicitarios para la promoción de servicios que realizan los profesionales de empleos digitales y resuma en un organizador gráfico.</p> <p>9. Contraste los elementos de campañas publicitarias encontrados con los de campañas exitosas de productos o servicios en línea y redes sociales.</p>	<p>8. Se sugiere que revise el texto de "Publicidad" en <a href="http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2004/10394.pdf">http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2004/10394.pdf</a></p> <p>9. Se sugiere que lea el artículo "La publicidad en la era digital: el microsite como factor estratégico de las campañas publicitarias on line" en: <a href="https://www.redalyc.org/pdf/158/15812481015.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/158/15812481015.pdf</a></p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b> Diseñe un material publicitario gráfico o audiovisual, en el que establezca el público al que va dirigido, las habilidades, servicios que ofrece y los datos de contacto para dar a conocer su empleo digital autónomo.</p>	<p>Se sugiere que elija previamente un empleo y un mercado en especial a quien dirija su anuncio.</p>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p><b>Identifica</b> las diferentes profesiones tecnológicas, empleos digitales autónomos existentes y las características de los empleos digitales sugeridos.</p> <p><b>Reconoce</b> el profesional tecnológico que más se adecúe a sus características, necesidades y cualidades mediante el registro de las diferentes características de los perfiles profesionales y empleos digitales sugeridos.</p>	Tabla de profesiones	Lista de cotejo	30 %
HACER	<p><b>Analiza</b> las ventajas y desventajas de los perfiles profesionales y empleos digitales.</p> <p><b>Establece</b> un empleo digital autónomo para su persona.</p>	Cuadro comparativo Presentación en formato digital	Rúbrica	30%
SER Y CONVIVIR	<p><b>Valora</b> los diferentes ámbitos en los que pretende desarrollarse.</p>	Respuestas a toma de decisiones	Instrumento de HSE	10%



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	<b>Diseñe un</b> material publicitario gráfico o audiovisual, en el que establezca el público al que va dirigido, las habilidades, servicios que ofrece y los datos de contacto para dar a conocer su empleo digital autónomo.	Individual. Heteroevaluación.	Rúbrica. (Ver Anexo 1).	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque II. Los Startups un ejemplo para el emprendimiento

### Propósito del Bloque

Que el estudiante analice el modelo Startup mediante la técnica del aula invertida y del aprendizaje servicio para que realice un proyecto con uso de TIC en beneficio de su comunidad o grupo vulnerable de su contexto.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<b>Startups</b> a. Características. b. Nacionales. c. Extranjeras.	<b>Identifica</b> el concepto, las características y variantes del modelo de negocios <i>Startup</i> .  <b>Reconoce</b> la importancia que tiene el modelo de negocio <i>Startup</i>  <b>Distingue</b> las modalidades existentes en el modelo <i>Startup</i> .  <b>Valora</b> el trabajo en equipo para la realización de proyectos en beneficio de su comunidad.	Desarrolle en equipo un proyecto de servicio que resuelva un problema o necesidad de su contexto para que ponga en práctica sus conocimientos, habilidades y competencia en el uso de TIC.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS								
<p><b>Startups</b></p> <p>1. Registre de manera individual lo que solicita la lección 11.4 “Los recursos para ejecutar una decisión” de ConstruyeT. En ella analice el rol que tienen las habilidades, conocimientos y actitudes necesarias para emprender cualquier proyecto.</p>	<p>1. Se sugiere que realice varias de las actividades de la lección 3. Decisiones cruciales para lograr metas <a href="https://www.sep.gob.mx">Toma responsable de decisiones: Lección 3 Decisiones cruciales para lograr metas (sep.gob.mx)</a></p>								
<p>2. Indague, en binas en fuentes confiables lo siguiente:</p> <p>a) Definición de Startup. b) Características de Startup c) Cómo surgen y se desarrollan</p> <p>Registre en un mapa los elementos que considere más relevantes de las Startups.</p>	<p>2. Se recomienda que destaque las características de un Startup con un collage o cualquier otra actividad que sea atractiva para los estudiantes. Puede consultar ¿Qué es una Startup: definición, ejemplos y bases para crearla, en: <a href="https://www.oberlo.com.mx/blog/que-es-una-startup">https://www.oberlo.com.mx/blog/que-es-una-startup</a></p>								
<p>3. Distinga la posibilidad de emprender un negocio digital y enliste los recursos con los que dispone. Mediante un avatar de su persona dé a conocer las fortalezas con las que cuenta para lograr un proyecto emprendedor digital.</p>	<p>3. Se sugiere que integre su avatar en una historieta usando algunas herramientas digitales como Pixton.</p>								
<p>4. Analice con la información obtenida y de forma colaborativa, en un organizador gráfico digital, las características relacionadas con el emprendimiento digital que tiene y las que necesita desarrollar.</p>	<p>4. Se recomienda usar Canva, Poppet o algún otro recurso o herramienta online para realizar su organizador.</p>								
<p>5. Catalogue en binas, los elementos de por lo menos 5 Startups de origen nacional, por medio de una tabla para clasificar sus principales rasgos. Con la información obtenida llene la siguiente tabla.</p> <table border="1" data-bbox="163 1260 1031 1440"> <thead> <tr> <th data-bbox="163 1260 382 1406">Nombre de la Startup</th> <th data-bbox="382 1260 600 1406">Giro o sector en el que se desarrolla</th> <th data-bbox="600 1260 816 1406">Problema o necesidad que atiende</th> <th data-bbox="816 1260 1031 1406">Forma innovadora de abordar el problema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Nombre de la Startup	Giro o sector en el que se desarrolla	Problema o necesidad que atiende	Forma innovadora de abordar el problema					<p>5. Se recomienda que revise lo que es el pensamiento divergente o creativo y recuerde las veces que ha tenido ideas que le generan felicidad al resolver problemas</p>
Nombre de la Startup	Giro o sector en el que se desarrolla	Problema o necesidad que atiende	Forma innovadora de abordar el problema						



6. Examine en tercias, las necesidades de los grupos vulnerables y los problemas que aquejan a su familia, comunidad o contexto y plasme en un mapa cómo las TIC pueden ayudar a resolverlas, o mejorar la calidad de vida.	6. Se sugiere que utilice la técnica del Design Thinking para generar las ideas. Puede revisar algunos videos como "Design Thinking in Spanish. How it works" en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qsu2A-PChZM&amp;t=33s">https://www.youtube.com/watch?v=qsu2A-PChZM&amp;t=33s</a> Desingn thinking y otros procesos para innovar en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=percRs8VUGo">https://www.youtube.com/watch?v=percRs8VUGo</a>			
7. Compare las startups más exitosas en los últimos 5 años a nivel mundial. Seleccione aquellas que considere afín a sus habilidades, conocimientos y aptitudes.	7. El docente puede complementar con ejemplos de empresas que en su momento fueron startups pero que en la actualidad son empresas consolidadas como Facebook, Apple, Microsoft, etc.			
8. Clasifique mediante una infografía las características de las startups que han resuelto problemas ambientales, de asistencia u otros y se han puesto al servicio de la comunidad generando una mejor calidad de vida.	8. Se puede guiar al alumno en la investigación de Startups emergentes (lanzadas en el último año) y en el caso de aquellas de más de un año de lanzamiento, es conveniente analizar su desarrollo y verificar si ha evolucionado su crecimiento hacia una empresa.			
9. Clasifique en tercias aquellas estrategias que le permitieron a los creadores lograr su éxito e identifique cuales de ellas tienen o cómo pueden complementar sus habilidades para generar un proyecto que resuelva una necesidad y sirva a la comunidad.	9. Se sugiere que a juicio del docente puede agregar, complementar o quitar aspectos que le ayuden al alumno en su propuesta de un negocio digital. Puede considerar la consultar páginas para definir los aspectos a incluir. También las de algunas personas que han cambiado su entorno con sus propuestas como: "El primer hombre que se atrevió a usar una toalla femenina" en: <a href="https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120806_toalla_sanitaria_india_lp">https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120806_toalla_sanitaria_india_lp</a> y "La revolución de las toallas sanitarias" en: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZOoDFFO67PI">https://www.youtube.com/watch?v=ZOoDFFO67PI</a>			
<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b> Desarrolle en equipo un proyecto de servicio que resuelva un problema o necesidad de su contexto para que ponga en práctica sus conocimientos, habilidades y actitudes en el uso de TIC.	Se sugiere que consulte instituciones que apoyan la creación de startups como: Fondo Nacional Emprendedor <a href="https://www.sistemaemprendedor.gob.mx">https://www.sistemaemprendedor.gob.mx</a>			



Para lo anterior, redacte en un documento digital considerando los siguientes aspectos:

- a) Defina la idea de un proyecto que resuelva una necesidad de su contexto, de un grupo vulnerable o de un familiar, basado en el uso de TIC y de qué manera es diferente a lo que pudiera existir.
- b) Mencione las características de sus posibles beneficiarios y calcule el tamaño del mercado.
- c) ¿Con qué perfiles profesionales puede apoyarse?
- d) ¿Cuáles serían sus opciones de networking?
- e) ¿Cuáles podrían ser sus opciones de financiamiento?
- f) ¿De qué forma las TIC podrían ayudar a potenciar su idea?
- g) Adicional a lo anterior, reflexione brevemente sobre la importancia que tienen los conocimientos, habilidades y actitudes en el emprendimiento digital.

Incubadora de Empresas

<https://www.buap.mx/content/incubadora-de-empresas>

Startup México

<https://www.startupmexico.com>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<b>Identifica</b> el concepto, las características y variantes del modelo de negocios <i>Startup</i> .	Tabla de Startups nacionales	Rúbrica	30 %
HACER	<b>Reconoce</b> la importancia que tiene el modelo de negocio <i>Startup</i> . <b>Distingue</b> las modalidades existentes en el modelo <i>Startup</i> .	Avatar Historieta	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	<b>Valora</b> la posibilidad de emprender un modelo de negocio <i>Startup</i> .	Hoja de Decisiones cruciales	Escala de HSE	10%

### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizaje Servicio	Desarrolle en equipo un proyecto de servicio que resuelva un problema o necesidad de su contexto para que ponga en práctica sus conocimientos, habilidades y actitudes en el uso de TIC.	Individual. Coevaluación.	Rúbrica. (Ver Anexo 2).	30%
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque III. Actualización de las APP

### Propósito del Bloque

Que el estudiante aplique una estrategia *m-business* para dar a conocer la compraventa de productos en línea de acuerdo con las características del consumidor al que está destinado

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<b>Comercio electrónico</b> 1. Características del emprendedurismo digital  2. Ecosistema emprendedor (elementos para conformar una <i>m-business</i> )  3. Compra - venta de productos a) Requisitos claves para vender por Internet b) Puntos clave de pagos en línea c) Transacciones electrónicas	<b>Identifica</b> las características de un emprendedor digital bajo la modalidad de <i>m-business</i> y <i>m-commerce</i> .  <b>Explica</b> la forma en la que se llevan a cabo ventas mediante <i>m-commerce</i> e implementación de procesos mediante <i>m-business</i> .  <b>Aplica</b> el diseño de estrategias <i>m-business</i> y <i>m-commerce</i>  <b>Valora</b> la importancia de colaborar de forma participativa en equipos de trabajo.	Elabore en binas un vídeo tutorial en el que explique el proceso y experiencia de llevar a cabo ventas por medio de <i>m-business</i> . Esboce el proceso de llevar a cabo compraventas por medio de <i>m-commerce</i> y/o procesos mediante <i>m-business</i> .



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p><b>Comercio electrónico</b></p> <p>1. Relate en plenaria sus respuestas de la lección 1, perseverancia dentro de la dimensión Elige-T, denominada “Aliados” del programa Construye T. Después de haber realizado y reflexionado dicha actividad, responda:</p> <p>a. ¿Cómo la escuela me ha ayudado en la visualización y logro de mis metas?</p> <p>b. ¿Cómo la escuela se ha convertido en una aliada de mi comunidad?</p> <p>c. ¿Cómo podría convertirme en un aliado de mi escuela cuando egrese?</p>	<p>1. Se sugiere que realice las lecciones de construye T en: <a href="http://construyet.sep.gob.mx/lecciones/docentes/perseverancia/11/aliados/">http://construyet.sep.gob.mx/lecciones/docentes/perseverancia/11/aliados/</a></p> <p>El propósito es que el estudiante logre ver en retrospectiva sus logros y los tome como referencia hacia el alcance de nuevos logros</p>
<p>2. Indague en fuentes confiables y en tercias, acerca del Emprendimiento Digital, características y ecosistema emprendedor (ambiente de desarrollo) entorno a los dispositivos móviles. Posteriormente elabore un mapa conceptual digital. En plenaria presente su mapa conceptual y retroalimente.</p>	<p>2. Se recomienda que el ecosistema digital sea enfocado a la integración de recursos digitales y acciones encaminadas al fortalecimiento del emprendimiento digital.</p>
<p>3. Distinga en binas por medio de un texto libre en formato digital la forma en la que se puede incorporar el emprendimiento digital, considerando lo aprendido en la línea emprendedora y en esta capacitación. Puede auxiliarse de las siguientes preguntas guía o proponer algunas otras.</p> <p>a. ¿Cómo puedo aprovechar las plataformas virtuales para impulsar mi App?</p> <p>b. ¿Qué ventajas me da el emprendimiento digital?</p> <p>c. ¿Qué características debe tener mi proyecto para hacerlo global?</p> <p>d. ¿Cuáles son las formas que proporciona mi App para generar ingresos?</p>	<p>3. Se sugiere que el alumno visualice y relacione los temas de la actividad anterior a fin de que reflexione y evalúe su App como una forma de Emprendimiento Digital.</p> <p>El docente puede hacer una lluvia de ideas para fortalecer o modificar las preguntas guía.</p>



e. ¿Qué entidades pueden dar soporte a mi proyecto emprendedor digital?	
4. Demuestre de forma individual en un organizador gráfico las diferencias entre los términos de comercio electrónico móvil (m-commerce) y negocios electrónicos (m-business), coloque su concepto, características, ventajas, desventajas, formas de implementación y ejemplos.	4. Se sugiere revisar referencias confiables sobre el tema del comercio electrónico (e-commerce) y negocios electrónicos (e-business). Como: <a href="https://www.redestelecom.es/comunicaciones/noticias/1021972000303/exito-m-business-manos-aplicaciones-dispositivos.1.html">https://www.redestelecom.es/comunicaciones/noticias/1021972000303/exito-m-business-manos-aplicaciones-dispositivos.1.html</a>
5. Elabore un listado de empresas y/o personas que hacen uso del comercio electrónico móvil (m-commerce) o de negocios electrónicos móviles (m-business), en binas distinga como fueron los inicios de la empresa en estas modalidades, de qué forma impacta económicamente a la empresa, el alcance del mercado antes de aplicar el m-commerce y/o m-business. Posteriormente plasme sus contribuciones en un cuadro de doble entrada y comparta en plenaria.	5. El propósito es que el alumno identifique los patrones que caracterizan a cada una de las modalidades
6. Explique en un texto libre de manera individual, cómo las modalidades de m-commerce y/o m-business benefician a su proyecto.	6. Se pretende que el alumno establezca la relación de los temas con el proyecto llevado en la materia de Hamilton-Bouman.
7. Clasifique en binas los diferentes métodos de pago existentes para m-commerce, la importancia de la seguridad en las diferentes formas de pago y las APIs existentes para implementar en su APP. Posteriormente redacte en un texto libre donde concluya el alcance de los temas anteriores dentro del m-business y m-commerce en la vida cotidiana.	7. Se sugiere que el estudiante establezca la relación de los pagos como una parte fundamental del m-commerce y m-business, sino también en su vida cotidiana.
<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b> Elabore en binas un vídeo tutorial en el que explique el proceso y experiencia de llevar a cabo ventas por medio de m-business. Esboce el proceso de llevar a cabo compraventas por medio de m-commerce y/o procesos mediante m-business.	Se recomienda que consulte las diversas plataformas digitales de paga como opciones para quienes no manejan tarjetas de débito o crédito y desean pagar en efectivo.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Identifica</b> las características de un emprendedor digital bajo la modalidad de m-business y m-commerce	Mapa conceptual	Lista de cotejo	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Explica</b> la forma en la que se llevan a cabo ventas mediante m-commerce e implementación de procesos mediante m-business. <b>Aplica</b> el diseño de estrategias m-business y m-commerce	Cuadro de doble entrada	Rúbrica	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> la importancia de colaborar de forma participativa en equipos de trabajo.	Texto con conclusiones	Instrumento de valoración de HSE	<b>10%</b>

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elaboración de un vídeo tutorial en el que se explique el proceso y experiencia de llevar a cabo ventas por medio de <i>m-business</i> .	Individual. Heteroevaluación.	Rúbrica. (Ver Anexo 3).	<b>30%</b>
			<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



## INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)				
<i>(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)</i>				
<b>Nombre del alumno:</b>				<b>Grado y grupo:</b>
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo.				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
<b>TOTAL:</b>				



### INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

*(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)*

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			TOTAL
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el Bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
<b>TOTAL:</b>				

## REFERENCIAS

- Díaz Barriga, F. (2006), *Enseñanza Situada*. (2ª ed.). McGraw Hill
- Gothelf, J. y Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. Sebastopol, CAL.: O'Reilly Media.
- Liberos Hoppe, E. (2013). *El libro del Marketing Interactivo la Publicidad Digital*. España: ESIC.
- Maturana F. (2014) *Transformación en la convivencia*. Granica
- Sainz de Vicuña Ancín, J. (2015). *El plan de marketing digital en la práctica*. Madrid: ESIC.
- Secretaría de Educación Pública (2017) *Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

## REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

- Domené Macía, F. (2018). *Estrategias de Marketing Digital*. España: Anaya Multimedia.
- Esterkin, Viviana, & Pons, . (2017). *Evaluación de calidad en el desarrollo de software dirigido por modelos*. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 25(3), 449-463. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052017000300449>
- Elósegui, T. Muñoz Vera, G. (2015). *Marketing analytics: cómo definir y medir una estrategia online*. España: Anaya Multimedia.
- Santambrosio, M. De Andrés, P. (2014). *Tu Plan de Marketing Digital en una Semana*. España: Gestión 2000.
- Unger Russ, C. (2009). *A Project Guide to UX Design*. Berkeley, CAL: New Riders.
- Cámara Argentina de Comercio Electrónico. (2020). *Primeros pasos para implementar y gestionar medios de pago online*. [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wSU3cD8oNhA>

## REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

- AFP Español (s.f.) *La revolución de las toallas sanitarias*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZOoDFFO67PI>
- BBC (2012) *El primer hombre que se atrevió a usar una toalla femenina*. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120806\\_toalla\\_sanitaria\\_india\\_lp](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120806_toalla_sanitaria_india_lp)
- BUAP (s.f.) *Incubadora de Empresas* <https://www.buap.mx/content/incubadora-de-empresas>
- Construye T (s.f.) *Perserverancia*. Lección 11 Aliados. <http://construyet.sep.gob.mx/lecciones/docentes/perseverancia/11/aliados/>
- Cortés, M. (2017). *Uso de las aplicaciones móviles: Técnicas de evaluación que garantizan una buena experiencia*. Septiembre 3, 2020, de CIO México. <https://cio.com.mx/uso-de-las-aplicaciones-moviles-tecnicas-de-evaluacion-que-garantizan-una-buena-experiencia>

Gobierno de México (Sep. 3, 2020). *Criterios específicos para pruebas de desempeño de aplicaciones móviles*. <https://www.gob.mx/wikiguias/articulos/criterios-especificos-para-pruebas-de-desempeno-de-aplicaciones-moviles?state=published>

Gobierno de México (s.f.) *Fondo Nacional Emprendedor* <https://www.sistemaemprendedor.gob.mx>

Goikolea, M. (2014). *Locos por las Apps: principales modelos de negocios*. <https://www.iebschool.com/blog/mobile-business-modelos-negocio-apps-mobile-marketing>

Martinez, A. (2016). *Indicadores clave para aplicaciones móviles*. <https://medium.com/@alanmartinez/https-medium-com-alanmartinez-indicadores-clave-para-aplicaciones-9287d298c20e>

Startup México <https://www.startupmexico.com>

## ANEXOS

### ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL MATERIAL DE PUBLICIDAD AUTÓNOMO

**DATOS DE LA INSTITUCIÓN:**

**RÚBRICA DEL PRODUCTO:**

DATOS DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, la escala es de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 28 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.

CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
Define claramente el tipo de servicio que ofrece					
Integra un número de contacto, correo electrónico o página o redes sociales para dar a conocer su empleo digital autónomo.					
El producto es original, preciso e interesante y está adecuadamente relacionado al tema de la campaña.					



Es visualmente atractivo en términos de diseño, distribución y orden					
Integra información útil de los servicios que ofrece					
La publicidad utiliza frases, música o elementos creativos					
La publicidad resalta sus habilidades y valores					
PONDERACIÓN					
Ponderación	22 puntos o menos	21-23	24-26	27-28	
Total	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					



## ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO MEDIADO POR EL USO DE TIC

### DATOS DE LA INSTITUCIÓN:

DATOS DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 28 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.

CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
Defina la idea de un negocio basado en el uso de TIC y de qué manera es diferente a lo que pudiera existir.					
Ubica con qué perfiles profesionales puede apoyarse o relacionarse					
El proyecto define cuales serían sus opciones de networking y financiamiento					
El proyecto tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes.					
Utiliza las TIC para potenciar su proyecto de manera integral.					



Es pertinente y genera un bien o servicio significativo a la comunidad, grupo vulnerable o familiar.					
Reflexión sobre la importancia que tienen los conocimientos, habilidades y actitudes en el emprendimiento digital					
PONDERACIÓN					
Ponderación	22 puntos o menos	21-23	24-26	27-28	
Total	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

## ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL VIDEO PROMOCIONAL DE SU APP

DATOS DE LA INSTITUCIÓN:					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, la escala es de 1 hasta 4, seleccione el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 28 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
El vídeo tutorial se entrega en tiempo y forma					
Explica cómo se llevan a cabo las ventas por medio de <i>m-business</i> .					
Explica el proceso de venta por medio de <i>m-business</i>					
La explicación es correcta con los					



términos adecuados y fácil de entender					
El audio es claro, con nitidez y sin ruidos ambientales					
El vocabulario, el audio y las gráficas escogidas son adecuados para el público al que va dirigido.					
Toda la música de fondo y el guion son originales					
PONDERACIÓN					
Ponderación	22 puntos o menos	21-23	24-26	27-28	
Total	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

\* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2109.