



Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura en Informática Administrativa



PROGRAMA DE ESTUDIOS

Plataformas de Aprendizaje Virtual

Elaboró:	Dr. en A. Jorge Ignacio Pérez Morales	Facultad de Contaduría y Administración
	L.I.A. Verónica Gallegos Rebollo	Facultad de Contaduría y Administración
	Dr. en E. Araceli Romero Romero	Facultad de Contaduría y Administración
	M en C Efraín Jaramillo Benhumea	Facultad de Contaduría y Administración
	Dra. en C. E. Anabelem Soberanes Martín	Centro Universitario UAEM Valle de Chalco

Fecha de
aprobación:

H. Consejo
Académico

H. Consejo de Gobierno

Facultad de Contaduría y Administración



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación del programa de estudios	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	7
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	8
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización	9
VII. Acervo bibliográfico	11



I. Datos de identificación.

Espacio académico donde se imparte

Facultad de Contaduría y Administración
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Centro Universitario UAEM Temascaltepec
Centro Universitario UAEM Texcoco
Centro Universitario UAEM Valle de México
Centro Universitario UAEM Valle de Chalco
Centro Universitario UAEM Teotihuacán

Estudios profesionales

Licenciatura en Informática Administrativa, 2018

Unidad de aprendizaje

Plataformas de aprendizaje
virtual

Clave

LIAD19

Carga académica

2

4

6

8

Horas
teóricas

Horas
prácticas

Total de
horas

Créditos

Carácter

Obligatorio

Tipo

Taller

Periodo escolar

Quinto

Área
curricular

Tecnología y Arquitectura

Núcleo de
formación

Sustantivo

Seriación

Ninguna

UA Antecedente

Ninguna

UA Consecuente

Formación común

No presenta

X



II. Presentación del programa de estudios.

Las plataformas de aprendizaje virtual han adquirido una gran relevancia en las organizaciones ya que se han convertido en una opción para la gestión del conocimiento y la generación del capital intelectual. No solo las instituciones educativas hacen uso ellas, las instituciones públicas como los gobiernos, las empresas privadas y hasta las organizaciones sin fines de lucro, están adoptándolas.

Pero para que sean todo lo efectiva que deben, es importante conocer cómo gestionarlas, además de que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), juegan un papel importante para este fin, lo que hace que el perfil de las y los profesionales en Informática Administrativa, sea idóneo para gestionarlas.

Si una plataforma de aprendizaje virtual se gestiona adecuadamente, la organización obtendrá ventajas competitivas, construyendo y transmitiendo el conocimiento. Por lo que esta unidad de aprendizaje pretende introducir al alumno en el diseño de proyectos y gestión de este tipo de plataformas.



Proyecto curricular de la Licenciatura en Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales



III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9
O B L I G A T O R I A S	Administración 3 1 4 7	Habilidades directivas 3 1 4 7	Modelos de emprendimiento Informático 2 2 4 6	Administración de las pymes y empresa familiar 3 1 4 7	Diseño por computadora 1 5 6 7	Administración de sistemas de capital social 2 4 6 8	Administración de proyectos informáticos 2 2 4 6	Administración Informática 2 2 4 6	P r á c t i c a p r o f e s i o n a l * 30
	Contabilidad 3 1 4 7	Estructura de datos 2 4 6 8	Bases de datos 2 2 4 6	Software de base 2 4 6 8	Plataformas de aprendizaje virtual 2 4 6 8	Modelos de evaluación de software 2 2 4 6	Integrativa profesional* ** ** 8	Auditoría informática 2 2 4 6	
	Economía 3 1 4 7	Legislación informática 3 1 4 7	Análisis y planeación financiera 3 1 4 7	Ingeniería del software 2 4 6 8	Plataforma de comercio digital 2 2 4 6	Dirección de proyectos informáticos 2 2 4 6	Ética Profesional 2 2 4 6	Prospectiva informática 2 2 4 6	
	Matemáticas aplicadas a la informática 3 1 4 7	Algoritmos computacionales 2 4 6 8	Programación imperativa 2 4 6 8	Programación declarativa 2 4 6 8	Riesgos de Tecnologías de la Información 2 4 6 8	Instalaciones y seguridad informática 2 4 6 8	Gestión de seguridad informática 2 4 6 8	Calidad de los servicios de Tecnologías de la Información 2 2 4 6	
	Gobierno de Tecnologías de la Información 3 1 4 7		Sistemas operativos 2 4 6 8	Comunicación entre computadoras 2 4 6 8	Análisis y diseño de sistemas 2 4 6 8	Sistemas de información administrativos 2 2 4 6	Sistemas de información del conocimiento 2 2 4 6	Sistemas de información estratégicos 2 2 4 6	
	Lógica computacional 3 1 4 7	Arquitectura computacional 2 4 6 8							
O P T I V A		Inglés 5 2 2 4 6	Inglés 6 2 2 4 6	Inglés 7 2 2 4 6	Inglés 8 2 2 4 6				
						Optativa 1 1 3 4 5	Optativa 2 1 3 4 5	Optativa 3 1 3 4 5	
	HT 18 HP 6 TH 24 CR 42	HT 14 HP 16 TH 30 CR 44	HT 13 HP 15 TH 28 CR 41	HT 13 HP 19 TH 32 CR 45	HT 11 HP 21 TH 32 CR 43	HT 11 HP 17 TH 28 CR 39	HT 9+** HP 13+** TH 22+** CR 39	HT 11 HP 13 TH 24 CR 35	HT ** HP ** TH ** CR 30



Proyecto curricular de la Licenciatura en Informática Administrativa
Reestructuración, 2018
Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales



DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9
O						Projects based on PMBok I	Gobierno de TI basados en COBIT	Gestión y análisis de BIG DATA	
P						1 3 4 5	1 3 4 5	1 3 4 5	
T						Desarrollo de proyectos complejos basados en SCRUM	Servicios de IT basados en ITIL	Arquitectura empresarial basada en TOGAF	
A						1 3 4 5	1 3 4 5	1 3 4 5	
T						Inteligencia de negocios BI	Lenguaje extensible de informes de negocios XBRL	Sistemas de planificación de recursos empresariales ERP	
I						1 3 4 5	1 3 4 5	1 3 4 5	
V									
A									
S									

SIMBOLOGÍA

Unidad de aprendizaje	HT: Horas Teóricas
	HP: Horas Prácticas
	TH: Total de Horas
	CR: Créditos

→ 5 líneas de seriación.
 * Actividad académica.
 ** Horas de las actividades académicas
 Créditos mínimos 20 y máximos 45 por periodo escolar.

	Núcleo básico obligatorio.
	Núcleo sustantivo obligatorio.
	Núcleo integral obligatorio.
	Núcleo integral optativo

PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Núcleo básico obligatorio: cursar y acreditar 15 UA	38 28 66 104
---	-----------------------

Núcleo sustantivo obligatorio: cursar y acreditar 20 UA	41 63 104 145
---	------------------------

Núcleo integral obligatorio: cursar y acreditar 9 UA + 2*	18** 20** 38** 94
---	----------------------------

Total del núcleo básico: acreditar 15 UA para cubrir 104 créditos

Total del núcleo sustantivo acreditar 20 UA para cubrir 145 créditos

Total del núcleo integral acreditar 12 UA + 2* para cubrir 109 créditos

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA obligatorias	44 + 2 Actividades académicas
UA optativas	3
UA a acreditar	47 + 2 actividades académicas
Créditos	358



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la licenciatura en Informática Administrativa, formar profesionales con conocimientos sólidos en Tecnologías de la Información que diseñen, innoven e implementen sistemas de información con el fin de aplicarlos a los procesos de planeación, organización, dirección y control de una organización y así coadyuvar a incrementar su eficiencia y productividad.

Generales

- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base de la creatividad.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Tomar decisiones y formular soluciones racionales, éticas y estéticas.
- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.

Particulares

- Gestionar sistemas de información administrativa, mediante métodos de algoritmos, de programación, entre otros para detectar y controlar problemas informáticos como el mal uso de software, virus, entre otros, dentro de una organización.
- Diseñar proyectos informáticos innovadores que optimicen los recursos tecnológicos de una organización mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información como los servicios de mensajería instantánea, el comercio electrónico, e- gobierno, banca en línea, servicios peer-to-peer, correo electrónico, etc. empleando habilidades lingüístico-comunicativas en una segunda lengua para comprender el avanzado cambio tecnológico.
- Auditar sistemas de seguridad de la información de una organización a través de la incorporación de estrategias y métodos de análisis de datos e información como la visualización de datos, la minería de datos, los análisis semánticos de textos, la programación y optimización matemática, las redes neuronales, entre otros para llevar a cabo procesos informático-administrativos y proveer agilidad a las organizaciones.



Objetivos del núcleo de formación:

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Diseñar y desarrollar técnicas y métodos de algoritmos de seguimiento, árboles y diagramas de flujo, entre otros para comprender el funcionamiento, proceso, aplicación y evaluación de las computadoras y los sistemas digitales.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Proponer un proyecto de e-learning a través del empleo de métodos de evaluación y las plataformas de aprendizaje empleadas para ofrecer cursos en línea.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Fundamentos de plataformas de aprendizaje virtuales.

Objetivo: Identificar los conceptos y elementos de las plataformas virtuales de aprendizaje para proponer un proyecto de e-learning.

Temas:

- 1.1 Conceptos generales aprendizaje virtual y plataformas digitales de aprendizaje
- 1.2 Modelos de aprendizaje virtual
- 1.3 Tipos de plataformas y estándares.
- 1.4 Actores de los ambientes de aprendizaje

Unidad 2. Diseño del proyecto para plataformas de aprendizaje virtual.

Objetivo: Determinar los elementos necesarios para el diseño de una plataforma de aprendizaje virtual, alineados con el plan estratégico de la organización.

Temas:

- 2.1 Análisis del proyecto
 - 2.1.1 Propósito del proyecto
 - 2.1.2 Objetivos del proyecto con base a la organización
 - 2.1.3 Objetivos pedagógicos del proyecto
- 2.2 Requerimientos.
 - 2.2.1 Definición del proyecto
 - 2.2.2 Dimensión del proyecto
- 2.3 Estudio de mercado
 - 2.3.1 Selección de sitios.
 - 2.3.2 Selección de criterios
 - 2.3.3 Análisis FODA
 - 2.3.4 Recomendaciones
- 2.4 Análisis de viabilidad
 - 2.4.1 Alcance
 - 2.4.2 Tecnología a emplear
 - 2.4.3 Estrategia de marketing
 - 2.4.4 Recursos humanos
 - 2.4.5 Proyecciones financieras
 - 2.4.6 Resultados y recomendaciones



Unidad 3. Administración de una plataforma de aprendizaje virtual.

Objetivo: Identificar los roles y funciones para una acertada gestión administrativa de la plataforma de aprendizaje virtual.

Temas:

- 3.1 Selección de la plataforma
 - 3.1.1 Plataforma Comercial
 - 3.1.1.1 Blackboard
 - 3.1.1.2. Educativa
 - 3.1.1.3. SEDUCA
 - 3.1.2. Plataforma de Software Libre
 - 3.1.2.1. Chamilo
 - 3.1.2.2. Moodle
 - 3.1.2.3. Claroline
 - 1.1.3. Plataforma de Pago por uso en la nube
- 3.1 Creación de cursos
- 3.2 Creación de usuarios
- 3.3 Administración de archivos
- 3.4 Configuraciones importantes
- 3.5 Pruebas

Unidad 4. Implementación de una plataforma de aprendizaje virtual.

Objetivo: Aplicar las etapas para implementar una plataforma, con el objeto de poder estructurar sus módulos de manera práctica.

Temas:

- 4.1 Requerimientos
 - 4.1.1. Almacenamiento
 - 4.1.2. Integración
 - 4.1.3. Desarrollo
 - 4.1.4. Hardware
 - 4.1.5. Seguridad
- 4.2 Instalación
- 4.3 Configuración
 - 4.3.1. Gestión de Contenidos
 - 4.3.2. Comunicación y Colaboración
 - 4.3.3. Seguimiento y Evaluación



4.3.4. Administración y Permisos (Seguridad)

Pruebas

VIII. Acervo bibliográfico.

Básico:

- Clarenc, C. A.; Castro, M.S., Ariel, C., López, C., Moreno, M.E., y Tosco, N.B. (2013). Analizamos 19 plataformas de e-Learning: Investigación colaborativa sobre LMS. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Sitio web: www.congresoelearning.org
- Klašnja-Milićević, A., Vesin, B., Ivanović, M., Budimac, Z., & Jain, L.C. (2016). *E-learning systems*. s.l.: Springer.
- Marquez, M.I. (2013). *E-learning en la Formación Profesional para el Empleo*. s.l.: IC Editorial.
- Pérez, F., Ferrero, C., García, M.A., y Goerlich, J.M. (2018). *El trabajo en plataformas digitales*. Wlters Kluwer.
- Pérez, J.L.E. (2016). Plataformas educativas digitales en el proceso de aprendizaje universitario.
- Silva, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Editorial UOC. ISBN-13: 978-8497889636
- Soledispa, C., Zuña, E., y Tomalá, M. (2016). *El uso de las plataformas virtuales en el aprendizaje: Aprendizaje colaborativo utilizando las herramientas TICS*. s.l.: EAE.

Complementario

- Belloch, C. (2012). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Valencia: Universidad de Valencia.