



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CATAMARCA			
FACULTAD DE TECNOLOGÍA Y CIENCIAS APLICADAS			
DEPARTAMENTO INFORMATICA			
PROGRAMA DE: Gestión en la Web			Código: B3
			Área: Electivas
			Plan 2011
Carga horaria Total:			Régimen: Cuatrimestral
Horas			Cuerpo Docente
Teórico – Práctico	Actividad Práctica		Profesor: Lic. Quinteros, Oscar JTP: Lic. Contreras, Nelson Ariel
	FE ¹	RPI ²	
75	10	ADyP ³	
Correlativas			
B2 - “Entorno Virtuales de Trabajo Colaborativo”			

OBJETIVOS:

- Conocer los conceptos fundamentales de la gestión de empresas a través del uso de las nuevas tecnologías.
- Acceder a las fuentes de información relativas a la gestión de empresas a través de la Web.
- Identificar las herramientas y servicios que posibilitan la gestión a distancia.

CONTENIDOS MINIMOS :

Definición de gestión y dirección en la web. Las nuevas Tecnologías de información y comunicación aplicadas a las empresas: virtualización de oficinas, redes de comunicación, soporte para e-mangement. Ambientes para la Gestión y dirección a través de la Web: cooperación, outsourcing, csourcing, offshore, teletrabajo, etc. Modos para trabajar en la Web: presencial, semipresencial, no presencial, virtual, etc. Modelos de Madurez para la implantación de estrategias utilizando las tecnologías de información y comunicación. Modelo de capacidad de madurez

PROGRAMA ANALITICO:

1 Las nuevas Tecnologías de información y comunicación aplicadas a las empresas:

- 1.1 Definición de gestión y dirección en la web.
- 1.2 Virtualización de oficinas, redes de comunicación, soporte para e-mangement.

2 Ambientes para la Gestión y dirección a través de la Web:

- 2.1 Cooperación, outsourcing, csourcing, offshore, teletrabajo, etc

¹ FE: Horas dedicadas a la Formación Experimental

² RPI: Horas dedicadas a la Resolución de Problemas de Ingeniería

³ ADyP: Horas dedicadas a las Actividades de Diseño y Proyecto



2.2 Servicios en la Web para la gestión.

3 Modos para trabajar en la Web:

3.1 Presencial, semipresencial, no presencial, virtual, etc.

3.2 Aplicaciones y Servicios en la Web que permiten trabajar en la Web.

4 Modelos de Madurez

4.1 Modelos de Madurez para la implantación de estrategias utilizando las tecnologías de información y comunicación.

4.2 Modelo de capacidad de madurez.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PRÁCTICAS:

Investigación de temas relacionados a la problemática planteada en las clases practicas y la exposición de los mismos a sus pares, con la finalidad de intercambian conocimientos con todos los integrantes de los diferentes grupos.

Modalidad de la Actividad Práctica	Horas Totales
Formación Experimental (simulación, otros)	10
Resolución de Problemas de Ingeniería	--
Actividades Proyecto y Diseño	--

CONDICIONES DE REGULARIZACION:

- Tener como mínimo 70% de asistencia a clases teóricas
- Tener como mínimo 80% de asistencia a clases prácticas
- Entregar resueltos todos los Trabajos Prácticos propuestos.
- Aprobar 4 (cuatros) exámenes parciales teórico-prácticos con nota mayor o igual a 5 (Escala 0-10). Se pueden recuperar todos los parciales en caso de ser desaprobados. Los recuperatorios serán posteriores al cuarto parcial.

BIBLIOGRAFÍA:

Titulo	Autores	Editorial	Año Edic.	Cant. Disp.
Strategies for Offshore Outsourcing of Information Technology Work	George Mangalaraj	TheUniversity of Texas at Arlington	2010	0
Collaborative Software Engineering	Ivan Mistrík	Springer	2010	0
Scrum y XP desde las trincheras	Henrik Kniberg	InfoQ	2007	0

Lic. Oscar Eduardo Quinteros