

## 1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura :	<b>Planeación de Negocios</b>
Carrera :	<b>Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales</b>
Clave de la asignatura :	<b>AVC-1223</b>
SATCA <sup>1</sup>	<b>2-2-4</b>

## 2.- PRESENTACIÓN

### **Caracterización de la asignatura.**

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales, la capacidad para desarrollar sus actividades profesionales considerando los aspectos legales, éticos, sociales y de desarrollo sustentable.

La importancia de la asignatura radica en gestionar proyectos multidisciplinarios y una visión de negocios para detectar áreas de oportunidad en los medios de la industria cinematográfica, de la animación y los efectos visuales.

### **Intención didáctica.**

La asignatura está organizada en cinco temas; en el primer tema se trabaja con la Introducción a la planeación de negocios, resaltando la importancia de cómo analizar un plan, para la formación de una empresa en el mundo de la animación y los efectos visuales basado en las destrezas del equipo de trabajo.

En el segundo tema se aborda la Administración y el entorno en las empresas, que permiten analizar a las instituciones y la industria cinematográfica, de animación y efectos visuales y las ventajas de relacionarse con las cámaras de este sector empresarial. Implementar en la organización una cultura empresarial como un factor que influye en las prácticas y actitudes administrativas y no administrativas de las personas dentro de la organización.

En el tercer tema se analiza la Mecánica del proceso administrativo, teniendo como columna vertebral a la planeación y la organización que servirán como pilares para la realización de un análisis FODA de procesos y procedimientos en las empresas de animación y efectos visuales, siendo estos elementos los que permitirán plantear y formular una planeación estratégica.

El cuarto tema proporciona los elementos para lograr la armonía del directivo con sus colaboradores, con el pleno conocimiento de que el desempeño del director es la antesala para un sistema de control efectivo.

El quinto tema presenta el camino adecuado para la administración de proyectos, realizando un análisis de situación mediante el cual observa las ventajas y desventajas del plan y decidirá continuar o modificar lo planeado, ya que de esta

---

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

decisión depende el presente y el futuro de la empresa.

### 3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

<b>Competencias específicas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Planifica la secuencia lógica de una idea de negocio, su proceso, estructura, función fundamental, legislación y apoyo de instituciones gubernamentales acorde a las necesidades del entorno de manera sustentable.</li></ul>	<b>Competencias genéricas:</b>  <u>Competencias instrumentales</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li><li>• Capacidad de organizar e interpretar información.</li><li>• Habilidad en comunicación oral y escrita.</li><li>• Habilidad para obtener información proveniente de diversas fuentes.</li><li>• Solución de problemas.</li><li>• Toma de decisiones.</li></ul> <u>Competencias interpersonales</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad crítica y autocrítica.</li><li>• Capacidad para instruir</li></ul> <u>Competencias sistémicas</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</li><li>• Habilidades de investigación.</li><li>• Capacidad de trabajar de forma autónoma.</li><li>• Capacidad de generar nuevas ideas.</li><li>• Liderazgo</li><li>• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.</li><li>• Iniciativa y espíritu emprendedor.</li></ul>
--	---

#### 4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Desarrollo de Programas de Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.	Academias de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Guzmán y Superior de Chapala	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.

## 5.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Desarrolla el espíritu emprendedor ético para generar ideas innovadoras que impacten en el entorno social, económico y ambiental.

## 6.- TEMARIO

	Temas	Subtemas
1.	Introducción a la planeación de negocios	1.1.Introducción a la importancia de generar un plan de negocios 1.2. Conceptos y objetivo de una planeación de negocios 1.3. Clasificación de empresas 1.4. Áreas básicas de una organización 1.5. Administración de los recursos que integran a la empresa 1.6. Desempeño gerencial y organizacional 1.7. Tipos de gerentes y/o Dirigentes 1.8. Destrezas mínimas gerenciales que debe tener el dirigente cinematográfico
2.	Administración y el entorno en las empresas	2.1. Introducción al entorno de las empresas de la industria cinematográfica 2.2. Organismos gubernamentales de relación directa a la empresa 2.3. Funciones de las instituciones ligadas a la industria cinematográfica de animación y tecnología CANACINE, CONACyT, CANIETI, IMCINE, entre otras 2.4. Fundamentos de la cultura corporativa 2.5. Funciones de la cultura corporativa 2.6. Tipos de cultura corporativa 2.7. Como se arraiga la cultura corporativa mediante los procesos de socialización y mentoría 2.8. Cultura corporativa y organizacional de las empresas de Animación y efectos visuales 2.9. La globalización y la administración en las empresas del ambiente de animación y efectos visuales
3.	Mecánica del proceso administrativo	3.1. Planeación. 3.1.1. Elementos y principios de la planeación 3.1.2. Estrategias en la elaboración de un plan de negocios

		<p>3.1.3. Técnicas cuantitativas y cualitativas de planeación</p> <p>3.1.4. Planeación estratégica, táctica y operativa</p> <p>3.1.5. Análisis FODA</p> <p>3.2. Dinámica de la planeación estratégica</p> <p>3.2.1. Elementos que integran la planeación estratégica</p> <p>3.3. Organización</p> <p>3.3.1. Concepto e importancia</p> <p>3.3.2. Proceso de organización, tipos y técnicas de organización</p> <p>3.3.3. Organigrama, jerarquía y autoridad</p> <p>3.4. Procesos y procedimientos en las empresa de la animación y efectos visuales</p>
4.	Dinámica del proceso administrativo	<p>4.1. Dirección</p> <p>4.1.1. Relación de la dirección con las áreas que integran la empresa</p> <p>4.1.2. Fijación de objetivos con los niveles gerenciales</p> <p>4.1.3. Liderazgo en la formación y motivación del factor humano</p> <p>4.1.4. Relación entre el proceso administrativo y la toma de decisiones a nivel director y mandos gerenciales</p> <p>4.2. Control</p> <p>4.2.1. Elementos sobresalientes en el proceso de control</p> <p>4.2.2. Fijación de indicadores que permitan la detección del resultado planeado VS el resultado real obtenido</p> <p>4.3. Técnicas cuantitativas y cualitativas para control</p>
5.	Administración de proyectos	<p>5.1. Situación actual del entorno mediante el análisis de situación.</p> <p>5.1.1. Concepto e importancia de los proyectos.</p> <p>5.1.2. Factores de riesgo VS Oportunidades</p> <p>5.1.3. Fundamentos para seleccionar el proyecto</p> <p>5.1.4. Factor humano.</p>

		<p>5.2.Etapas de la administración del proyecto.</p> <p>5.2.1. Organización como factor primordial.</p> <p>5.3.Metodología para la administración del proyecto</p> <p>5.3.1. Plan de acción</p>
--	--	---

## **7.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS**

El docente debe:

- Propiciar actividades de metacognición. Ante la ejecución de una actividad, señalar o identificar el tipo de proceso intelectual que se realizó: una identificación de patrones, un análisis, una síntesis, entre otros.
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes. Ejemplo: buscar y contrastar definiciones sobre la globalización y la empresa orientadas al ambiente de la animación y efectos visuales.
- Fomentar actividades que propicien el intercambio y concertación de ideas, que permitan socializar los resultados de las investigaciones en las experiencias prácticas de acuerdo a la unidad que se estudia.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios a las que ésta da soporte, para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante. Ejemplos: identificar las características de las diferentes clases y niveles de decisiones, resolver problemas donde se apliquen los pasos del proceso administrativo, de análisis del entorno y el diseño de estrategias como antesala en la toma de decisiones.
- Propiciar el desarrollo de capacidades intelectuales relacionadas con la lectura, la escritura y la expresión oral. Ejemplos: trabajar las actividades prácticas a través de guías escritas, redactar reportes e informes de las prácticas, exponer al grupo las conclusiones obtenidas durante las observaciones.
- Facilitar el contacto directo con la empresa y el entorno, al llevar a cabo actividades prácticas, para contribuir a la formación de las competencias para el desarrollo de una visión empresarial.
- Cuando los temas lo requieran, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión del estudiante.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la asignatura (procesador de texto, hoja de cálculo, base de datos, graficador, Internet, entre otros), así como la adquisición de información que generan las organizaciones, de los aspectos económicos, sociales y políticos del país.



## 8.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua y cotidiana por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Reportes escritos de las observaciones hechas durante las actividades, así como de las conclusiones obtenidas de dichas observaciones.
- Información obtenida durante las investigaciones solicitadas plasmada en documentos escritos.
- Exámenes escritos para comprobar el manejo de aspectos teóricos y declarativos.
- Participación en las sesiones grupales.
- Presentación de propuestas teóricas asignadas.
- Calidad de la exposición del tema que se le asignó a cada equipo.
- Elaboración de una matriz FODA.
- Prácticas con software para la administración de proyectos.
- Desarrollar el portafolio de evidencias.

## 9.- TEMAS DE APRENDIZAJE

### Tema 1: Introducción a la planeación de negocios

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Aplica los principios del proceso administrativo en las estructuras y funciones de las organizaciones dirigidas a la animación y efectos visuales.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Investigar cómo se llaman las empresas del ambiente cinematográfico y de la animación instaladas en la región.</li><li>▪ Investigar cómo es su estructura organizacional y a que categoría o clasificación de empresa corresponden.</li><li>▪ Hacer una plenaria con la información obtenida en los puntos anteriores, mencionando lo que caracteriza a las empresas investigadas.</li><li>▪ Elaborar un informe sobre el tipo de planeación utilizado en las empresas investigadas.</li></ul>

### Tema 2 Administración y el entorno en las empresas

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Define las estrategias para el desarrollo de la cultura corporativa de una empresa y el papel de la planeación de negocios en la globalización.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Investigar qué tipo de cámaras relacionadas con el ambiente de la animación y efectos visuales existen en la región.</li><li>▪ Realizar un reporte de los servicios que</li></ul>

	<p>las empresas reciben de las cámaras y en qué les beneficia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigar si existe una cultura corporativa u organizacional en las empresas investigadas y explicar en una plenaria en qué consiste dicha cultura organizacional.</li> <li>▪ Realizar una investigación sobre los beneficios o perjuicios que trae la globalización a las industrias del ambiente de la animación y efectos visuales.</li> <li>• Exponer los resultados de la investigación.</li> <li>• Investigar en grupos de trabajo los conceptos básicos de cultura corporativa.</li> <li>• Definir en plenaria los tipos de cultura corporativa.</li> <li>▪ Generar un conjunto de estrategias, en grupos de trabajo, para establecer y arraigar la cultura corporativa en organizaciones dedicadas a la producción de animación y efectos visuales.</li> <li>▪</li> </ul>
--	--

### **Tema 3: Mecánica del proceso administrativo**

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Elabora un análisis FODA en una organización dedicada a la producción de animación y efectos visuales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizar una investigación sobre el tipo de planeación utilizada en las empresas pequeñas y medianas de la región dedicadas a la producción de animación y efectos visuales.</li> <li>▪ Realizar un informe sobre las empresas investigadas si conocen y utilizan la planeación estratégica.</li> <li>▪ Realizar un organigrama de una empresa pequeña y de una empresa grande de la industria de la animación y efectos visuales.</li> <li>▪ Formular un esquema recomendado para realizar un análisis FODA de acuerdo a los elementos encontrados en las empresas visitadas e investigadas.</li> <li>▪ Elaborar un documento con los conceptos que deben de observarse en una</li> </ul>

	propuesta de manual de procesos y procedimientos, para las empresas de la industria de la animación y efectos visuales.
--	---

#### **Tema 4: Dinámica del proceso Administrativo**

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Conoce los elementos que intervienen en el proceso administrativo, que le permiten llevar una dirección acertada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elegir una empresa del ambiente cinematográfico para conocer su estructura organizacional.</li> <li>▪ Investigar y elaborar el organigrama de la empresa seleccionada.</li> <li>▪ Realizar un mapa mental sobre la relación y comunicación que existe entre los diferentes niveles en la empresa.</li> <li>▪ Detectar los indicadores apropiados para la administración de la empresa.</li> <li>▪ Elaborar un listado de los indicadores que deben implementarse para el control en el proceso administrativo de la empresa.</li> <li>▪ En una plenaria explicar qué resultado o beneficio se pretende al utilizar los indicadores identificados.</li> </ul>

#### **Tema 5: Administración de proyectos**

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Identifica las etapas de la administración de proyectos mediante un software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaborar un informe del diagnóstico de la empresa seleccionada en el tema anterior.</li> <li>▪ Diseñar las etapas del proceso que se lleva en la empresa.</li> <li>▪ Realizar una simulación sobre el proyecto que contenga la aplicación secuencial de los conocimientos de los cuatro temas anteriores.</li> <li>▪ Hacer la evaluación del plan anterior.</li> </ul>

Haga clic aquí para escribir texto.

## 10.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Burbano, J. (2006). *Presupuestos, enfoque moderno de planeación y control de recursos*. México: Mc Graw Hill.
2. Domingo, A. (2005). *Dirección y Gestión de Proyectos*. Ra-MA.
3. Fremont, K. *Administración en la organización*. México: Mac Graw Hill.
4. Hall, R. (1996). *Organizaciones: estructuras, procesos y resultados*. México: Prentice Hall.
5. Jones, G. (2006). *Administración contemporánea*. McGraw Hill.
6. Koontz, H., Weihrich, H. (2007). *Elementos de administración*. México: McGraw Hill.
7. Lechuga, E. (2006). *El perfil del directivo de alto rendimiento*. México: Ediciones fiscales IESF.
8. Mintzberg, H., Quinn, J. y Voyer J. *El proceso estratégico. Concepto, contexto y casos*, México: Prentice Hall.
9. Obrien, J.A. (2001). *Sistemas de información gerencial*. México: Mc Graw Hill.
10. Rodríguez, J. *Administración con enfoque estratégico*. México: Trillas.
11. Stoner, J. *Administración*. (6<sup>ta</sup> Ed.). México: Pearson.

## 11.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Elaborar un perfil de competencia enfocado a los negocios, para un Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales.
- Aplicación del proceso administrativo en empresas de la región (de preferencia orientadas a la animación, publicidad, mercadotecnia y diseño de imagen corporativa).
- Elaboración de una síntesis de los riesgos más sobresalientes que enfrentan las empresas del ramo de la animación, publicidad, mercadotecnia y diseño de imagen corporativa.
- Desarrollo de un análisis aplicando la matriz FODA.
- Investigar sistemas de control aplicables a los sistemas de animación y efectos visuales.
- Desarrollo de prácticas administrativas enfocadas a la planeación, organización dirección y control.
- Construcción del portafolio de evidencias de los productos académicos que evidencien los ejercicios desarrollados en el temario como producto final.
- Elaborar un cronograma que comprenda las cinco unidades de esta materia, con un sentido orientado al mundo de la animación y efectos visuales.