



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

PROGRAMA DEL CURSO ADMINISTRACION ORGANIZACIONAL DE LA TECNOLOGIA

CODIGO:	AS02	CREDITOS:	3
ESCUELA:	Escuela de estudios de Postgrado	AREA A LA QUE PERTENECE:	Maestría en Tecnología de Información y Comunicación MATIC.
PRE REQUISITO:		POST REQUISITO:	
CATEGORIA:	Obligatorio		
CATEDRÁTICO (A):	Héctor Alberto Heber Mendía Arriola	AUXILIAR:	
EDIFICIO:	T-3	SECCIÓN:	
SALON DEL CURSO:	INDIA 2	SALON DEL LABORATORIO:	
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	3	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	Sábado	DIAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	
HORARIO DEL CURSO:	07:00 a 10:00	HORARIO DEL LABORATORIO:	

DESCRIPCIÓN DEL CURSO: Dirigido a personas que están interesadas en la fundación de una compañía de software o que trabajan para una compañía de software o una empresa que utiliza la tecnología de software ampliamente como un gestor o gerente de producto. Muchos de los temas que se discuten son relevantes para las empresas cuyos negocios dependen en gran medida la tecnología de la información y como se administra.

OBJETIVOS GENERALES: Proporcionar a los estudiantes el conocimiento para crear, desarrollar y gestionar con éxito un bien intangible como la información.

METODOLOGIA: Se impartirá clase magistral una vez por semana, discusión de las lecturas en clase y en forma virtual; desarrollo de ensayos y evaluaciones complementarias; adicionalmente se llevara un curso en línea complementario y deberán de presentar informes del trabajo en grupo que se asignara en clase.

EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADEMICO: la evaluación será ponderada de la siguiente forma:

Ensayos	10 pts.
Proyecto	25 pts.
Gamification	25 pts.
Examen Parcial	10 pts.
Examen Final	30 pts.



Calendarización de actividades

24-ene al 21-mar-15 TIEMPO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TEMAS Y SUBTEMAS	ACTIVIDADES
Sesión 1 16 de enero	1.Introducción Objetivo: presentación de los participantes, conocer los objetivos del curso	1 La información como un bien de experiencia	Presentación y Participación en clase
Sesión 2,3 y 4 23 y 30 de enero; 6 de febrero	2. Economía de escala en la información Objetivo: Conocer una guía estratégica en la economía de la información	1 Economía, versionamiento y precio de la información 2 Lock-in 3 Estándares 4 Efecto de red	Capítulo 1 al 9 de Information Rules Documental: El triunfo de los nerds Gamification (coursera), participación en clase
Sesión 5 13 de febrero	3. Objetivos de proyectos Objetivo: revisión de avances de curso en línea y proyectos	1 Revisión de los proyectos 2 Definición de alcances 3 Que es Gamification y sus elementos	Examen parcial Ensayo de articulo Avances de proyecto Gamification (coursera), participación en clase
Sesión 6, 7 y 8 20 y 27 de febrero; 5 de marzo	4. La información en economía creciente y retraída Objetivo: Dar a conocer el negocio del software y como evoluciono desde el punto de vista de emprendimiento	1. Estrategias para compañías de software 2. Como el software se convirio en negocio	Capítulo 1 al 5 y 7 de Business of Software Gamification (coursera), participación en clase
Sesión 9 12 de marzo	5. Motivación intrínseca y extrínseca Objetivo: aplicación y ejemplo de manejo de un bien intangible	1 Gamification 2 Trabajo en equipo	Caso de estudio en clase Gamification (coursera), participación en clase
Sesión 10 19 de marzo	6. Presentación de proyectos Objetivo: conocer el soporte documental del trabajo en grupo	1. Presentación final proyectos y su soporte documental	Presentación de los grupos
Sesión 11 26 de marzo	Recapitulación y discusión final		Examen Final

Examen parcial (sesión 5)	Examen final (sesión 11)	Presentación de proyecto
13 de febrero	26 de marzo	19 de marzo



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

BIBLIOGRAFÍA

Triumph of the nerds: The Rise of Accidental Empires. 1996.

Documental, Robert X. Crigely, Paul Sen, ASIN: B00006FXQO

Informacion Rules. A Strategic Guide to network economy. 1999.

Carl Shapiro & Hal Varian, Harvard Business School Press, ISBN-10: 087584863X.
ISBN-13: 978-0875848631

The Business of Software: What Every Manager, Programmer and Entrepreneur Must Know in Good Times and Bad. 2004.

Michael A. Cosumano. New York, NY: Free Press, ISBN-10: 074321580X. ISBN-13: 978-0743215800

Gamification. University of Pennsylvania.

Kevin Webach, Curso en linea. <http://goo.gl/3AAc32>

Start Small, Stay Small: A Developer's Guide to Launching a Startup. 2010

Rob Walling & Mike Taber, Rhenuma Group, ISBN-10: 0615373968. ISBN-13: 978-0615373966