



Técnico Superior Universitario en Tecnologías de la Información y Comunicación área Multimedia y Comercio Electrónico

Competencias

1. Desarrollar y gestionar aplicaciones de software orientadas a ambientes web aplicando los principios del e-Commerce, mediante técnicas de programación y considerando los requerimientos de la organización para contribuir al desarrollo de la organización dándole presencia en la web y mejorar su modelo de negocio con la oferta de productos y servicios en línea.

- 1.1. Programar aplicaciones de software orientadas a ambientes web utilizando lógica de programación y lenguajes específicos, para resolver un problema determinado.
- 1.2. Desarrollar Bases de datos relacionales mediante un análisis de la información y acorde a las necesidades de la organización para administrar la información.
- 1.3. Desarrollar un sitio web ligado a una base de datos con herramientas de diseño web, un lenguaje de programación y un manejador de base de datos para publicar, recopilar y consultar información general de la organización y los usuarios.
- 1.4 Formular el plan de negocios de comercio electrónico con base en las características de los productos y servicios a comercializar para definir una estrategia de modelo de negocio.
- 1.5 Integrar la propuesta del proyecto del sitio de comercio electrónico, considerando los requerimientos técnicos, el alcance del proyecto y los costos para su aprobación por parte del cliente.
- 1.6 Implementar el sitio del comercio electrónico considerando la estructura, el diseño creativo y funcional, elementos multimedia para implementar el proyecto.

2. Implementar y realizar soporte técnico a equipo de cómputo y sistemas operativos de acuerdo a las necesidades técnicas de la organización, para garantizar el óptimo funcionamiento de sus recursos informáticos.

- 2.1 Administrar sistemas operativos (base Windows y base Unix) de acuerdo a las necesidades de la organización, utilizando los comandos propios del sistema, para el óptimo funcionamiento de los recursos informáticos.
- 2.2 Proporcionar soporte técnico a equipo de cómputo y periféricos, de acuerdo al plan de mantenimiento y políticas de la organización para mantener el hardware y software en óptimas condiciones operativas.

3. Crear aplicaciones Multimedia, mediante herramientas informáticas, considerando los requerimientos establecidos por el cliente; para crear una experiencia interactiva y dinámica con el usuario a través de un medio digital, WEB o Kiosco

- 3.1 Desarrollar los elementos multimedia con herramientas de hardware y software especializadas para cumplir con los objetivos y metas del proyecto.
- 3.2 Integrar la aplicación multimedia programando los componentes gráficos, de vídeo, audio, interactividad y animación, para concluir el proyecto.
- 3.3 Desarrollar animaciones en tercera dimensión con herramientas de hardware y software especializadas para cumplir con los objetivos y metas del proyecto.



Campo de acción

El Técnico Superior Universitario en Tecnologías de la Información y Comunicación área Multimedia y Comercio Electrónico podrá desenvolverse en:

- Empresas públicas y privadas dedicadas al desarrollo y consultoría de software.
- Empresas públicas y privadas cuyo fin sea el desarrollo de software en funciones de análisis, diseño, implementación, evaluación y venta de software.
- En su propia empresa de integración de soluciones de software con base web.
- En los sectores público y social, así como de manera independiente en las diferentes ramas productivas que demanden servicios de Tecnologías de la información preferentemente en comercio electrónico y multimedia.
- En los sectores privado, público y social, en las diferentes ramas productivas que demanden servicios de Tecnologías de la Información.
- En forma independiente mediante consultorías de bienes y servicios.

Áreas donde se puede desarrollar

El Técnico Superior Universitario en Tecnologías de la Información y Comunicación área Multimedia y Comercio Electrónico, podrá desempeñarse como:

- Líder de proyectos de Comercio electrónico y Multimedia.
- Diseñador, programador y administrador de sitios web y de comercio electrónico.
- Diseñador y desarrollador de proyectos multimedia.
- Diseñador, desarrollador y productor de proyectos de animación en tercera dimensión.

Menú de Proyectos de Estadía

Proyectos de sitios web.

Proyectos de multimedia.

Proyectos de animación en 2D y 3D.

Proyectos de mantenimiento y soporte técnico.

Proyectos de base de datos.