



GLOSARIO

Módulo 1. Componentes

Biotecnología. Campo científico que utiliza organismos vivos, celulares y sistemas biológicos para desarrollar productos y aplicaciones tecnológicas. Se centra en manipular y aplicar procesos biológicos con el fin de mejorar la agricultura, la medicina, la industria y otros sectores.

Componentes electrónicos. Partes fundamentales de circuitos eléctricos y electrónicos, como resistencias, transistores y condensadores que realizan funciones específicas en la manipulación y control de la corriente eléctrica para el funcionamiento de dispositivos electrónicos.

Crowdfunding (financiamiento colectivo). Modelo de financiamiento colectivo donde individuos aportan pequeñas cantidades de dinero para apoyar proyectos, ideas o iniciativas específicas.

DENUE (Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas). Base de datos en México que proporciona información detallada sobre unidades económicas, incluyendo empresas, establecimientos y actividades. Sirve como referencia para análisis y estudios de mercado.

Innovación. Proceso de introducir novedades significativas, ya sea en productos, servicios, procesos o modelos de negocio, con el objetivo de mejorar, crear valor o responder a las cambiantes necesidades del mercado.

Modelo de negocio. Estructura y lógica mediante la cual una empresa busca generar valor, capturar ingresos y operar de manera sostenible.

Nearshoring. Estrategia empresarial que implica la externalización de servicios o procesos a ubicaciones geográficas cercanas o en la misma región.

Opensource (código abierto). Refiere a *software* cuyo código fuente es accesible y puede ser modificado y distribuido libremente.

Segmentación de mercado. Proceso de dividir un mercado amplio en grupos más pequeños y homogéneos de consumidores o empresas con características y necesidades similares.

Tecnologías de información. Uso y gestión de sistemas informáticos, redes, *software* y *hardware* para almacenar, procesar, transmitir y acceder a datos.

Unidades económicas. Entidades productivas que participan en actividades económicas, ya sea en forma de empresas, establecimientos o cualquier entidad que genere bienes o servicios.

Tecmilenio no guarda relación alguna con las marcas mencionadas como ejemplo. Las marcas son propiedad de sus titulares conforme a la legislación aplicable, se utilizan con fines académicos y didácticos, por lo que no existen fines de lucro, relación publicitaria o de patrocinio.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.