



**GUÍA PROGRAMÁTICA
(EDICIÓN 2012)**

**CHIQUIMULA, GUATEMALA
JULIO 2012**

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE ORIENTE
CIENCIAS ECONÓMICAS
PROGRAMA FIN DE SEMANA**

CÓMPUTO II

PROFESORA

MARISELA ETELVINA LEONARDO MARROQUÍN
Licenciada en Administración de Empresas

Derechos Reservados Centro Universitario de Oriente de la Universidad de San Carlos de Guatemala; Finca El Zapotillo, Zona 5, ciudad de Chiquimula, Chiquimula, Guatemala, C. A., El CUNORI prohíbe cualquier forma de reproducción, almacenaje de la totalidad o parte de esta obra, sin autorización por escrito del Profesor o del Director de esta cada de estudios.

PLAN DEL CURSO

CÓDIGO: 42	PRERREQUISITO: Cómputo I
TIPO: Semestral	CARÁCTER: Obligatorio
HORAS DIRECTAS: 40 horas	NÚMERO DE CRÉDITOS: 3.5
SEMESTRE: II / CICLO: 2012	FECHA DE INICIO: 07 de julio de 2012
HORARIO: Sábado	LUGAR: Salón B-1 (Laboratorio de Cómputo)

I. DESCRIPCIÓN

El curso de Cómputo II, incluye los aspectos mínimos aprobados por el Consejo Superior Universitario para esta carrera, sin embargo, debido a los constantes avances tecnológicos, resulta de principal importancia incluir otros contenidos afines, a efecto de proporcionar al estudiante, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje conocimientos básicos que faciliten la utilización de los diferentes paquetes modernos en informática para convertirse en herramientas eficientes en la resolución de las situaciones que se le presenten en su desempeño profesional.

El contenido del curso está enfocado a la comunicación y diseño multimedial, aplicaciones matemático-lógicas y herramientas de programación, realizando sus tareas mediante la utilización del ordenador y programas informáticos que pueden ser utilizados en las actividades diarias y de esta forma puedan suplir las necesidades empresariales.

II. OBJETIVOS

GENERAL:

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en materia informática, para contribuir en el proceso administrativo-contable y la gestión empresarial.

ESPECÍFICOS:

- Dotar al alumno de los conocimientos de informática, haciendo especial énfasis en las herramientas de comunicación y diseño multimedial, orientadas a la comunicación de datos, de ideas e imagen y gestión empresarial como: Elaboración de documentos, hojas de cálculo y bases de datos.
- Concienciar al alumno la importancia de los sistemas de información, las nuevas tecnologías y de las comunicaciones para la óptima gestión de la empresa.
- Planificar y gestionar los sistemas de información para aumentar las capacidades organizativas de las empresas.
- Aplicación de los conocimientos teóricos sobre las prácticas y ejercicios de diverso grado de complejidad, para el asentamiento de conceptos y la adquisición de habilidades en el manejo de las diversas herramientas informáticas disponibles.

III. METODOLOGÍA

El desarrollo de la asignatura comprenderá las siguientes técnicas de enseñanza:

- a) **Clases Teóricas y prácticas:** está basada en clases en donde se exponen los conceptos planificados y se comprueba el grado de receptividad por parte de los y las estudiantes, mediante la realización de prácticas en el ordenador. La enseñanza se verá reforzada con la participación directa del estudiante. Las técnicas a utilizar serán primordialmente, la interrogativa y la demostrativa.
- b) **Ejercicios prácticos:** Se plantearán ejercicios y casos prácticos enfocados a la informática. El desarrollo de hojas de ejercicios y resolución de laboratorios, constituirán una herramienta didáctica que permitirán al estudiante aplicar los conocimientos adquiridos, resolviendo situaciones planteadas.
- c) **Investigaciones:** Permitirá al estudiante profundizar en el estudio de algunos temas concretos relacionados con la asignatura, y se tendrán que presentar por escrito guardando las formalidades necesarias.

Los trabajos de investigación deberán de estar redactados con tipo de letra "ARIAL", tamaño de fuente "12", interlineado del párrafo a "1.5 espacios", tamaño de hoja "CARTA", y con la siguiente estructura:

1. Portada y contraportada (formal y las pastas con el color que distingue a la carrera de estudio).
2. Carátula interna.
3. Índice general.
4. Introducción.
5. Objetivos (generales y específicos).
6. Desarrollo de investigación.
7. Conclusiones y recomendaciones
8. Bibliografía utilizada
9. Apéndices y anexos (si fueran necesario)

Las investigaciones a realizar son las siguientes:

- **Temario de investigación y exposición:** Cada grupo de trabajo, tendrá a su cargo el desarrollo de un tema específico y deberá de responder dentro de su contenido como mínimo las siguientes interrogantes: ¿Qué definición le merece?, ¿Cuáles son los elementos que lo conforman?, ¿Para qué se utilizan y cómo funcionan?, ¿Cuáles son las ventajas y desventajas?, citar ejemplos.

Los temas a investigar son los siguientes:

- Herramientas para la educación por Internet

III. METODOLOGÍA

- Comunidades virtuales VS violación a la intimidad
- CMS/ Content Management System
- Herramientas de Google para desarrolladores
- E-commerce, Marketing 2.0 y Productividad 2.0
- Dispositivos móviles y sus sistemas operativos
- Delitos y derechos informáticos
- Incorporación de datos contables en la aplicación informática de Sociedades

d) Proyectos: Los proyectos que se realizarán están enfocados a la comunicación y expresión e forma digital.

- **Realización de revistas en Photoshop:** Este trabajo consiste en concebir, programar, proyectar y realizar una comunicación visual, la cual estará destinada a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Los temas que se desarrollarán son:
 - Modelaje
 - Catálogo de productos (ropa, accesorios, zapatos)
 - Hogar (cocina y manualidades),
- **Realización de un Noticiero:** Este trabajo consiste en investigar temas de actualidad y proyectarlos a través de un noticiero, utilizando para ello herramientas que se explicaran durante el desarrollo del curso. Los temas que deberá de tratar dentro del noticiero son:
 - Nacionales
 - Departamentales
 - Deportes
 - Economía y finanzas
 - Internacional
 - Multimedia
 - Eventos sociales (cultura)
 - Tecnología
 - Entretenimiento

Para la realización de cada uno de los proyectos se estará ampliando en su debido momento los lineamientos mínimos que los mismos deben de cumplir.

IV. CONTENIDO**1ª UNIDAD: COMUNICACIÓN Y DISEÑO MULTIMEDIAL**

- 1.1 Educación virtual en informática
 - 1.1.1. ¿Por qué educación virtual?
 - 1.1.2. ¿Qué se puede hacer por medio de la educación virtual?
 - 1.1.3. Ventajas de la educación virtual
 - 1.1.4. Niveles de la educación virtual
 - 1.1.5. Herramientas en la educación a distancia modalidad virtual
 - 1.1.6. ¿Cómo es un curso virtual?

- 1.2 Redes de computadoras
 - 1.2.1. Definición
 - 1.2.2. Componentes básicos de las redes
 - 1.2.3. Construcción de un cable de red
 - 1.2.4. Tipos de red
 - 1.2.5. Topologías de red
 - 1.2.6. Proceso de configuración de la red

- 1.3 Diseño y tratamiento de imagen
 - 1.3.1. Desempeño laboral y habilidades
 - 1.3.2. Áreas de la práctica profesional
 - 1.3.3. Adobe Photoshop CS3

- 1.4 Producción de videos
 - 1.4.1. Empezar a trabajar con Camtasia Studio
 - 1.4.2. Interfaz del programa
 - 1.4.3. Operaciones básicas
 - 1.4.4. Líneas de tiempo
 - 1.4.5. Edición de transiciones
 - 1.4.6. Titulación
 - 1.4.7. Finalización del video

2ª UNIDAD: PROGRAMACIÓN

- 2.1 Introducción a Microsoft Access
 - 2.1.1. Elementos que lo conforman
 - 2.1.2. Elementos que conforman una base de datos
 - 2.1.3. Creación de tablas de datos
 - 2.1.4. Creación de relaciones
 - 2.1.5. Creación de formularios
 - 2.1.6. Creación de informes
 - 2.1.7. Creación de consultas

3ª UNIDAD: APLICACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS

- 3.1 Microsoft Excel
 - 3.1.1. Creación de flujos de efectivo
 - 3.1.2. Aplicación y utilización de fórmulas de indicadores financieros

V. FUENTES DE CONSULTA PROPUESTAS

- Aluaclic.es (2009). Red de Computadoras. Extraído el 5 de junio de 2009 desde http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras.
- Ithinkweb.com.mx (2011). Armado de cables Recto y Cruzado, velocidad en el cable, protocolos TCP/IP y OSI. Extraído el 7 de junio de 2011 desde http://www.ithinkweb.com.mx/capacita/redes_web.html.
- Losconstructores.com. Gerencia de proyectos con Microsoft Project. Extraído el 5 de septiembre de 2008 desde <http://www.losconstructores.com/BancoConocimiento/p/project/contenido.htm>.
- Luna del Castillo, Juan de Dios; Requena Guerrero, Francisco; Femia Marzo, Pedro; Martín Andrés, Antonio y Miranda de León, María Teresa. Introducción al manejo del programa SPSS 12.0. 2007
- Monografias.com. Uso de Internet y sus herramientas en la educación a distancia modalidad virtual. Extraído el 7 de junio de 2011 desde <http://www.monografias.com/trabajos18/herramientas-internet/herramientas-internet.shtml>.
- Ramírez, Guillermo. Algunas consideraciones acerca de la educación virtual. Extraído el 5 de mayo de 2011 http://www.colegiovirtual.org/pr04_page.html.
- SENN, J. A. 1992. Análisis y diseño de Sistemas de información. 2ª ed. Editorial McGraw Hill. México, D. F.
- Villatoro. David; Valdez, Marlon. Informática, con un enfoque empresarial. Compilación Técnica de computación – Volumen 1. Tercera Edición. 2011
- Villatoro. David; Valdez, Marlon. Informática, con un enfoque empresarial. Compilación Técnica de computación – Volumen 2. Tercera Edición. 2011
- virtualepn.edu.ec. ¿Qué es Educación Virtual?. Extraído el 18 de mayo de 2011 desde http://www.virtualepn.edu.ec/index.php?option=com_conten_t&view=article&id=28&Itemid=4.
- Wikimedia Foundation, Inc. (2011). Diseño gráfico. Extraído el 8 de junio de 2011 desde http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico#Desempe%C3.B1o_laboral_y_habilidades.

VI. EVALUACIÓN

1. La aprobación del curso se alcanza acumulando al menos sesenta y un (61) puntos, siempre y cuando él o la estudiante haya participado en la totalidad del curso.
2. La **NO PRESENCIA** del estudiante en cualquier plenaria implica automáticamente la pérdida de los puntos a asignar por participación, **SI LA AUSENCIA** corresponde al momento de la entrega de algún trabajo, o la realización de una actividad de clase, implicará también **LA PÉRDIDA DE LOS PUNTOS** correspondientes a esa actividad.
3. El estudiante acumulará puntos conforme la programación respectiva, **SI SE HACE PRESENTE** al momento de desarrollar las plenarios y de intervenir con calidad y fundamento en la actividades del curso.
4. Los trabajos que no sean entregados en la fecha indicada según la programación de actividades, podrán ser entregado posterior a la fecha indicada, pero con la **disminución de 3 PTS.** por cada día que haya transcurrido desde la fecha indicada hasta el momento de la entrega.

• Examen parcial I.....	15 puntos
• Examen parcial II	15 puntos
• Investigaciones, proyectos y asistencia.....	40 puntos
Zona	70 puntos
• Examen final	30 puntos
Nota de promoción	100 puntos
Nota mínima de aprobado	61 puntos

VII. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

La programación de las diferentes actividades que se realizaran dentro del curso es la siguiente:

MES	DÍA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD	PONDERACIÓN
JULIO	7	Inicio de clases	
	14		
	21		
	28	Temario de investigación	5 Pts.
AGOSTO	4		
	11		
	18	1er. Examen parcial	15 Pts.
	25		
SEPTIEMBRE	1		
	8		
	15		
	22	Proyectos	20 Pts.
	29	Proyecto de informática	10 Pts.
OCTUBRE	6	2do. Examen parcial	15 Pts.
	13		
	20		
	27		
NOVIEMBRE	3		
	10	Participación y asistencia	5 Pts.
	17	Entrega de zonas del curso	
	24	Examen final	30 Pts.

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

marisela.etelvinalm@gmail.com

Quien mucho perdona a los IRRESPONSABLES, comete una INJUSTICIA contra los RESPONSABLES.

MAESTRO PERMOUNTH

CHIQUMULA, GUATEMALA, 2012