



Profesor: David Estuardo Villatoro Arévalo

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Nombre del Curso:	Informática de la Gestión II	Año:	2012
Prerrequisito:	Informática de la Gestión I	Ciclo:	Cuarto
Créditos Académicos:		Código:	643

I. FINALIDAD:

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.

II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Esta asignatura es parte del área Formación Técnico Profesional, del pensum de estudios 2009 de la carrera que forma profesionales a desempeñarse en las ciencias administrativas; está enfocado al trabajo de gestión de cualquier tipo de empresas, comercio electrónico nacional e internacional, 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.

III. COMPETENCIAS GENÉRICAS

1. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
2. Capacidad de comunicación oral y escrita
3. Capacidad de investigación
4. Capacidad para tomar decisiones
5. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
6. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación
7. Capacidad para organizar y planificar el tiempo

IV. CONTENIDO Y METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</p> <p>Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.</p> <p>Capacidad para tomar decisiones</p>		
<p>UNIDAD I: COMERCIO ELECTRÓNICO</p>		
TEMAS	TECNICAS Y TÁCTICAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>Que es un comercio electrónico</p> <p>Origen y evolución histórica</p> <p>Ventajas y desventajas del comercio electrónico</p> <p>Usos del comercio electrónico</p> <p>Marketing y promoción en línea</p> <p>Plan de negocios</p>	<p>Estrategias de aprendizaje:</p> <p>Simulación</p> <p>Clase magistral</p> <p>Práctica dirigida</p>	<p>Tienda en línea</p> <p>Plan de marketing y promoción en línea</p>

COMPETENCIAS ESPECIFICAS:

Capacidad de comunicación oral y escrita

Capacidad para tomar decisiones

Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

Capacidad para organizar y planificar el tiempo

UNIDAD II: COMUNICACIÓN Y DISEÑO MULTIMEDIAL

TEMAS	TECNICAS Y TÁCTICAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>Diseño y tratamiento de imagen Desempeño laboral y habilidades Áreas de la práctica profesional Adobe Photoshop CS3</p> <p>Producción de videos Empezar a trabajar con Camtasia Studio Interfaz del programa Operaciones básicas Líneas de tiempo Edición de transiciones Titulación Finalización del video</p>	<p>Estrategias de aprendizaje: Simulación Clase magistral Video Presentación oral y escrita</p>	<p>Elaboración de revistas Elaboración de noticieros</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.

Capacidad de investigación

Capacidad para tomar decisiones

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica

Capacidad para organizar y planificar el tiempo

UNIDAD III: PROGRAMACIÓN

TEMAS	TECNICAS Y TÁCTICAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>Introducción a Microsoft Access Elementos que lo conforman Elementos que conforman una base de datos Creación de tablas de datos Creación de relaciones Creación de formularios Creación de informes Creación de consultas</p>	<p>Estrategias de aprendizaje: Discusión grupal Manejo de bases de datos</p>	<p>Elaboración de bases de datos</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.

Capacidad para tomar decisiones

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica

UNIDAD IV: APLICACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS

TEMAS	TECNICAS Y TÁCTICAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>Aplicaciones matemáticas III Estadística descriptiva Probabilidades Simulación de escenarios Toma de decisiones Tablas dinámicas Fórmulas matriciales Función sumaproducto Función solver</p>	<p>Estrategias de aprendizaje: Simulación Estudio de casos Clase magistral Práctica dirigida</p>	<p>Resolución de laboratorios</p>

VI EVALUACION

Conforme el Reglamento General de Evaluación y Promoción Estudiantil de la USAC.

ACTIVIDAD	PUNTOS
Exámenes Parciales	30 pts.
Actividades Diversas	40 pts.
Zona	70 pts.
Examen final	30 pts.
TOTAL	100

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Aluaclic.es (2009). Curso de PhotoShop CS3. Extraído el 30 de mayo de 2009 desde <http://www.aulaclic.es/photoshopcs3/index.htm>.
- 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.
- Valdez, Marlon; Villatoro, David; Compilación Técnica de computación. Un Enfoque Empresarial – Volumen 3. Tercera edición. 2011.
- Villatoro. David; Valdez, Marlon. Informática, con un enfoque empresarial. Compilación Técnica de computación – Volumen 2. Tercera Edición. 2011
- Wikimedia Foundation, Inc. (2008). Microsoft Excel 2007. Extraído el 10 de enero de 2010 desde <http://www.aulaclic.es/word2007/index.htm>.

- 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](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico#Desempe%C3%B1o_laboral_y_habilidades).