**2016B**

| ACADEMIA DE ARQUITECTURA Y SISTEMAS DE COMPUTADORAS | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I | NOMBRE DE LA MATERIA | TECNOLOGIA DE INFORMACION | | | | | |
| | TIPO DE ASIGNATURA | Curso-Taller | | | CLAVE | IF142 | |
| II | CARRERA | Ingeniería en Telemática | | | | | |
| | ÁREA DE FORMACIÓN | Especializante Obligatoria | | | | | |
| III | PRERREQUISITOS | Ninguno | | | | | |
| IV | CARGA GLOBAL TOTAL | 80 | TEORÍA | 48 | PRÁCTICA | 32 | |
| V | VALOR EN CRÉDITOS | 8 | | | | | |
| FECHA DE CREACIÓN | Enero 2002 (2002A) | FECHA DE MODIFICACIÓN | Julio 2016 (2016B) | | FECHA DE EVALUACIÓN | Julio 2016 (2016B) | |

## VI. OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

El estudiante del curso llevará a cabo un proceso de conocimientos en conforme la era de la información, la administración de los sistemas de información, los avances vanguardistas de las tecnologías de la información, analizará la evolución de la misma e identificará la importancia de su impacto en la ciencia, educación, trabajo, vida cotidiana, entre otros, y que a partir de la cuarta unidad construirá una propuesta de proyecto aprovechando las tecnologías de la información, actividad que entregará al finalizar las unidades.

### OBJETIVOS PARTICULARES:

- El participante conocerá los principales pasos evolutivos de la era de la información, administración de los sistemas de información y la tecnología de la información.
- El participante desarrollará la habilidad para identificar problemas e idear y aplicar estrategias utilizando la tecnología.
- El participanteidentificará la sociedad de la Información.
- El participanteidentificará el impacto y su tendencia hacia el futuro de la Tecnología de la Información.
- El participantedesarrollará la habilidad para implementará creativamente estrategias innovadoras y resolver problemas reales acordes a las Tecnologías de la Información.

## VII. CONTENIDO TEMÁTICO

**Presentación del Curso:**

El programa está formado por 5 unidades de aprendizaje distribuidas en 6 partes con sus respectivos capítulos, que abarcan las características generales de la tecnología de la información, su evolución y aplicaciones en diferentes áreas, planteando la aplicación de un producto innovador y creativo, ideado por el estudiante.

### UNIDAD I. INTRODUCCIÓN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN (LA ERA DE LA INFORMACION Y LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN)

**Objetivo:** El estudiante del curso analizará la era de la información, identificará la administración de los sistemas de información así como los principales elementos y características de la Tecnología de la Información evolución e impacto.

Aprobado 2016B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN

**PARTE 1**
**LA ERA DE LA INFORMACIÓN**

**1. Capítulo 1**

1.1. Sistemas de información de las empresas
1.2. Propósito de los sistemas de información
1.3. Datos, información y sistemas de información
1.4. Por qué debe ... conocer los sistemas de información
1.5. Aspectos éticos y sociales: El lado no tan brillante
1.6. Desde el registro de transacciones hasta el aporte de conocimientos: los tipos de sistemas de información
1.7. Sistemas de Información en las funciones empresariales
1.8. Empresas vigorizadas por la Web
1.9. Carreras en sistemas de información
1.10. Revisión del caso
1.11. De las ideas a la aplicación: Casos reales

**2. Capítulo 2**

2.1 Usos estratégicos de los sistemas de información
2.2 Utilización estratégica de la información
2.3 Estrategia y movimientos estratégicos
2.4 Obtención de una ventaja competitiva
2.5 Por qué debe... comprender la noción de sistemas de información estratégica
2.6 Creación y mantenimiento de sistemas de información estratégica
2.7 Jetblue: Relato de un éxito
2.8 Ford en la Web: Relato de un fracaso
2.9 Aspectos éticos y sociales: El tamaño sí importa
2.10 La ventaja sangrante
2.11 Revisión del caso
2.12 De las ideas a la aplicación: Casos reales

**3. Capítulo 3**

3.1 Funciones empresariales y las cadenas de suministro
3.2 Eficacia y eficiencia
3.3 Contabilidad
3.4 Por qué debe... Conocer las funciones empresariales y las cadenas de suministro
3.5 Finanzas
3.6 Ingeniería
3.7 Administración de una cadena de suministro
3.8 Administración de las relaciones con los clientes
3.9 Aspectos éticos y sociales: Privacidad del cliente
3.10 La administración de los recursos humanos
3.11 Sistemas de administración de la cadena de suministros dentro de una organización
3.12 Planeación de los recursos de la empresa
3.13 Revisión del caso
3.14 De las ideas a la aplicación Casos reales

**PARTE 2**
**LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN**

**4. Capítulo 4**

4.1 Que es la Tecnología de la Información.
4.2 El hardware optimiza los procesos

Aprobado 2016B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

4.3 Hardware empresarial
4.4 QuickbizMessengers: El hardware optimiza los procesos
4.5 Componentes del hardware
4.6 Clasificación de las computadoras
4.7 Un vistazo al interior de la computadora
4.8 Por qué debe... comprender algunos detalles técnicos
4.9 Dispositivos de entrada
4.10 Aspectos éticos y sociales: las computadoras pueden ser un peligro para su salud
4.11 Dispositivos de salida
4.12 Medios de almacenamiento
4.13 Consideraciones al adquirir hardware
4.14 Evolución de la Tecnología de la Información.
4.15 Revisión del caso
4.16 De las ideas a la aplicación: Casos reales

**5. Capítulo 5**

5.1 Software empresarial
5.2 QuickbizMessengers: El software marca la ruta hacia la estabilidad
5.3 Software: Instrucciones para la computadora
5.4 Lenguajes de programación y herramientas para desarrollo de software
5.5 Programación visual
5.6 Programación orientada a objetos
5.7 Por qué debe...tener conocimientos de software
5.8 Traducción de un lenguaje: Compiladores e intérpretes
5.9 Software de aplicaciones
5.10 Software del sistema
5.11 Software de código abierto
5.12 Licencias de software
5.13 Aspectos éticos y sociales: La piratería del software
5.14 Consideraciones del software en paquete
5.15 Revisión del caso
5.16 De las ideas a la aplicación: Casos reales

**6. Capítulo 6**

6.1 Redes y Telecomunicaciones
6.2 QuickbizMessengers: La comunicación es la clave
6.3 Telecomunicaciones en los negocios
6.4 Telecomunicaciones en el uso diario
6.5 Por qué deben... comprender las telecomunicaciones
6.6 Ancho de banda (amplitud de banda) y los medios
6.7 Redes
6.8 Protocolos
6.9 Servicios de conexión a internet
6.10 Aspectos éticos y sociales: ventajas y desventajas del trabajo a distancia
6.11 Futuro de las tecnologías de conexión en red
6.12 Revisión del caso
6.13 De las ideas a la ampliación: Casos reales

**7. Capítulo 7**

7.1 Bases de datos y almacenes de datos
7.2 QuickBizMessengers: Valor y uso de las bases de datos
7.3 Administración de datos digitales

Aprobado 2016B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

7.4 Modelos de bases de datos
7.5 Por qué debe... conocer de administración de datos
7.6 Operaciones relacionales
7.7 Modelos de datos
7.8 Base de datos en la web
7.9 Almacenamientos de datos
7.10 Aspectos éticos y sociales: todos sus movimientos quedan registrados
7.11 Revisión del caso
7.12 De las ideas a la aplicación: Casos reales

**UNIDAD II. TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE HOY**

**Objetivo:** El estudiante del curso analizará la Tecnología de la Información en la actualidad, así como sus aplicaciones en la Ciencia, Educación, Trabajo, Juegos y arte, Multimedia y Vida Cotidiana, entre otros.

**PARTE 3**
**TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE HOY**

**8. Capítulo 8**

8.1 La Tecnología de Información de hoy.
8.2 Noticias relevantes de tecnología de la información.
8.3 Tecnología de la Información aplicada en la:
- 8.3.1 Ciencia
- 8.3.2 Educación
- 8.3.3 Trabajo
- 8.3.4 Telecommuting (telework) Advantages:
  - 8.3.4.1 Increasing the employment of vulnerable groups: parents with small children, people with mobility problems and people living in the remote areas,
  - 8.3.4.2 Commuting time reduced or not necessary at all; cost and time of transportation to the workplace decreased or nonexistent.
  - 8.3.4.3 Greater possibility to concentrate on the job.
  - 8.3.4.4 Flexible workinghours.
  - 8.3.4.5 Reduced maintenance costs for the workspace.
- 8.3.5 Juegos y arte
- 8.3.6 Multimedia
- 8.3.7 Vida Cotidiana
- 8.3.8 Otros.

**UNIDAD III. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

**Objetivo:** El estudiante del curso razonará las distintas Sociedades de la Información, así como las expectativas y realidades de la misma

**PARTE 4**
**LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

**9. Capítulo 9**

9.1 Difusión e implantación.
9.2 De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
9.3 Expectativas y realidades de las tecnologías de la información.

Aprobado 2016B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

**UNIDAD IV. LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN EN EL MUNDO Y SU FUTURO**

**Objetivo:** El estudiante del curso analizará el impacto de la Revolución de la Tecnología de la Información en el mundo, así como la tendencia hacia el futuro.

**PARTE 5**
**LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN EN EL MUNDO Y SU FUTURO**

**10. Capítulo 10**
- 10.1 Revolución de la Tecnología de Información.
- 10.2 Hacia dónde va la Tecnología de la Información.

**UNIDAD V. PROYECTO TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN**

**Objetivo:** El estudiante del curso desarrollará la habilidad para resolver problemas reales acordes a las Tecnologías de la Información. Fomentando el desarrollo de valores éticos y sociales, en donde en cada trabajo deberá siempre servir al bienestar de la sociedad, en donde se piense siempre que los desarrollos de proyectos no dañen la vida humana, animal, vegetal y afecte al medio ambiente en forma irreversible.

Conforme a las necesidades o problemas, el alumno elaborará y presentará un proyecto real en donde se aplique innovación tecnológica.

**PARTE 6**
**PROYECTO TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN**

**11. Capítulo 11**
- 11.1 Conforme a las necesidades o problemas, el alumno elaborará y presentará un proyecto real en donde se innove o desarrolle tecnología de la información.

**VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Este programa se ofrece en la modalidad presencial y se apoyada en medios y tecnologías de información. La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar de los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura del curso es un taller de trabajo.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en las tecnologías teniendo como elementos importantes los siguientes:

a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje
b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso el cual se evidencia a través del producto final.
c) Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presénciales, así como su asistencia a ellas.
d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje
e) Metodología de proyectos, trabajo en grupos y uso de materiales en diversos formatos y medios.
f) Se vinculara el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones para las cuales desarrollaran los proyectos y estas a su vez emitirán una evaluación del trabajo.

Aprobado 2016B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

El método de enseñanza en el que se basa el curso es Explicativo-Ilustrativo, ya que permite explorar e investigar los factores, ideas, hechos y procesos que intervienen en el desarrollo del curso. Así mismo se incluyen aspectos relativos al método tutorial que promueve la formación completa de los estudiantes abordando las oportunidades y posibilidades individuales para lograr aprendizajes efectivos.

Las técnicas de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes: a) Dinámicas de integración de equipos, de evaluación de productos, de trabajo en grupos e individual, así como ejercicios de mesa redonda, lluvia de ideas y foros de discusión dirigida; b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos; c) Conferencia ó exposición de contenidos; y d) Lectura Comentada, Instrucción Programada de actividades, Estudio de Casos y experiencia Estructurada

El curso contendrá 5 unidades de aprendizaje, de las cuales cada una de ella contendrá una evaluación diagnostica, una actividad preliminar, 5 actividades de aprendizaje relacionada con los contenidos temáticos que se manejaran, 1 actividad final de cada unidad o evaluación parcial, y al final del curso entregara un producto final de aprendizaje denominado *proyecto tecnología de información.* Otro tipo de actividades desarrolladas en las sesiones son la lectura previa y discusión de contenidos, trabajos de investigación y la exposición del profesor

Los recursos didácticos que utiliza el curso para su óptima impartición son: a) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos; b) Pintaron normal, plumones para pintaron; c) Smart Board ó laptop, tabletas, celulares, internet y un cañón proyector; d) materiales varios como plumones, hojas blancas, revistas de tecnologías digitales e impresas, fotocopiadores y cualquier otro material empleado por las dinámicas de trabajo; y e) Uso de correo electrónico y dropbox para apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes.

El curso de introducción a las tecnologías de información exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, congresos, seminarios cursos y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación para acrecentar los conocimientos del alumno o en su caso, disciplinar dudas, mismas que pueden ser dentro y fuera de la ciudad.

## IX. BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA BASICA


- Becerril,F (2012).-, *"Tecnologías De La Información Las Nuevas Comunidades"* JoseChacon Oxford UniversityPress
- Conacyt, (2014) Índice de revistas Mexicanas de investigación científica y tecnológica. México, D.F. Consulta online; http://www.conacyt.gob.mx/index.php/comunicacion/indice-de-revistas-mexicanas-de-investigacion
- Aula Clic, (2015) Microsoft. Cursos de informática gratuitos. Valencia, España. Consulta online; http://www.aulaclic.es. Junio 2015.
- Effy Oz, (2010) *"Administración de los sistemas de información"*. México: CENGAGE Learning
- González M.(2010). Tecnologías de la información. México D.F.: Mc GRaw-Hill


### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA


- Kenneth C. Laudon, Carol Guercio traver (2014). E-commerce: business, technology, society. México D.F.: Editorial Pearson
- Gómez A.. (2012) Sistemas de información: herramientas prácticas para la gestión empresarial. México D.F. 4ta. Edición ampliada y actualizada. Editorial Alfaomega.
- ITdesk.info Project of computer e-education whit open Access *"Open Society for Ideas Exchange (ODRAZIL), Zagreb"*, ISBN 978-953-56758-7-7


Aprobado 2016B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

## X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

**Aptitud:** Capacidad para analizar y desarrollar iniciativas encaminadas al progreso de las tecnologías de la información.

**Actitud:** Se proyecta que el alumno disponga con seguridad y positivismo su capacidad e ingenio en las tecnologías de la información.

**Valores:** Se proyecta que al finalizar el curso, el alumno disponga con seguridad su creatividad en la aplicación de la tecnología de la información de ahora hacia el futuro, creando conciencia de su entorno y que colabore con su comunidad.

**Conocimiento:** El curso tiene como objetivo principal llevar a cabo un proceso de conocimientos en base a los avances de las tecnologías de la información, permitiendo al mismo tiempo que el alumno, identifique, analice y desarrolle iniciativas vanguardistas.

**Capacidades:** Tendrá la capacidad de analizar, estar a la vanguardia, proponiendo e innovando con respecto a proyectos como propuestas ya sea para resolver problemas, o mejoras sobre las tecnologías de la información.

**Habilidades:** Los alumnos tendrán la experiencia para presentar propuestas, mejoras, analizar, estando a la vanguardia, proponiendo e innovando con proyectos.

**Valores Éticos y Sociales:** El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

Con lo anterior, manejará con seguridad su creatividad individual y en grupo para la aplicación de la tecnología de la información de ahora hacia el futuro, creando conciencia del impacto en su entorno y de todo ser vivo.

## XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

La aplicación profesional del curso consiste en el análisis de aplicaciones y desarrollos tecnológicos que se encuentran disponibles para la intervención en las modalidades educativas tradicionales y las no convencionales como es la educación a distancia. En los diferentes ámbitos como, educativo, ciencia, salud, empresarial, entre otros, es una de las opciones laborales de los egresados de la carrera de Telemática y más aún el desarrollo de materiales que apoyen la enseñanza para un mejor aprendizaje, así como también faciliten el desempeño laboral.

El estudiante debe ser, en su desarrollo profesional, analítico, crítico, objetivo, reflexivo, responsable, creativo, propositivo, emprendedor, abierto a diferentes alternativas.

Actuar ética y responsablemente en su desempeño profesional a partir de un conjunto de valores y la conciencia de que sus actividades y decisiones tienen consecuencias en razón de la importancia de los asuntos que le son encomendados y las repercusiones de sus acciones y omisiones.

Aprobado 2016B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

## XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara.

### 1) ASPECTOS A EVALUAR

a) **Participación**; en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presénciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso

b) **Trabajos de aprendizaje**: a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las act. Preliminares, las de contenidos, las integradores, la participación en foros temáticos y la entrega de los productos finales.

c) **productos de aprendizaje**; aquí se manejaran las evaluación periódicas, para las cuales se propone 1 evaluación por cada unidad de aprendizaje (en total 5 del curso), contabilizando también el resultados de las evaluaciones de los expertos y el resultado del producto final del curso

### 2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

Los medios de evaluación para cursos en modalidades presenciales son:

a) **La comunicación didáctica:**
- Interacción profesor-alumno
- Diálogo didáctico: Observación y escucha
- Preguntas: Individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo

b) **La observación**
- Sistemática: Cuando se utilizan técnicas de almacenamiento de información.
- Asistemática: Cuando se manifiesta atención continua.

c) **Actividades y ejercicios**
- Actividad normal del aula
- Control de dificultades
- Revisión continúa de trabajos
- Seguimiento del trabajo en grupos
- Valorar el trabajo libre
- Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos
- Autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades

d) **Trabajos de los alumnos**
- Evaluado por el profesor, por otros alumnos, por su grupo de trabajo, autoevaluado, en común por profesor, otros alumnos y él mismo.

**Ejemplo:**

a) Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
b) Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
c) Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje
d) Trabajos de investigación (escritos y documentos)
e) Elaboración de productos aplicados con base tecnológica (guías de evaluación)

### 3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

a) **Pre-evaluación (antes)**: su función es orientar / adaptar / estimar algunas de las características más relevantes del estudiante con relación a sus conocimientos y habilidades. Su finalidad es adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características detectadas, de acuerdo a las especificidades que de allí emerjan.

Aprobado 2016B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

b) Los instrumentos que la caracterizan se concentran en el evaluado, a fin de mostrar una radiografía o mapa de los rasgos distintivos de un individuo o de un grupo curso.
c) **Evaluación en proceso (durante):** actúa como un mecanismo de interacción y diálogo docente-estudiante, consiste en la gestión / administración de las acciones pedagógicas del docente y en la adaptación del aprendizaje por parte de los estudiantes. Su función, por tanto, es que docentes y estudiantes estén conscientes de sus logros y necesidades, aciertos y errores, Los instrumentos que caracterizan este tipo de evaluación medirán tanto los procesos (en curso), como las actividades que los componen.
d) **Post-evaluación (después):** constituye el cierre del proceso, ya sea en las etapas intermedias (trimestrales, semestrales, anuales) o de un ciclo (básica, media, etc.). Su función es verificar / certificar que los conocimientos y competencias correspondan a un modelo previamente acordado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También constituye una instancia de inserción social, laboral o profesional, ya que certifica la adquisición de determinados objetivos que ya han sido obtenidos

**Ejemplo:**
Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnostica al principio de su abordaje, así mismo contiene una actividad preliminar (realizada con los conocimientos previos del estudiante), cinco actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto aplicando las tecnologías de la información.

**4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS**

1. Tareas……05%
2. Participaciones y asistencia a investigación de campo…….. 20%
3. Exámenes…….. 20%
4. Elaboración de proyecto 40%
   - 4.1 Portada= 1punto
   - 4.2 Índice= 1 punto
   - 4.3 Planteamiento del Problema= 2 puntos
   - 4.4 Justificación= 2 puntos
   - 4.5 Objetivo= 2 puntos
   - 4.6 Antecedentes= 2 puntos
   - 4.7 Desarrollo del Tema= 9 puntos
     (Factibilidad Técnica, Factibilidad Operativa y Factibilidad Económica)
   - 4.8 Gráfica= 2 puntos
   - 4.9 Desarrollo de la Estrategia= 3 puntos
   - 4.10 Ventajas y Desventajas= 4 puntos
   - 4.11 Conclusiones= 2 puntos
   - 4.12 Recomendaciones= 2 puntos
   - 4.13 Fotografía antes del proyecto=1 punto
   - 4.14 Fotografía después del proyecto=1 punto
   - 4.15 Bibliografía=2 puntos
   - 4.16 Anexos=2 puntos
   - 4.17 Redacción=2 puntos
5. Presentación del proyecto al fin de semestre y Retroalimentación de la materia 10%
   a. Formalidad del alumno=2 puntos
   b. Manejo del proyecto y material de apoyo=2 puntos
   c. Fluidez del tema=6 puntos
6. Participación en asistencia en conferencias, cursos etc. 05%

Aprobado 2016

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

**XIII. TIPO DE PRÁCTICAS**

Las prácticas que el curso exige son: a) vinculación con empresas e instituciones cuyos productos o servicios son tipo tecnológico mediante una investigación documental y análisis situacional; b) elaboración de un producto tecnológico basado en procesos aplicación a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y c) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la tecnología de la información.

**XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA**

MORA SANTOS, ADRIANA IGSABEL (2310031)
E-Mail: adriana_igsabel@hotmail.com.
Profesor con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación. Actualmente estudia el Doctorado en la Universidad de Guadalajara. Conocimientos en manejo de grupo y pedagogía. Uso de equipo tecnológico y software de aplicación.

**XV. PROFESORES PARTICIPANTES**

**PROFESORES PARTICIPANTES:**

**CREACIÓN DEL CURSO:**

**MODIFICACIÓN DEL CURSO:**

Mora Santos, Adriana Igsabel (2310031)

**EVALUACIÓN DEL CURSO:**

Mtra. Dalila Cruz Piña (2028816)
Presidenta de la Academia de Arquitectura y Sistemas de Computadoras
Mtro. Héctor Manuel Rodriguez Gómez (2603047)
Secretario de la Academia de Arquitectura y Sistemas de Computadoras

**Vo. Bo.**

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
DCTIC
ACADEMIA DE ARQUITECTURA Y SISTEMAS DE COMPUTADORAS

**Mtra. Dalila Cruz Piña**
Presidente de la Academia de Arquitectura y sistemas de computadoras

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

**Dr. Aurelio Enrique López Barrón**
Jefe del Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

**Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama**
Director de la División de Ingenierías

Aprobado 2016B