



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2016 B

ACADEMIA DE SOFTWARE DE APLICACIÓN					
I	<b>NOMBRE DE LA MATERIA</b>	Informática Básica			
	<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Laboratorio	<b>CLAVE</b>	SI107	
II	<b>CARRERA</b>	Ingeniería en Comunicación Multimedia			
	<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Básica Común			
III	<b>PRERREQUISITOS</b>	Ninguno			
IV	<b>CARGA GLOBAL TOTAL</b>	80	<b>TEORÍA</b>	0	<b>PRÁCTICA</b> 80
V	<b>VALOR EN CRÉDITOS</b>	5			
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>		<b>FECHA DE MODIFICACIÓN</b>	Julio 2016	<b>FECHA DE EVALUACIÓN</b>	Julio 2016

## VI. COMPETENCIA ESPERADA

El estudiante conoce mejor y aprende a utilizar la computadora como una herramienta importante de trabajo; asimismo, aprende conceptos y terminología básica; hace uso de la paquetería de ofimática, específicamente Microsoft Office, todo ello, mediante la elaboración de ejercicios prácticos en laboratorio.

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

1. Asimila los componentes de una computadora, con ello obtiene mayor provecho del equipo, y a su vez, comprende la importancia que esto representa.
2. Visualiza y comprende las posibilidades y alcances que brinda internet y sus recursos.
3. Es capaz de elaborar documentos digitales en un sentido más profesional mediante el manejo de un editor de texto reconocido como lo es Microsoft Word.
4. Utiliza hojas de cálculo en las cuales puede manipular y representar datos mediante el manejo de gráficas, fórmulas y funciones.
5. Logra plasmar en una presentación con diapositivas de manera sintetizada y profesional un tema específico.

## VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Capítulo 1: Aspectos Generales de las Computadoras y su uso.

### Competencia a desarrollar en la unidad:

- El alumno aprende a conocer cuales son las partes internas de la computadora, con la finalidad de que saque el mayor provecho a sus propios equipos, y que a su vez, comprende la importancia que ello representa.
- El alumno visualiza y comprende las posibilidades y alcances que brindan internet y sus recursos.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE  
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- El alumno conoce y es capaz de utilizar mediante ejemplos prácticos el uso y aplicación de una biblioteca virtual para la investigación de cualquier tema.
  - a. Esquema general de una computadora (1 hora de laboratorio)
  - b. Introducción a Windows
    - i. Directorio de trabajo y Barra de tareas (2 hrs. de laboratorio)
    - ii. Gestión de carpetas y archivos y Administración de la información (2 hrs. de laboratorio)
  - c. Administración del sistema
    - i. Panel de Control (3 hrs. de laboratorio)
    - ii. Programas y características y Centro de redes y recursos compartidos (2 hrs. de laboratorio)
    - iii. Configuración regional y de idioma y Cuentas de usuario (2 hrs. de laboratorio)
    - iv. Fecha, hora y Fuentes y Administrador de dispositivos (2 hrs. de laboratorio)
    - v. Mouse, Pantalla y Teclado y Herramientas Sistema (2 hrs. de laboratorio)
    - vi. Mapa de caracteres, Desfragmentador de disco, Liberador de espacio en disco y Restaurar sistema (2 hrs. Laboratorios)
  - d. Multimedia
    - i. Imágenes (1 hora de laboratorio)
    - ii. Audio (1 hora de laboratorio)
    - iii. Video (1 hora de laboratorio)
  - e. Introducción a internet y sus recursos (1 hora de laboratorio)
    - i. Navegar por internet (2 hrs. de la laboratorio)
    - ii. Plataformas de aprendizaje (LMS)
    - iii. Uso y administración de un gestor de correo electrónico (2 hrs. de laboratorio)
    - iv. Biblioteca virtual.

## Capítulo 2: Procesador de textos

### **Competencia a desarrollar en la unidad:**

- El alumno es capaz de elaborar documentos digitales en un sentido más profesional mediante el manejo de un editor de texto, aplicando a su actividad escolar y su vida cotidiana.
  - a. Introducción a la interfaz del programa: crear, abrir, guardar e imprimir un documento (2 hrs. de laboratorio)
  - b. Introducción a herramientas básicas tales como: (4 hrs. de laboratorio)
    - i. Herramientas como: a) menú inicio, b) portapapeles, fuente, párrafo y estilos, c) el encabezado y pie de página, así como de paginación, d) para crear y editar dibujos, e) para insertar y manipular imágenes, f) para crear y editar tablas y g) para insertar objetos como son dibujos, fotografías, gráficas, tablas, etc., y dar formato y mejorar la presentación de un documento (1 hrs. de laboratorio)





# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

## Capítulo 3: Presentaciones con diapositivas

### **Competencia a desarrollar en la unidad:**

- El alumno plasma y desarrolla sus ideas expositivas mediante una presentación con diapositivas de manera sintetizada y profesional un tema específico.
  - a. Introducción a la interfaz del programa y crear, manipular y eliminar diapositivas (2 hrs. de laboratorio)
  - b. Insertar objetos: dibujos, fotografías, gráficas, tablas, etc., y Crear una presentación con movimiento (animación y transiciones) (2 hrs. de laboratorio)
  - c. Mejorar una presentación automatizándola y añadiendo audio y Preparar una presentación para proyectar o distribuir (1 hrs. de laboratorio)

## Capítulo 4: Hojas de cálculo

### **Competencia a desarrollar en la unidad:**

- El alumno utiliza las hojas de cálculo en las cuales manipula y representa datos mediante el manejo de gráficas, fórmulas y funciones en ejemplos prácticos dentro y fuera de su actividad estudiantil.
  - b. Introducción a la interfaz del programa y crear, manipular y eliminar hojas de cálculo (1 hora de laboratorio)
  - c. Tipos de datos y tipos de funciones y sus usos (fórmulas) (4 hrs. de laboratorio)
  - d. Análisis de datos y representación gráfica e impresión de un libro (2 hrs. de laboratorio)

UNIVERSIDAD DE GUADAJAJARA  
Centro Universitario de la Costa

## VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este curso SI107 Informática básica se ofrece en la modalidad presencial (100%), mixta (sesiones presenciales 70% y sesiones en línea 30%) y en línea (100% con sesiones virtuales) con el apoyo de los medios tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje. Mediante el buen uso de las tecnologías el estudiante adecua su propio ritmo de avance de acuerdo a sus necesidades. Además será capaz de entender el proceso de aprendizaje autogestivo, ya que se cuenta con el apoyo de un curso en línea, centrado en el aprendizaje del alumno más que en la enseñanza del profesor.



DEPARTAMENTO DE  
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las sesiones de formación están planteadas en el uso de los recursos para la formación teniendo en cuenta los siguientes elementos:

1. Reflexión sobre los valores y conductas que facilitarán el logro de los objetivos del curso los cuales se evidencian a través de los trabajos que se entregan en cada unidad.
2. Trabajo individual y por equipo mediante participación en las sesiones presenciales y actividades marcadas en cada unidad.
3. Evaluaciones sumativas al final de cada unidad de aprendizaje.

El método de enseñanza de este curso es explicativo-ilustrativo e incluye aspectos relativos a la acción tutorial que promueve la información completa de los estudiantes abordando las oportunidades y posibilidades individuales para lograr aprendizajes efectivos.

Las técnicas de aprendizaje que se utilizarán en este curso son las siguientes: a) dinámicas de integración de los estudiantes para la evaluación de las prácticas realizadas en clases y foros de discusión dirigidos, b) exposiciones, c) conferencias y d) instrucción programada de las actividades.

El curso contiene 4 unidades de aprendizaje en las cuales tendrá una actividad preliminar de investigación y lectura, actividades de aprendizaje relacionadas con los contenidos temáticos y una evaluación departamental al final de cada unidad de aprendizaje.

Los recursos didácticos que se utilizará en este curso para su impartición son: a) laboratorio de cómputo b) pintarrón normal, plumones, laptop, cañón, correo electrónico, internet y una plataforma de administración de aprendizaje (Moodle) para las sesiones en línea en donde se usarán herramientas como foros, tareas, talleres, entre otras.

El curso SI107 Informática Básica exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son las participación en conferencias y talleres de de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

## IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. MEADIAACTIVE. (2014). *Aprender Office 2013 con 100 ejercicios prácticos* (1ª ed.), Alfaomega Grupo Editor.
2. Peña Pérez, R., Balart Martín, L., Cuartero Sánchez, J. F., & Orbezo Arana, B. (2013). *Office 2013 Manual Práctico paso a paso* (2ª ed.). Alfaomega Grupo Editor.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
Centro Universitario de la Costa





# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Alba Parra, J. (2009). *Word 2007*. México: Limusa.
2. Alfaomega Grupo Editor. (2011). *Excel 2010: curso práctico*. México: Alfaomega.
3. Ferreyra Cortés, G. (2011). *Informática paso a paso*. México: Alfaomega Grupo Editor.
4. Pascual González, F. (2008). *Guía de campo de Power Point 2007*. México, D.F.: Alfaomega.

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

El curso de SI107 Informática básica tiene como finalidad introducir al estudiante al uso de las herramientas para el trabajo y actividades profesionales mediante procesadores de texto, hojas de cálculos, presentaciones con diapositivas, gestores de correo electrónico, bibliotecas virtuales, plataformas de aprendizaje y el buen uso de los dispositivos de entrada y salida de una computadora.

**Aptitudes:** Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

**Actitudes:** Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

**Valores:** Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

**Conocimientos:** Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular la fases de producción multimedios.

**Capacidades:** El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

UNIVERSIDAD DE GUADAJARA  
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE  
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN