

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA	HOJA:	1	DE	4
--------------------------------	-------	---	----	---

ASIGNATURA: INFORMÁTICA III	
PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN CONTADURÍA PÚBLICA	
TIPO EDUCATIVO: LICENCIATURA	MODALIDAD: MIXTA
SERIACIÓN: C14	CLAVE DE LA ASIGNATURA: C21
CICLO: TERCER CUATRIMESTRE	

HORAS CON DOCENTE	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS	CRÉDITOS
64	64	128	8

TOTAL DE HORAS EN EL PERÍODO: _____ 64 _____

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA:

Establecer la importancia del uso de la computadora en el proceso contable.

Aplicar los conocimientos sobre computación y programas específicos para la contaduría pública

VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM:

La computación actualmente es básica en todas las carreras ya que su uso es parte de la integralidad en cualquier oficina.

PERFIL DEL DOCENTE REQUERIDO:

Licenciado en Informática con estudios comprobables de procesos contables computarizados

JESUS ADRIAN BALLESTEROS XICOTENCATL
NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO

01 DE ABRIL DE 2006
FECHA DE ELABORACIÓN

ASIGNATURA: INFORMÁTICA III

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN CONTADURÍA PÚBLICA

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
8	<p>1. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE SISTEMAS.</p> <p>1.1 Objetivos de inicio del sistema. 1.2 Fuentes de solicitudes. 1.3 Métodos de selección. 1.4 Administración del desarrollo. 1.5 Investigación preliminar. 1.5.1 Objetivos. 1.5.2 Métodos de recolección de datos. 1.5.3 Factibilidad.</p>	<p>Conocer los conceptos básicos del desarrollo de sistemas</p>
8	<p>2. DETERMINACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.</p> <p>2.1 Definición. 2.2 Actividades. 2.3 Requerimientos básicos. 2.4 Técnicas</p>	<p>Conocer los requerimientos del análisis de información</p>
8	<p>3. ANÁLISIS DE SISTEMAS DE DECISIÓN ESTRUCTURADA.</p> <p>3.1 Definición. 3.2 Componentes. 3.3 Análisis de flujo de datos. 3.3.1 Herramientas. 3.3.2 Notación. 3.3.3 Ventajas. 3.3.4 Diagramas. 3.3.5 Diccionario de datos. 3.3.6 Registro de descripciones de datos.</p>	<p>Analizar los sistemas de decisión estructurada</p>
8	<p>4. PROTOTIPOS DE APLICACIONES.</p> <p>4.1 Definición y características. 4.2 Uso y razones de empleo. 4.3 Herramientas. 4.4 Estrategias.</p>	<p>Conocer los prototipos de aplicaciones</p>

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
8	<p>5. HERRAMIENTA ASISTIDA POR COMPUTADORA PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES (CASE).</p> <p>5.1 Beneficios. 5.2 Clasificación. 5.3 CASE. 5.3.1 Componentes. 5.3.2 Integración de herramientas. 5.3.3 Beneficios y debilidades.</p>	<p>Conocer las herramientas asistidas por computadora para el desarrollo de aplicaciones</p>
8	<p>6. DISEÑO DE SISTEMAS.</p> <p>6.1 Especificación de requerimientos. 6.2 Objetivos. 6.3 Especificaciones. 6.3.1 Elementos de diseño. 6.3.2 Diseño de entrada. 6.3.3 Diseño de salida. 6.3.4 Diseño de archivos. 6.3.5 Diseño de interacciones con base de datos. 6.3.6 Diseño de controles. 6.3.7 Diseño de procedimientos. 6.4 Manejo de proceso de diseño para aplicaciones institucionales. 6.5 Manejo de sistemas por usuarios finales.</p>	<p>Diseñar sistemas pertinentes en el manejo de información</p>
8	<p>7. INGENIERÍA DE SISTEMAS.</p> <p>7.1 Objetivos de diseño. 7.2 Gráficas de estructura de programas. 7.3 Diseño de software. 7.4 Herramientas de documentación. 7.5 Proceso para garantizar calidad. 7.5.1 Prueba. 7.5.2 Verificación. 7.5.3 Validación. 7.5.4 Certificación. 7.6 Manejo de las prácticas de pruebas.</p>	<p>Conocer y aplicar la ingeniería en el desarrollo de sistemas de información</p>
8	<p>8. IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA.</p> <p>8.1 Capacitación. 8.2 Conversión. 8.3 Revisión.</p>	<p>Implantar un sistema de información con claras aplicaciones al manejo de información</p>

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA	HOJA:	4	DE	4
--------------------------------	-------	---	----	---

ASIGNATURA: INFORMÁTICA III

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA CONTABILIDAD

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA):

Se combinarán las exposiciones del docente con la discusión y búsqueda conjunta de ejemplos por parte de los alumnos. Las exposiciones del docente estarán auxiliadas por el uso de transparencias en las que se sintetizan los principales conceptos que se están discutiendo con el fin de agilizar el trabajo en clase. Entre una clase y otra los asistentes deberán realizar ejercicios que permitan evaluar la comprensión de material y la pericia adquirida en cada uno de los temas, los ejercicios serán realizados por todos los participantes.

BIBLIOGRAFÍA (AUTOR, TÍTULO, EDITORIAL, EDICIÓN):

1. Timothy N. Trainor & Diane Krasnewich. Computers! McGraw Hill, Cuarta edición, 1994.
2. Ida M. Flynn, Ann McIver Mchoes. Understanding operating systems. PWS Publishing Company.
3. Barry B. Brey. Los microprocesadores Intel. Arquitectura, programación, interface. Prentice Hall, tercera edición.
4. Michael Thorne. Computer organization and assembly language programming. Editorial Benjamín Cummings.
5. Junae J. Parsons, Dan Oja. New perspectives on computer concepts. Course Technology.
6. Gary B. Shelly, Thomas J. Cashman, Gloria A. Waggoner, William C. Waggoner. Using computers. A gateway to information. Publicaciones Boyd & Fraser.
7. Thomas Sudkamp. Languages and machines (An introduction to the theory of computer science). Addison Wesley, 1994.
8. Dr. Ramón Brena. Teoría de la computación. ITESM, CIA, 1995.
9. J. Hopcroft, J. Ullman. Addison Wesley, 1979.
10. J. Brookshear. Theory of computation. Benjamin Cummings, 1989.
11. J. Carroll, D. Long. Theory o finite automata. Prentice Hall, 1989.
12. R. Johnsonbaugh. Matemáticas discretas. Editorial Iberoamericana, 1988
13. Kenneth C. Laudon & Carol Guercio Traver & Jane Price Laudon. Information technology, concepts and issues. Boyd & Fraser Publishing Company.
14. Shelly Cashman Waggoner. Complete computers concepts and windows applications. Boyd & Fraser Publishing Company

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Proyector de acetatos
Cañón
Computadora

NORMAS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN:

EXAMEN TEÓRICO 40%
LECTURA COMENTADA 15%
INVESTIGACIÓN APLICADA 15%
RESOLUCIÓN DE CASOS 30%
TOTAL 100%

