

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA	HOJA:	1	DE	3
--------------------------------	-------	---	----	---

ASIGNATURA: INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN.	
PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN INGENIERIA INDUSTRIAL	
TIPO EDUCATIVO: LICENCIATURA	MODALIDAD: MIXTA
SERIACIÓN: NINGUNA	CLAVE DE LA ASIGNATURA: 101
CICLO: PRIMER CUATRIMESTRE	

HORAS CON DOCENTE	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS	CRÉDITOS
72	88	160	10

TOTAL DE HORAS EN EL PERÍODO: 72

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA:

Aprender los comandos principales para hacer uso correcto de la computadora como instrumento de trabajo.

VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM:

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

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: INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN.

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN INGENIERIA INDUSTRIAL

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
10	1. Historia de la computación	Conocer los principales antecedentes de la computación.
12	2. Componentes de una computadora a. Software b. hardware	Conocer y describir los principales componentes de una computadora
12	3. Conceptos básicos de MS-DOS	Conocer y aplicar los conceptos básicos sobre MS-DOS
14	4. Principales comandos y su uso	Analizar y aplicar los principales comandos de una computadora
24	5. Introducción a Windows a. Administrador de programas b. Administrador de Archivos c. Panel de control d. Administración de impresión e. Pasar de una aplicación a otra f. Ejecución del tutorial de Windows	Conocer y aplicar los principales programas del sistema operativo Windows.

**ASIGNATURA: INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN.
DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN INGENIERIA INDUSTRIAL**

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA):
1. Exposición del marco teórico que sustenta cada tema por parte del maestro, aplicación del tema expuesto, y ejercicios de tarea para reforzar el conocimiento adquirido en clase, buscando que el alumno tenga una actitud proactiva y no sólo pasiva-receptora.
- Exposición esquemática del docente
- Prácticas en el laboratorio de computo

BIBLIOGRAFÍA (LIBRO, AUTOR, TÍTULO, EDITORIAL, EDICIÓN):
Grauer, R., (2004). Introducción a la informática con Microsoft, México: Pearson.
Sánchez, L., (2004). Informática, Universidad tecnológica de México: Pearson.

RECURSOS DIDÁCTICOS:
Hojas de cálculo
Proyector de acetatos
Cañón
Computadora

NORMAS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN:
Dos exámenes parciales 60%
Practicar en el laboratorio 40%