



NOMBRE DE LA ASIGNATURA: COMPUTACIÓN 0

a) Generalidades

Número de Orden:	3	Código:	COM 0	Duración del Ciclo en Semanas:	16
Pre-Requisito (s):	Bachillerato	Ciclo Académico:	I	Duración /Horas Clase Minutos:	50 minutos
		Área:	Básica	Número /Horas Clase por Ciclo:	64
		U.V.:	3	Horas Teóricas/ Semanales:	1
				Horas Prácticas/ Semanales:	3

b) Descripción de la Asignatura:

La Asignatura Computación 0 está compuesta por temas que propician el uso y aprovechamiento de los recursos de tecnología informática y de comunicaciones (TIC's), con el propósito que los estudiantes integren herramientas de software, cuyo resultado será de carácter estratégico en su formación, dado que le permitirá optimizar sus conocimientos facultándole para realizar propuestas de mayor impacto y mejores resultados.

Esta materia implica desarrollar la habilidad de integrar recursos computacionales y de manejo de datos, cuyos resultados sean aplicados eficientemente en escenarios personales y profesionales, relacionando software de gestión administrativa, sitios web dinámicos, diseño gráfico, redes sociales, y otros espacios de manejo de datos.

c) Objetivos Generales de la Asignatura:

- **Cognitivo:**
Identificar los recursos informáticos existentes a nivel de software de aplicaciones, web y diseño, para su aprovechamiento personal y profesional.
- **Procedimental:**
Utilizar los programas informáticos de gestión administrativa, sitios web dinámicos, diseño gráfico, redes sociales y otros espacios de manejo de datos, aplicándolas de forma directa en el campo de acción del participante en el curso.
- **Actitudinal:**
Evaluar diversas posibilidades de uso de las TIC's, que contribuya a un desempeño más eficiente y acorde con las exigencias del medio.

d) Contenido:

UNIDAD ISISTEMAS OPERATIVOS

Contenido:



- 1.1 Entorno del sistema operativo.
- 1.2 Uso y configuración de los recursos.
- 1.3 Manejo de directorios, subdirectorios y archivos.
- 1.4 Accesorios y recursos del sistema operativo.

UNIDAD II SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PRESENTACIONES

Contenido:

- 2.1. Usos, aplicación y características de un programa para presentaciones.
- 2.2. Buenas prácticas para el diseño de presentaciones efectivas.
- 2.3. Barras de Herramientas.
- 2.4. Formato de objetos: texto, bordes y colores.
- 2.5. Manejo de gráficos e imágenes.
- 2.6. Efectos y transiciones de diapositivas.
- 2.7. Diseño de presentaciones multimedia.
- 2.8. Diseño de presentaciones desde la web.
- 2.9. Publicación e impresión.
- 2.10. Aplicación de tiempo e hipervínculos.
- 2.11. Creación de Plantillas.

UNIDAD III APLICACIONES PRÁCTICAS DE SOFTWARE.

Contenido:

- 3.1. Integración de recursos entre archivos diversos creados en software de aplicación.
- 3.2. Interrelación entre programas y recursos web (Publicación de sitios web, manejo de archivos, redes sociales, editores de imágenes, blogs, entre otros.)

UNIDAD IV DISEÑO GRAFICO Y ANIMACION.

Contenido:

- 4.1. Principios de diseño gráfico.
 - 4.1.1. Técnicas de diseño gráfico.
 - 4.1.2. Diseño intuitivo y comunicación visual.
 - 4.1.3. Funciones 3D.
 - 4.1.4. Manejo de imágenes.
- 4.2. Animación digital.
 - 4.2.1. Edición de vídeos.
 - 4.2.2. Publicación de vídeos.
 - 4.2.3. Integración del arte diseñado.

UNIDAD V DISEÑO DE ESCENARIOS WEB.

Contenido:

- 5.1. Herramientas, dominios y alojamiento para la publicación de información en Internet.



- 5.2. Diseño de sitios web en espacios públicos y privados. Alojamiento web en tiempo real y diferido.
- 5.3. Diseño de aplicaciones virtuales en escenarios gratuitos.
- 5.4. Integración de programas informáticos de gestión administrativa, animación digital y recursos del entorno web.
- 5.5. Tendencias en las tecnologías de comunicación en la web.

UNIDAD VI TECNOLOGIAS DE AVANZADA.

Contenido:

- 6.1. Utilización de Simuladores.
- 6.2. Paseos virtuales.
- 6.3. Inventos e innovaciones.

UNIDAD VII ETICA PROFESIONAL Y SEGURIDAD EN LA WEB

Contenido:

- 7.1. Medidas de seguridad y estrategias de uso de aplicaciones en la red.
- 7.2. Difusión de información pública y privada. Libertad y limitaciones.
- 7.3. Configuración de la seguridad de aplicaciones web.

e. Estrategia Metodológica.

El programa de la presente asignatura ha sido formulado para desarrollarse en un 75% en horas prácticas, lo cual implica facilitar sus contenidos aplicados al contexto real de forma paralela, lo que será evaluado a través de investigaciones, laboratorios, elaboración de proyectos y otras actividades que contribuyan a la adquisición de las competencias. Así mismo, se empleará un 25% en horas teóricas, lo cual será utilizado para cimentar la base conceptual de los contenidos vertidos, evaluándose con las mismas estrategias de la práctica.

En el proceso de aprendizaje de este programa, el estudiante es el centro del mismo, y como tal, su rol se proyecta proactivo contando con el apoyo y guía del facilitador asignado, quien ejecutará sus sesiones de clase tanto presencial, semipresencial como virtualmente, lo que será definido por la Universidad.



f) Bibliografía:

Nombre de la Obra	Autor	Casa Editora	País	Año de edición	Número de ejemplares en biblioteca
Introducción a la Computación: Teoría y Manejo de Paquetes.	Sonia Villareal de la Garza	McGraw-Hill	México	2007	6
Introducción a la Computación	Andrés Gómez de Silva	Cengage Learning	México	2008	5
Guía Oficial de Corel Draw 10	Steve Bain	McGraw-Hill	España	2001	3
Photoshop CS5. Superfácil.	Carmen Córdova y Carmen González	Alpha y Omega	México	2010	*

▪ **Sitios web**

Nombre del sitio	Responsable	País	Fecha de Visita
http://www.aulafacil.com/	Aula Fácil, Cursos en Línea	España	28-Abr-2012
http://www.aulaclie.es/	Aula Clic, Cursos gratuitos	España	28-Abr-2012
http://www.ciberaula.com/	E-learning	España	28-Abr-2012

* **En adquisición.** Dado que los libros serán adquiridos, ya se ha solicitado a Librería los ejemplares que se necesitan.