

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura : Taller de Informática I
Carrera : Licenciatura en Contaduría
Clave de la asignatura : COH-0438
Horas teoría-horas práctica-créditos : 0-4-4

2. HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de Acapulco, del 13 al 17 de octubre de 2003.	Representante de las academias de Contaduría de los Institutos Tecnológicos.	Reunión Nacional de Evaluación Curricular de la Carrera de la carrera de Licenciatura en Contaduría
Institutos Tecnológicos de Acapulco, Matamoros, Parral de noviembre 2003 a febrero de 2004	Academias de ciencias económico-administrativas	Análisis y enriquecimiento de las propuestas de los programas diseñados en la reunión nacional de evaluación
Instituto Tecnológico de Cd. Guzmán, del 8 al 12 de marzo de 2004	Comité de Consolidación de la carrera de Licenciatura en Contaduría	Definición de los programas de estudio de la carrera de Licenciatura en Contaduría.

3.- UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA

a) Relación con otras asignaturas del plan de estudios

Anteriores		Posteriores	
Asignaturas	Temas	Asignaturas	Temas
Ninguna	Ninguna	Taller de Informática II	Base de Datos Programas de aplicación Estadística Sistema de Información

b) Aportación de la asignatura al perfil del egresado

- Recaba, analiza y procesa información que le faciliten tomar decisiones adecuadas en el ámbito de su competencia.
- Utiliza la informática como apoyo en el desarrollo de investigaciones que realice en el campo contable-administrativo.
- Adquiere la habilidad para comunicarse virtualmente.
- Conoce y aplica nuevas tecnologías para enriquecer su quehacer profesional

4.- OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

- Identificara las aplicaciones que tiene la Informática en el ámbito de la contaduría, utilizara las aplicaciones de: Internet, procesador de textos, hoja electrónica y presentaciones de multimedia, como una herramienta de trabajo en su formación y desempeño profesional.

5. TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Conceptos generales de la informática	1.1 Antecedentes 1.2 Importancia de la Informática en la contaduría 1.3 Elementos de un equipo de cómputo 1.3.1 Hardware 1.3.2 Software 1.3.3 Redes
2	Internet	2.1 Navegadores 2.2 Buscadores 2.3 Correo Electrónico 2.4 Uso del FTP 2.5 Página Web 2.6 Uso de Bibliotecas virtuales 2.6.1 Bivitec
3	Sistemas operativos	3.1 Tipos 3.2 Windows 3.2.1 Conceptos Básicos 3.2.2 Escritorio, íconos, y ventanas 3.2.3 Explorador 3.2.4 Propiedades de Pantalla 3.2.5 Panel de Control 3.2.6 Barra de tareas
4	Procesador de Textos	4.1 Introducción 4.2 Utilización de los comandos básicos 4.3 Funciones y comandos especiales 4.4 Aplicaciones prácticas
5	Hoja Electrónica de datos	5.1 Introducción 5.2 Utilización de los comandos básicos 5.3 Funciones y comandos especiales 5.4 Aplicaciones prácticas

Unidad	Temas	Subtemas
6	Presentaciones (multimedia)	6.1 Operaciones básicas en un paquete de presentación de multimedia 6.2 Creación de presentaciones 6.3 Objetos y auto formas 6.4 Presentación 6.5 Presentación de multimedia en Internet

6. APRENDIZAJES REQUERIDOS

- Identificar la aplicación que tiene la informática en el ámbito profesional del Licenciado en Contaduría.
- Comparar y elegir el equipo de cómputo ideal que cubra las necesidades de la empresa así como también las de su profesión.
- Utilizar Internet para comunicarse virtualmente, obtener, enviar y recibir información.
- Conocer las características principales de los sistemas operativos vigentes.
- Manejar eficientemente un procesador de texto que le permita generar documentos de todo tipo.
- Servirse de una hoja de cálculo para el manejo de datos, generar reportes, gráficas y estadísticas que sirvan de base en la toma de decisiones.
- Generar presentaciones que integren todos los recursos de multimedia a su alcance.

7. SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Relacionará los contenidos de esta asignatura con los contenidos de otras asignaturas del plan de estudio, para información al grupo.

- Explicará su contribución al logro del objetivo y perfil de la licenciatura.
- Hacer dinámicas de grupos, para obtener conclusiones de las investigaciones realizadas.
- Exposición en clase por equipos de alumnos sobre un tema en particular.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Fomentar el uso de la biblioteca.
- Invitar a egresados de la Institución y otros, a dar conferencias sobre los diversos temas de esta asignatura.
- Fomentar el uso de la computadora, como herramienta que optimiza el tiempo en el proceso de investigación.
- Realizar mesas redondas para discutir los diferentes conceptos que se manejan en la asignatura.
- Proporcionar ejemplos donde se haga evidente la aplicación de los contenidos del programa, y solicitar trabajos en los cuales se apliquen estos conocimientos.
- Coordinarse con los profesores de otras asignaturas, para completar actividades donde se apliquen los conocimientos de esta materia.
- Realizar visitas a las diferentes empresas del entorno con la finalidad de que se comprenda en un mayor grado la importancia de los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en esta asignatura.
- Presentar material audiovisual afín a la asignatura.
- Fomentar el espíritu emprendedor.
- Fomentar la importancia de la ecología en la Institución.

8. SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

En la evaluación se deberán considerar los siguientes aspectos:

- Asistencia y puntualidad
- Participación en clase
- Exámenes
- Trabajos de investigación
- Resolución de casos prácticos
- Desarrollo de prácticas en clase.
- Exposición de temas.

9. UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Conceptos generales de la informática

Objetivo Educativo	Actividades de aprendizaje	Fuentes de Información
El estudiante conocerá un sistema computacional a través de sus elementos identificando sus funciones propiedades características sus interacciones y su medio ambiente	1.1 Investigar los antecedentes de la informática y la importancia de esta 1.2 Conocer los conceptos de software y hardware así como los diferentes tipos de usuarios de un sistema computacional 1.3 Analizar los componentes básicos de un sistema computacional 1.4 Investigar y analizar la aplicación de redes	10 16 22 23 24

Unidad 2: Internet

Objetivo Educativo	Actividades de aprendizaje	Fuentes de Información
Conocerá la utilización de aplicaciones básicas de INTERNET	2.1 Utilizar mediante el navegador de Internet los buscadores para realizar investigaciones contables. 2.2 Conocer y utilizar las bibliotecas virtuales de la Institución	.9

Unidad 3: Sistemas operativos

Objetivo Educativo	Actividades de aprendizaje	Fuentes de Información
Conocerá los conceptos básicos de un sistema Operativo evolución y características	3.1 Conocer y aplicar las estructuras mas comúnmente utilizadas en el entorno Windows	17

Unidad 4: Procesadores de textos

Objetivo Educativo	Actividades de aprendizaje	Fuentes de Información
Conocerá las herramientas básicas para la aplicación de un procesador de textos	4.1 Utilizar los comandos básicos de el procesador de textos para que se pueda extender en su campo de acción	3 4 8 11

Unidad 5: Hoja electrónica

Objetivo Educativo	Actividades de aprendizaje	Fuentes de Información
Aplicará el uso de la Hoja Electrónica en prácticas contables.	5.1 Aplicar las herramientas básicas de una hoja electrónica	13
	5.2 Realizar las prácticas correspondientes para la aplicación de los conocimientos contables	18 19

Unidad 6: Presentaciones (multimedia)

Objetivo Educativo	Actividades de aprendizaje	Fuentes de Información
Conocerá y manejará las herramientas de los recursos multimedios	6.1 Investigar los diferentes medios de multimedia.	1
	6.2 Aplicar las herramientas de multimedia.	12
	6.3 Crear y aplicar presentaciones de multimedia en Internet, utilizando un software	14 20

10. FUENTES DE INFORMACIÓN

- 1.- Beskeen, David W.
Power Point 2000
Edit. International Thomson Editores
- 2.- CCPM
Comercio Electrónico,
McGraw-Hill, 2001
- 3.- Domínguez Alconchel José
Microsoft Office 2000
Edit. Mc. Graw Hill
- 4.- Duffy y Swanson
Microsoft Word 2000 Libro Visual
Edit. International Thomson Editores
- 5.- Elsenpeter, Robert.
Fundamentos de Comercio Electrónico.
McGraw-Hill, 2002.
- 6.- John G. Burch, Jr..
Sistemas de información teorica practica.
McGraw-Hill, 2002.
- 7.- Ferreira Cortés, Gonzalo.
Introducción a la Informática.
Ed. Alfaomega. México, 2000.
- 8.- García Nuñez Pablo J.
Office 2000 "Guías Prácticas
Edit. Anaya Multimedia
- 9.- Kent, Peter
Internet Facil,
Edit. Prentice Hall
México, 1998
- 10.- Levine, Gutierrez Guillermo
Computación y programación moderna, perspectiva integral de la
informática
Edit. Addison Wesley

10. FUENTES DE INFORMACIÓN (Continuación)

- 11.- Microsoft
Curso oficial de Microsoft. Paso a paso Microsoft Word V. 2002
Edit. Mc. Graw Hill
- 12.- Microsoft
Curso oficial de Microsoft. Paso a paso Microsoft Power Point V. 2002
Edit. Mc. Graw Hill
- 13.- Microsoft
Excel 2000 Referencia rápida visual
Edit. Mc. Graw Hill
- 14.- Microsoft
Microsoft Office "Manual de Usuario" 91, 2000, XP
- 15.- Microsoft
Word 2000 Referencia rápida visual
Edit. Mc. Graw Hill
- 16.- Norton, Peter
Introducción a la computación
Edit. Mc. Graw Hill
- 17.- Online Tranning Solutions, Inc.
Ms Windows XP, Paso a Paso.
McGraw-Hill, 2001
- 18.- Pascual González, Francisco,
Domine Microsoft Office 2000, "Word 2000, Excel 2000, Power Point 2000,
Internet Explorer 5.0",
Edit. Alfaomega,
México, 1999
- 19.- Pérez César
Domine Microsoft Excel 2002
Edit. Alfa Omega Ra-Ma
- 20.- Perspection Inc.
MS Power Point 2002. Paso a Paso.
McGraw-Hill, 2001.

10. FUENTES DE INFORMACIÓN (Continuación)

- 21.- Perry, Greg.
Aprendiendo Microsoft Office 2000 en 24 horas
Edit. Prentice
México, 1999
- 22.- Sandirs, Donald H.
Informática Presente y Futuro, Traductor: Roberto Luis Escalonar,
Edit. Mc. Graw Hill
- 23.- Tiznado, Marco A.
Informática
Edit. Mc.Graw Hill
- 24.- Ureña, López Luis A y Miguel Sánchez Solana.
Fundamentos de Informática.
Alfaomega,
México, 1999
- 25.- <http://www.microsoft.com/office/word/default.asp>
Tools to help you smarter in Word
- 26.- <http://www.microsoft.com/office/excel/default.asp>
Tools to help you smarter in Excel
- 27.- <http://www.microsoft.com/office/powerpoint/default.asp>
Tools to help you smarter in Powerpoint.
- 28.- Manuales Oficiales de los diferentes programas de aplicación utilizados.
Rodríguez Damián, Amparo y otros. Microsoft Office XP Access 2002.
McGraw-Hill Interamericana.
- 29.- Rodríguez Damián, Amparo y otros. Microsoft Office XP Excel 2002.
McGraw-Hill
Interamericana.

11. PRÁCTICAS

- Utilizar un buscador para investigar los diferentes navegadores que existen, y elaborarán un ensayo sobre su utilidad.
- Abrir una cuenta en un servidor de correo gratuito que el profesor le indique y enviar un saludo a cada uno de sus compañeros y a su catedrático.
- Utilizar diferentes buscadores para investigar los antecedentes de la informática y elaborar su propio resumen.
- Investigar en la red cuando menos tres conceptos acerca de los elementos de un equipo de cómputo así como de los conceptos básicos de redes y a partir de ellos generar un concepto propio.
- Solicitar información de las características y costos de los equipos de cómputo existentes en el mercado y someterlo a discusión en clase y que el grupo determine cuál sería la mejor opción de compra.
- Utilizar el explorador de Windows para generar carpetas y subcarpetas a partir de su árbol genealógico.
- Utilizando un trabajo de metodología de la investigación generar una presentación (con todos los recursos de multimedia a su alcance) que integre los recursos de un procesador de texto y de una hoja electrónica.