

**1. INFORMACIÓN DEL CURSO:**

|  |                                     |  |                                 |   |
|--|-------------------------------------|--|---------------------------------|---|
| <b>Nombre:</b> TALLER DE INTRODUCCION A LA COMPUTACION |                                     | <b>CLAVE:</b><br>CC101   | <b>Número de créditos:</b><br>3 |   |
| <b>Departamento:</b><br>TOPOGRAFIA                     | INGENIERÍA CIVIL Y TOPOGRAFIA       | <b>Horas teoría:</b><br>0                                      | <b>Horas práctica:</b><br>40    | <b>Total de horas por semestre:</b><br>40 |
| <b>Tipo:</b><br>TALLER                                 | <b>Prerrequisitos:</b><br>NO APLICA | <b>Nivel:</b> BÁSICA COMUN<br>SE RECOMIENDA EN EL 1° SEMESTRE. |                                 |   |

**2. DESCRIPCIÓN****Objetivo General:**

EL PROPÓSITO DE ESTE CURSO SE CENTRA BÁSICAMENTE EN 4 PUNTOS PRINCIPALES, EL PRIMERO DE ELLOS CONSISTE EN QUE EL ALUMNO IDENTIFIQUE LOS DISPOSITIVOS QUE COMPONEN A UN EQUIPO DE CÓMPUTO, ASÍ COMO LA FUNCIÓN QUE DESARROLLA CADA UNO DE ELLOS. EL SEGUNDO PUNTO CONSISTE EN EL MANEJO DE LAS 2 SUITES OFIMÁTICAS MÁS UTILIZADAS, LA CUAL LE PERMITIRÁ MANEJAR LA INFORMACIÓN NO SOLO EN SU CARRERA, SINO TAMBIÉN EN SU VIDA PROFESIONAL Y PERSONAL. EL TERCER PUNTO SERÁ LA PROGRAMACIÓN EN EL LENGUAJE C, EN ÉL SERÁ CAPAZ DE PROGRAMAR LOS ALGORITMOS QUE RESUELVAN PROGRAMAS ELEMENTALES DE CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍAS. EL CUARTO Y ÚLTIMO PUNTO SE REFIERE AL TRABAJO CON PÁGINAS Y SITIOS WEBS, CREARÁ UN SITIO Y PUBLICARÁ INFORMACIÓN DEL CURSO. ESTE CURSO ES NECESARIO PARA EL TALLER DE PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

**Contenido temático sintético (qué se abordará en el desarrollo del programa y su estructura conceptual)**

MODULO 1. HARDWARE DE UN EQUIPO DE CÓMPUTO 6 HRS AL TÉRMINO DEL MÓDULO  
 MODULO 2. LINUX (UBUNTU 7.10) 4 HRS AL TÉRMINO DE LA UNIDAD EL ALUMNO COMPARARÁ LA FACILIDAD DE USO DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS WINDOWS Y LINUX.  
 MODULO 3. PROCESADORES DE PALABRAS 6 HRS AL TÉRMINO DEL MODULO EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE WRITER DE OPEN OFFICE Y WORD 2007, ASÍ COMO EL TRABAJO CON FORMULARIOS, TABLAS Y EL EDITOR DE ECUACIONES.  
 MODULO 4. HOJA DE CÁLCULO 6 HRS EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE CALC DE OPEN OFFICE Y MICROSOFT EXCEL 2007  
 MODULO 5. PRESENTACIONES 4 HRS AL TERMINAR EL MODULO, EL ALUMNO DISEÑARÁ PRESENTACIONES, APLICANDO ANIMACIONES Y TRANSICIONES A LA MISMA.  
 MODULO 6. NOCIONES BÁSICAS E INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE C 2 HRS AL TÉRMINO DEL MÓDULO, EL ALUMNO CONOCERÁ EL ENTORNO DE TURBO C Y LA ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA EN LENGUAJE C  
 MODULO 7. FUNDAMENTOS DE C 8 HRS AL TÉRMINO DEL MODULO, EL ALUMNO DESCRIBIRÁ LOS FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE C  
 MODULO 8. CONSTRUCCIÓN DE UNA WEB HRS AL TÉRMINO DEL MODULO, EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE CONSTRUIR UN SITIO WEB UTILIZANDO LA HERRAMIENTA NVU

**Modalidades de enseñanza aprendizaje**

PARA LA REALIZACIÓN DE ESTE CURSO, SE RECOMIENDA QUE EL PROFESOR ASESORE Y SUPERVISE PERSONALMENTE EL PROCESO DE INFORMACIÓN EDUCATIVO DE CADA ALUMNO, TOMANDO SENSIBILIDAD DEL ORDEN Y PROFUNDIDAD DE LOS DIFERENTES TEMAS SEÑALADOS EN EL PROGRAMA DE ESTUDIO.

**Modalidad de evaluación**

SE EVALUARÁ DURANTE EL PERÍODO ESCOLAR MEDIANTE DOS EXÁMENES DEPARTAMENTALES Y TAREAS, TRABAJOS, PARTICIPACIÓN EN CLASE, EXÁMENES EN CASO DE NO APROBAR EL CURSO NO EXISTE EXAMEN EXTRAORDINARIO. LA CALIFICACIÓN ESTARÁ INTEGRADA POR: 1. 80 % DESARROLLO DE LAS PRÁCTICAS PUBLICADAS EN LA PLATAFORMA MOODLE ([HTTP://PROYMOODLE.CUCEI.UDG.MX](http://PROYMOODLE.CUCEI.UDG.MX)) 2. 10% EXAMEN GLOBAL EN LÍNEA, CORRESPONDIENTE A LOS MÓDULOS 6,7 CORRESPONDIENTES A LOS TEMAS DE PROGRAMACIÓN - 24 AL 28 DE NOVIEMBRE DE 2008 3. 10% POR TAREAS, TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN CLASES EVALUADAS POR EL PROFESOR

**Competencia a desarrollar**

1. CONOCER Y COMPRENDER EL LENGUAJE TÉCNICO DEL HARDWARE DE UNA COMPUTADORA.
2. DESARROLLO DE AUTONOMÍA EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS.
3. DESARROLLO DE HABILIDADES EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN CON EL USO DE HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES.
4. DISEÑO Y CREATIVIDAD.
5. DESARROLLO DE HABILIDADES EL MANEJO DEL LENGUAJE C.

**Campo de aplicación profesional**

ENTENDER LA IMPORTANCIA DE LA COMPUTACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LA SOCIEDAD

**3. BIBLIOGRAFÍA.**

| <b>Título</b>  | <b>Autor</b>      | <b>Editorial, fecha</b> | <b>Año de la edición más reciente</b> |
|--|-------------------|-------------------------|---------------------------------------|
| Introducción a la Informática con Microsoft Office XP y 2000 | Robert T. Grauer, | Pearson Educación       | 2004                                  |
| Fundamentos de programación - Piensa en C –                  | Cairó Oswaldo     | Pearson Educación       | 2006                                  |
| Programación estructurada en C                               | Gottfried Byron   | Pearson Educacion       | 2005                                  |
| Como programar en C/C++                                      | Deitel/Deitel     | Prentice Hall           | 1994                                  |

Formato basado en el Artículo 21 del Reglamento General de planes de estudios de la U.de G.