



## 1. INFORMACIÓN DEL CURSO:

Nombre: TALLER DE INTRODUCCION A LA COMPUTACION	Número de créditos: 3	Clave: CC101	
Departamento: CIENCIAS COMPUTACIONALES	Horas teoría: 0	Horas práctica: 40	Total, de horas por cada Semestre: 40
Tipo: TALLER	Prerrequisitos: NINGUNO		Nivel: Formación Básica Común Se recomienda en el 1º 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 RESUELVEN 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 (que se abordará en el desarrollo del programa y su estructura conceptual).

#### Módulo 1. Introducción. (2 hrs. / 1 semana)

Objetivo: Conocer las partes fundamentales de un equipo de computo

##### 1.1. Descripción del equipo de cómputo

1.1.1. Características del equipo (velocidad del procesador, cantidad de memoria, etc.)

1.1.2 Periféricos disponibles

##### 1.2 Estructura interna

1.2.1 Tarjeta madre

1.2.2 Ranuras

1.3 Dispositivos de almacenamiento, (floppy, zip, HD, JAZ, cd, dvd)

1.4 software utilizado en el equipo.

#### Módulo 2 Windows (2 hrs/ 1 semana)

Objetivo: Introducción al sistema operativo Windows

##### 2.1. Elementos Básicos de Windows

2.1.1 El Escritorio, acceso directo

2.1.2 Manejo de ventanas

2.1.3. Crear, abrir y guardar archivos.

2.2. Manejo de directorios

2.2.1. Definición de directorio

2.2.2 Crear y manejar directorios con Mi PC

y con el Explorador de Windows.

2.3 Otras herramientas

2.3.1. Obtención de ayuda

2.3.2. Uso de las principales aplicaciones de Windows (paint, etc.)

2.3.3. Herramientas del Sistema (Defrag, Scandisk)

2.3.4. Compactadores

**Módulo 3 Procesador de Palabras (6 hrs. / 3 semanas)**

Objetivo: Usar de manera eficiente un procesador de palabras

3.1. Formato básico

3.1.1 Trabajo con bloque de texto

3.1.2 Estilo

3.1.3 Configuración de página

3.2. Herramientas avanzadas

3.2.1 Tablas

3.2.2 Editor de ecuaciones

3.2.3 Imágenes y símbolos especiales 3

**Módulo 4 Hoja de cálculo (4 hrs. / 2 semanas)**

Objetivo: Usar de manera eficiente una hoja de cálculo.

4.1 Descripción del área de trabajo

4.1.1 Definición de celda, rango y nombre

4.1.2 Dirección de una celda

4.2 Funciones básicas

4.2.1 Entrada de datos

4.2.2 Uso de fórmulas

4.2.3 Funciones predefinidas usando el asistente

4.2.4 Construcción de gráficos

4.3 Listas

4.3.1 Filtros

4.3.2 Formularios

**Módulo 5. Presentaciones (4 hrs. / 2 semanas)**

Objetivo: Crear una presentación con animación y sonido.

5.1 Funciones básicas

5.1.1 Creación de una presentación

5.1.2 Inserción de diapositivas, imágenes y gráficos

5.2 Efectos de animación y transición

5.2.1 Animación

5.2.2 Transición de diapositivas

**Módulo 6. Diseño de una Página Web (4 hrs. / 2 semanas)**

Objetivo: Diseñar una página Web

6.1 Funciones básicas

6.1.1 Formato de fuentes

6.1.2 Inserción de Hipervínculos, marcadores e imágenes

6.1.3 Listas

6.2 Características avanzadas

6.2.1 Manejo de tablas

6.2.2 Frames

**Módulo 7 LINUX (2 hrs. / 1 semana.)**

Objetivo: Practicar las instrucciones más comunes de Linux.

7.1 Entorno

7.1.1 Inicio de Knopix

7.1.2 Descripción del escritorio

7.1.3 Manejo de archivos y unidades

7.2 Procesador de palabras

7.2.1 Formato básico

7.2.2 Tablas

7.3 Hoja de cálculo

7.3.1 Funciones básicas

7.3.2 Uso de fórmulas

- |                                    |
|------------------------------------|
| 7.4 Paquetes de presentación       |
| 7.4.1 Creación de una presentación |
| 7.4.2 Animación                    |
| 7.5 Diseño de una página Web       |
| 7.5.1 Formato básico               |
| 7.5.2 Manejo de tablas             |

### 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) 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.

Título	Autor	Editorial, fecha	Año de la edición más reciente
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.