

REVISADO POR:	
APROBADO POR:	
AUTORIZADO POR:	

FECHA DE ELABORACIÓN/REVISIÓN:	Septiembre 2004 / Julio 2005
VIGENCIA: Primavera del 2003 –Verano 2005	A partir del Periodo de Primavera del 2003

JUSTIFICACIÓN:
 Los departamentos de computación en diferentes instituciones u organismos, son los lugares más comunes donde trabajarán los egresados en la ingeniería en ciencias de la computación, por lo que es importante el que éstos conozcan los diferentes ambientes laborales que se dan; los grupos de trabajo, las áreas de aplicación del conocimiento de tipo interdisciplinario y multidisciplinario, tanto en su aspecto práctico como de investigación. Motivos por los que los egresados deberán de estar familiarizados con dichos departamentos que varían en equipos, ambientes, personas y lugares.

OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA:
 Que el estudiante comprenda las características y funcionamiento del departamento de Computación en una organización y logre una rápida adaptación en la sección que se le ubique, para una buena prestación de sus servicios

CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DE EGRESO:
 A que el egresado se relacione con lo que comúnmente será su lugar de trabajo, donde tendrá que interactuar con diversas personas y de muy diferentes disciplinas para una rápida ubicación en un entorno profesional, lo que genera un beneficio para el desempeño de sus funciones. Que cuente con los conocimientos de los diferentes niveles de mando que se dan en una organización y las diferentes instancias, mismas que le permitan poder incidir para el mejoramiento de su área, subrama o dependencia correspondiente con propuestas de proyectos; que al fluir hacia los niveles superiores de mando y responsabilidad, genere cambios de beneficio para todos.

CONTENIDO TEMÁTICO

UNIDAD: 1		TÍTULO: Antecedentes de los Departamentos de Computación en México.				
OBJETIVO ESPECÍFICO: Que el alumno conozca los orígenes de los departamentos de Computación en México, como se fue integrando su personal, y las características para su funcionamiento de acuerdo a los servicios que éste presta.						
CONTENIDO DE LA UNIDAD		Tiempo de impartición (hrs).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
		HT	HP			
1.1	Surgimiento de los departamentos de Computación en México, su personal, requerimientos arquitectónicos, de equipo y materiales	3		Introducción y motivación; comprensión y dilucidar Ideas	Exposición del Profesor; Discusión grupal y lluvia de ideas	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
1.2	Clasificación de los departamentos de Computación de acuerdo a los servicios que prestan.	3		Introducción y motivación; comprensión y dilucidar ideas; Aplicación del conocimiento previo con que cuenten de acuerdo a sus observaciones, para la clasificación de un departamento de Computación.	Exposición del profesor, planteamiento del problema, discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
HORAS TOTALES:		6				

UNIDAD: 2		TÍTULO: El organigrama				
<p>OBJETIVO ESPECÍFICO: Que el futuro egresado conozca y entienda el organigrama como instrumento explicativo de los niveles de comunicación y jerarquía, su función en condiciones actuales y diseño para cambios a futuro.</p> <p>Bibliografía: []</p>						
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios	
	HT	HP				
2.1	El organigrama como instrumento de guía laboral, que establece las condiciones de jerarquía, en un ambiente de armonía para un mejor desempeño de las actividades.	3		Introducción y motivación; comprensión y dilucidar ideas, para lo que representa un organigrama en un departamento de Computación.	Exposición del profesor, planteamiento del problema, discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
2.2	Elaboración de un diagrama para una empresa propuesta por los estudiantes	3		Motivación, comprensión y dilucidar ideas, para aplicación del conocimiento previo para elaborar un organigrama de un departamento de Computación ideal.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal, en planteamiento de un problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
HORAS TOTALES:		6				

UNIDAD: 3		TÍTULO: Los espacios físicos necesarios, la selección de los equipos de computación, mobiliario y su distribución.			
<p>OBJETIVO ESPECÍFICO: Que el alumno conozca sobre la ubicación física para el asentamiento de un departamento de Computación, los requerimientos para los diferentes tipos de instalaciones. Las ventajas y desventajas de las adecuaciones donde quedará el centro de computación y la toma de decisiones en la adquisición de los equipos.</p> <p>Bibliografía: []</p>					
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
	HT	HP			
3.1 Del espacio físico.	3		Introducción y motivación; comprensión y dilucidar ideas, para la determinación del espacio para equipos, mobiliarios y personas en un departamento de Computación.	Exposición del profesor, planteamiento del problema, discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
3.2 La selección y evaluación de los equipos de cómputo, la estimación de su vida útil y las preparaciones para los cambios a futuro.	3		Motivación, comprensión y dilucidar ideas, para adquirir el conocimiento de los espacios de un departamento de Computación ideal.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal, en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
HORAS TOTALES:	6				

UNIDAD: 4		TÍTULO: La bitácora, la documentación y los informes			
<p>OBJETIVO ESPECÍFICO: Que el estudiante reconozca que el buen control de una administración se basa en los diferentes documentos que debe contar toda empresa u organismo, lo que le permita dar cumplimiento a todos sus compromisos en tiempo y forma. Le permitirá entender que el control de documentación interna, de su personal y aquella de tipo legal con las diferentes dependencias gubernamentales, asegurando su estabilidad y desarrollo.</p> <p>Bibliografía: []</p>					
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
	HT	HP			
4.1 La bitácora a nivel de los diferentes departamentos que constituyen la empresa.	4		Introducción y motivación; comprensión y dilucidar ideas para la determinación de los diferentes tipos de documentos a elaborar por el departamento de Computación.	Exposición del profesor, planteamiento del problema, discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
4.2 La documentación de las diferentes actividades desarrolladas, planes de trabajo y proyectos realizados.	4		Motivación, comprensión y dilucidar ideas, para adquirir el conocimiento del papel que juegan en la legalidad de los documentos.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
4.3 Los reportes parciales y finales de los diferentes tipos de trabajos y proyectos desarrollados.	2		Que el estudiante comprenda la importancia de la elaboración a tiempo y en forma de los diferentes documentos.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
4.4 Otros documentos que conllevan al concepto de calidad total en el producto elaborado.	2		El alumno aprenderá a identificar la importancia de los documentos de pruebas y la elaboración de las guías de usuario.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
HORAS TOTALES	12				

UNIDAD: 5		TÍTULO: Determinación de los perfiles del personal que labora en un departamento de computación			
OBJETIVO ESPECÍFICO: EL estudiante aprenderá a identificar las características específicas de cada uno de los diferentes puestos del personal que participan en los departamentos de un centro de Computación y entender la preparación con la que cuenta para poder cubrir cada uno de ellos Bibliografía: []					
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
	HT	HP			
5.1 Los diferentes departamentos y su personal	3		Introducción y motivación; comprensión y discusión de ideas para la determinación de los diferentes especialistas que laboran en un Centro o departamento de Computación.	Exposición del profesor, planteamiento del problema, lluvia de ideas y discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
5.2 Las característica de los perfiles para cada uno de los puestos	2		Motivación, comprensión y dilucidar ideas, para definir los tipos de conocimientos de cada integrante de un Centro de computación	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
5.3 La selección del personal y su evaluación para el ingreso	2		Que el estudiante comprenda la importancia de una buena selección del personal o la toma de conciencia de sus limitaciones.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
5.4 La necesidad del entrenamiento y la capacitación del personal.	3		El alumno aprenderá a identificar la diferencias profesionales y técnicas entre el personal de los diferentes departamentos.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
HORAS TOTALES:	10				

UNIDAD: 6		TÍTULO: De las formas de trabajo para la realización de las actividades individuales y los proyectos en equipo.			
OBJETIVO ESPECÍFICO: Bibliografía: []					
CONTENIDO DE LA UNIDAD	Tiempo de impartición (hrs).		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
	HT	HP			
6.1 El desarrollo de trabajos individuales y su aceptación por un grupo.	2		Introducción y motivación, comprensión y discusión de ideas en elaboración de trabajos personales y producto como trabajo para un usuario o equipo de especialistas.	Planteamiento del problema, exposición del profesor, lluvia de ideas y discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
6.2 Desarrollo de etapas de un proyecto por un colectivo de trabajo.	2		Motivación, comprensión y dilucidar ideas en la definición de las etapas de un proyecto por parte de sus participantes	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
6.3 Integración del proyecto y etapas de pruebas del mismo.	2		Discusión para que el estudiante comprenda la importancia del tipo de pruebas a realizar antes de la entrega del producto.	Planteamiento del problema lluvia de ideas, exposición y discusión grupal.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
6.4 La aceptación del proyecto.	2		Motivación, comprensión y dilucidar ideas para la entrega de un producto desarrollado.	Lluvia de ideas, exposición y discusión grupal en planteamiento del problema.	Salón, pizarrón, plumones, proyector de acetatos.
HORAS TOTALES:	8				

HT HP

<i>HORAS TOTALES DE LA MATERIA:</i>	48	
-------------------------------------	----	--

PRACTICAS			
UNIDAD	NOMBRE DE LA PRACTICA	OBJETIVO	HORAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PERIODOS PARA PRESENTACIÓN DE AVANCES Y GLOBAL FINAL		
Parcial	Contenidos a evaluar	Periodos
I	Unidades 1, 2 y 3	6ª Semana del Curso
II	Unidad 4 y 5 parte	11ª Semana del Curso
III	Unidad 5 resto y 6	16ª Semana del Curso

Asistencia y Participación	40%
Exposición grupal:	20%
Trabajos de Investigación:	20%
Trabajos prácticos:	20%

TOTAL:	100%
---------------	------

REQUISITOS DE ACREDITACIÓN:

Tener un mínimo del 80% de asistencia y participación activa en clase
 Cumplir con la entrega de tareas y trabajos de investigación en las fechas establecidas
 Disposición a las actividades de: exposición de temas y dinámicas.

FOMENTO DE VALORES:

Poner en práctica el diálogo, el respeto a los demás compañeros de trabajo sin distinción de categorías, puesto o género, la honradez y lealtad para las instituciones, sentido de responsabilidad, aprendiendo a conocerse a sí mismo sobre el perfil que va a desarrollar a través del programa de estudios, conviviendo de manera armónica con diferentes grupos y personas para aplicar sus conocimientos en la solución de problemas computacionales para un bien común.

BIBLIOGRAFÍA:

TEXTOS Y REFERENCIAS REQUERIDAS

- 1.(B) Clark Frank J. "Procedimientos Informáticos en Sistemas Empresariales", Prentice Hall Internacional.
- 2.(C) Gordon B. Davis, Margrethe H. Olson, "Sistemas de Información Gerencial" Mc Graw Hill, 1989.
- 3.(C) Howard Schaeffer "Data Center Operations" Prentice-Hall, 1981.
- 4.(C) James A. Senn, "Sistemas de Información para la administración" Grupo Editorial Iberoamérica, 1990.
- 5.(C) Lucas Henry C. "The Analysis, Design, and Implementation of information Systems" Mc Graw Hill, 1985.
- 6.(B) Metzger Philip W., "Administración de un proyecto de programación", Trillas.
- 7.(B) Meza León José Luis, "Notas del Curso"
- 8.(B) Ricardo Hernández Jiménez, "Administración de Centros de Cómputo", Trillas, 1992.

NOTA: (B) Referencia Básica

(C) Referencia Complementaria o de Consulta