

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
LICENCIATURA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

Área de formación: Disciplinaria.

Unidad académica: Tecnologías de información.

Ubicación: Segundo Semestre.

Clave: _____

Horas semana-mes: 3

Horas Teoría: 3

Horas Prácticas: 0

Créditos: 6

PRESENTACIÓN

Este curso está estructurado en cuatro unidades que permiten al estudiante conocer los antecedentes de la disciplina, tener una panorámica de los conceptos que se desarrollarán a lo largo de la carrera y contar con una visión de las tendencias actuales en tecnologías de información.

OBJETIVO GENERAL

El alumno conocerá la evolución histórica de las tecnologías de información, para reconocer su importancia en el desarrollo científico y social.

UNIDAD I.- ANTECEDENTES

TIEMPO APROXIMADO: 9 Horas.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD:

- Conocer los conceptos básicos, aplicaciones y tipos de tecnologías de información.
- Analizar la relación entre las tecnologías de información y los sistemas de información.
- Entender el efecto de las tecnologías de información sobre el trabajo de las organizaciones y en la sociedad en general.
- Analizar el avance de las tecnologías de información a través del tiempo.
- Conocer las características de las tecnologías de información para ser aplicadas de acuerdo a ellas.

CONTENIDO

Introducción a las tecnologías de información

1.1 TI's y sistemas de información

1.2 TI's y sus características

1.3 El pasado, presente y futuro de las TI's

UNIDAD II.- EL LICENCIADO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES Y SU CAMPO DE ACCIÓN

TIEMPO APROXIMADO: 9 Horas.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD:

- Identificar los objetivos y el enfoque de la Licenciatura en Sistemas Computacionales de la UNACH.
- Deducir la importancia de su preparación para un buen desarrollo profesional.
- Distinguir los aspectos relacionados con la acreditación, la certificación y el desarrollo de competencias.

CONTENIDO

- 2.1 El Licenciado en Sistemas Computacionales de la UNACH
- 2.2 Importancia
- 2.3 Objetivo general
- 2.4 Currícula de la Licenciatura
- 2.5 Fundamentación
- 2.6 Perfil del egresado
- 2.7 Modelos curriculares
- 2.8 Acreditación de planes y programas de estudio
- 2.9 Certificación
- 2.10 Competencias laborales
- 2.11 El entorno profesional y laboral de la Licenciatura
- 2.12 El Licenciado en Sistemas Computacionales ante las Tecnologías de información

UNIDAD III.- FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN

TIEMPO APROXIMADO: 18 Horas.

OBJETIVO DE LA UNIDAD: Comprender los conceptos sobre computación relacionados con el campo de estudio de las tecnologías de información.

CONTENIDO

- 3.1 Computadoras, su evolución, operación y configuración
- 3.2 Software de base
- 3.3 Redes e internet
- 3.4 Teoría matemática de la computación
- 3.5 Bases de datos
- 3.6 Sistemas de información
- 3.7 Programación e Ingeniería de software
- 3.8 Interacción humano - computadora

UNIDAD IV.- LA COMPUTACIÓN EN LA SOCIEDAD

TIEMPO APROXIMADO: 12 Horas.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD:

- Analizar el impacto de la ética en la era de la información.
- Conocer los aspectos relacionados con la privacidad, propiedad, seguridad y calidad en los sistemas de información.
- Conocer las opciones de aplicación de las TI's en diversos ámbitos.
- Conocer las tendencias en TI's.

CONTENIDO

- 3.1 La ética en la era de la información
- 3.2 Privacidad, propiedad, calidad y seguridad en los sistemas de información
- 3.3 Tecnologías de información y el mercado de la información
 - 3.3.1 Vida cotidiana
 - 3.3.2 Placeres
 - 3.3.3 Salud
 - 3.3.4 Aprendizaje
 - 3.3.5 Negocios y organizaciones
 - 3.3.6 Gobierno
 - 3.3.7 Valor de la información
- 3.4 La economía digital
- 3.5 El mundo interconectado
- 3.6 E-bussines
- 3.7 Legislación en la economía Digital
- 3.8 Tecnologías emergentes.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Análisis de casos reales aplicados a las tecnologías en cuestión, discusión de casos y solución de problemas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Exámenes parciales	20%
Discusión de casos	50%
Presentación de un caso	20%
Auto y coevaluación:	10%

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Kenneth C. Laudon, Carol Guercio Traver y Jane Price Laudon. (1994). Information technology and society. Wadsworth.

Norton, Peter. (2000). Introducción a la computación. McGraw Hill. 3ª edición. México.

Levine, Guillermo (2001). Computación y programación moderna. Pearson. México.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Long., Larry. (1999) Introducción a las computadoras y a los sistemas de información. Prentice Hall. 5ª edición. México.

Material y/o software de apoyo. www.glencoe.com/Norton/online