



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México



Universidad Autónoma del Estado de México • Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales

Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura de Ingeniero Agrónomo Industrial 2003

Programa de Estudios:

Informática y Computación



I. Datos de identificación

Licenciatura **Ingeniero Agrónomo Industrial 2003**

Unidad de aprendizaje **Informática y Computación** Clave **L32414**

Carga académica	2	4	6	8
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica **1** 2 3 4 5 6 7 8 9

Seriación	Ninguna	Ninguna
	UA Antecedente	UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso	<input type="checkbox"/>	Curso taller	<input checked="" type="checkbox"/>
Seminario	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Laboratorio	<input type="checkbox"/>	Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>		

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>	Mixta (especificar)	<input type="text"/>

Formación común

T.S.U. en Arboricultura 2012	<input type="checkbox"/>	Agrónomo en Floricultura 2004	<input type="checkbox"/>
Agrónomo Fitotecnista 2003	<input type="checkbox"/>		

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje

T.S.U. en Arboricultura 2012	<input type="text"/>
Agrónomo en Floricultura 2004	<input type="text"/>
Agrónomo Fitotecnista 2003	<input type="text"/>



II. Presentación

La unidad de aprendizaje de Informática y Computación corresponde de la Licenciatura de Ingeniero Agrónomo Industrial, la cual está ubicada en el Nuevo plan de estudios de 2003. El programa está diseñado en forma teórica y práctica, debido a que es importante que el alumno corrobore por sí lo aprendido en el aula. Puesto que el conocimiento informático solo aprende bajo la práctica, cuando el alumno se enfrenta a los equipos de cómputo como herramienta para facilitar su trabajo cotidiano en el quehacer propio del profesional del Ingeniero Agrónomo.

En esta unidad de aprendizaje, de Informática y Computación, se ha propuesto que los alumnos realicen prácticas utilizando pos programa de cómputo más comunes que se encuentran en el mercado informático, además de que organizados en equipo presentaran un proyecto final para acreditar la materia, en el que será necesario emplear todos los conocimientos adquiridos en la unidad de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de las competencias se han diseñado de tal manera que una parte corresponde a la teoría y la otra a la práctica donde se aplican diversos tipos de estrategias didácticas que finalmente van a dar la evaluación de cada unidad de competencia. Por lo tanto, de acuerdo a este esquema de competencias, la evaluación de esta unidad de aprendizaje estará conformada por un 20% de teoría y un 80% de prácticas, en relación a esto último se llevará a cabo dentro de las salas de cómputo destinadas para la facultad.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación: Básico

Área Curricular: Complementaria

Carácter de la UA: Optativa

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar talentos humanos que sean capaces de:

- Manejar, acondicionar, conservar y transformar productos provenientes del campo, que coadyuven al incremento de los ingresos que los agricultores, generen empleos y den valor agregado a la producción, todo ello con base en el diseño y proyección de agroindustrias rurales.



- Formular estudios de factibilidad que comprendan los aspectos de mercado, comercialización infraestructura y financiamiento que den respuesta a las necesidades de un mercado laboral globalizado.
- Incursionar en el desarrollo y organización de los productores, con estricto respeto a su idiosincrasia.
- Desarrollar habilidades para que se transformen en agentes de cambio, líderes de su profesión.
- Ser creativos en el diseño, construcción y ejecución de proyectos agroindustriales diversos.
- Participar en proyectos que coadyuven en el desarrollo sostenible y que promueva la competitividad y la eficiencia en las actividades agroindustriales sin afectar los recursos naturales.
- Contar con habilidades de comunicación oral, escrita y electrónica.
- Rescatar, preservar, difundir y vincular la cultura agroindustrial a través de actividades de extensión universitaria y de publicaciones.

Objetivos del núcleo de formación:

Proporciona al estudiante los conocimientos para lograr una formación elemental y general, así mismo las bases contextuales, teóricas filosóficas de su carrera y una cultura básica universitaria en las ciencias y humanidades, así como una orientación profesional pertinente.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Reforzar el desarrollo Humano de los estudiantes para lograr una formación integral que le permita acrecentar su cultura y su espectro laboral con la capacidad de toma de decisiones, evaluación de recursos e interactuar con la sociedad en general.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Aplicar herramientas ofimáticas para la creación y manipulación de documentos de texto, la presentación de proyectos y trabajos, el registro y manejo de datos, la gestión de correo electrónico y la optimización de los recursos tecnológicos en el ámbito laboral.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización

Unidad 1. Procesador de texto (Microsoft Word).

Objetivo: El alumno conocerá las principales funciones del procesador de texto como herramienta para elaborar los documentos de calidad de manera profesional, con un mínimo de esfuerzo y un poco de tiempo.

- 1.1 Componentes de la interfaz de Microsoft Word, operaciones básicas con documentos configuración de documentos, imágenes y gráficos, tablas, plantillas, otras funciones de Word y publicación web.

Unidad 2. Asistente personal de información y cliente de correo electrónico (Microsoft Outlook)

Objetivo: El alumno conocerá los fundamentos del correo electrónico para enviar y recibir mensajes a través de la red, así como el uso del programa Outlook para correo, calendario, tareas y contactos.

- 2.1 Fundamentos básicos del correo electrónico, los componentes de la interfaz de Microsoft Outlook, enviará y recibirá mensajes y otras herramientas disponibles.

Unidad 3. Presentaciones gráficas (Microsoft Power Point)

Objetivo: El alumno conocerá las herramientas Microsoft Power Point para la creación de presentaciones dinámicas y de alto impacto así como diferentes características para elaborar un sinfín de trabajos, proyectos, investigaciones, etc.

- 3.1 Elaborar presentaciones dinámicas y de alto impacto usando texto, tabla, gráficos, animaciones, audio y video y publicaciones Web.

Unidad 4. Hojas de cálculo (Microsoft Excel)

Objetivo: El alumno conocerá los principios básicos de las hojas de cálculo, los componentes de la interfaz de Microsoft Excel, operaciones básicas utilizando funciones incorporadas en el programa, gráficos e imágenes y otras funciones y características avanzadas.

- 4.1 Uso de la hoja del cálculo Microsoft Excel usando funciones y fórmulas, gráficos e imágenes, tablas dinámicas y otras características avanzadas.

Unidad 5. Gestor de base de datos (Microsoft Access)



Objetivo: El alumno conocerá los conceptos básicos de la gestión de base de datos relacionales y no relacionales, la interfaz de Microsoft Access, operaciones básicas con bases de datos, las tablas, las relaciones, las consultas, los formularios, los informes, y otros elementos.

5.1 Administración la administración de una base de datos relacional desde su creación, captura de registros, operaciones con registros, tablas relaciones, consultas, formularios, informes, importar y exportar datos.

Unidad 6. Editor de publicaciones (Microsoft Publisher)

Objetivo: El alumno conocerá los conceptos básicos de las publicaciones, la interfaz de Microsoft Publisher, diseños de publicación y operaciones básicas, para aplicarlas en la elaboración de publicaciones profesionales.

6.1 Principales características de las publicaciones, los componentes de la interfaz de Microsoft Publisher, diversos diseños de publicaciones y las operaciones básicas del programa.

VII. Sistema de Evaluación

El curso se evaluará considerando el 50% de teoría y 50% de práctica como sigue:

	Unidad		Teoría		Práctica	
	Horas	%	Horas	%	Horas	%
I	5.0	5.0	5.0	10.0	12.0	
II	3.0	5.0	5.0	7.0	11.0	
III	3.0	5.0	5.0	7.0	12.0	
IV	5.0	5.0	5.0	10.0	12.0	
V	5.0	5.0	5.0	10.0	12.0	
VI	3.0	5.0	5.0	7.0	11.0	
TOTAL	24.0	30.0	30.0	51.0	70.0	



VIII. Acervo bibliográfico

Baselga López, Manuel. Guía fácil de computadoras, Paraninfo, España, 1988. 134 pp.

Duffy, Tim. Introducción a la informática. Grupo Editorial Iberoamérica, México, 1993. 305 pp.

Fahey, Tom. Diccionario de Internet. Prentice-Hall Hispanoamericana, México, 1995. 220 pp.

Gookin, Dan, Varios autores. Diccionario Ilustrado de Computación para Inexpertos. Limusa, México, 1995. 629 pp.

Levine Gutiérrez, Guillermo. Introducción a la computación y a la programación estructurada. Mc Graw-Hill, México, 1989, 424 pp.

Torns Dorf, H.-M. Torns Dorf. PC para principiantes. Computec Editores, México, 1994. 245 pp.

Martín, Nacho B. Computadoras: guía visual. 1995.

Dooley, Brian J. El camino fácil a Windows. 1995.

Freedman, Alan. Diccionario de computación: Inglés-Español, Español-Inglés. 1994.

Gookin, Dan. Aprendiendo Microsoft Windows XP profesional en 24 horas. 2003.

Gookin, Dan. PCs para inexpertos 1998.

King, Adrian. Windows XP. 2005.

Martín, Nacho B. Guía visual de introducción a la informática. 1999.

Restrepo, Jaime A. Computadoras para todos. 2001.

Restrepo Jaime A. De DOS a Windows. 1996.

Roberts, Peter. Aprendamos computación: principios y aplicaciones. 1996.

Manual Office Microsoft – 2001

Apuntes de la asignatura.

Sitios de Internet

AulaClick.com

Presenta una gran lista de tutoriales gratuitos tales como: Windows, Word, Excel, Power Point, Access, Outlook y muchos más.

TerritorioPC.com

Incluye tutoriales de los programas más conocidos: Windows, Word, Excel, Access y varios destinados al Internet.