

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
CAMPUS SUR**

DIRECCIÓN GENERAL ACADÉMICA

**DISEÑO MICROCURRICULAR DE LA ASIGNATURA DE ADMINISTRACIÓN DE
PAQUETES INFORMÁTICOS (SÍLABO)**

CARRERA: ASISTENCIA EJECUTIVA DE GERENCIA

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nombre de la Asignatura:	Administración de Paquetes Informáticos
1.2. Nombre del Docente:	Ing. Javier Guaña Moya Msc.
1.3. Código:	3008
1.4. Número de créditos:	Teóricas: 1 Prácticas: 2
1.5. Semestre:	Tercero
1.6. Eje de formación:	PROFESIONAL
1.7. Ciclo de estudios:	Sep 2012 – Febrero 2013
1.8. Número de horas presenciales:	3 horas semanales
1.9. Número de horas de tutorías: (Por lo menos el 10% de las horas presenciales)	5 horas semestrales
1.10. Horario:	Martes: 09:00 – 11:00 Viernes: 09:00 – 10:00
1.11. Prerequisitos:	Tecnologías de la Información y Comunicación II
1.12. Correquisitos:	Desarrollo Personal e Inteligencia Emocional Administración General Metodología de la Investigación Comunicación Oral y Escrita II Inglés Básico II Mandarín II TIC II Contabilidad Computarizada

2. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Administrar los diferentes Paquetes Informáticos con responsabilidad y ética profesional

Producto Integrador: Aplicación de la Administración de los Paquetes Informáticos en la vida profesional

3. CARACTERIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La Administración de Paquetes Informáticos permitirá planificar, optimizar, administrar y organizar la utilización de los recursos del Sistema Informático, garantizando su disponibilidad y continuidad de los usuarios.

4. OBJETIVO DE LA ASIGNATURA

Los estudiantes serán capaces de administrar Sistemas Informáticos en los que se apoya la gestión y administración de la empresa, prestando soporte directo a los usuarios finales, aplicando y cumpliendo los requerimientos legales vigentes en el sector bajo los criterios de la flexibilidad, corrección, seguridad y tecnología de punta, usando el trabajo en equipo con responsabilidad y ética profesional

5. CONTRIBUCIÓN DE LA COMPETENCIA EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL

La Administración de los Sistemas Informáticos, ayudará al mejor desenvolvimiento de los profesionales, para dar soluciones técnicas y tecnológicas en las empresas públicas y privadas.

6. COMPONENTES QUE DEBEN SER CONSIDERADOS EN LA ELABORACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

CAPACIDADES	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo• Tiene comprensión analítica• Formula juicios coherentes• Elabora documentos de propuestas• Sistematiza las ideas• Categoriza situaciones reales• Analiza los problemas específicos• Codifica realidades de la sociedades• Observa e interpreta la realidades• Analiza discursos de la profesión	<ul style="list-style-type: none">• Respetuoso• Responsable y tolerante• Mente abierta• Objetivo• Creativo• Crítico• Reflexivo• Organizador• Lógico• Perspicaz• Razonador• Observador• Preciso• Investigativo• Comprensivo• Propositivo

6.1. CONOCIMIENTOS:

UNIDAD I: ADMINISTRACIÓN DE SOFTWARE

- La economía digital actual
- La administración de los programas de software de su empresa como un activo
- El uso de copias ilegales de software
- La administración adecuada de los programas de software
 - Desarrollo de políticas y procedimientos
 - Auditoría de su software
 - Determinación de qué es legal y qué no lo es
 - Establecimiento de una auditoría de rutina
- Comprender la piratería de software es una buena práctica empresarial

UNIDAD II: APLICACIONES INFORMÁTICAS

- ✓ Free Mind
 - a. Entorno de trabajo general de FREEMIND.
 - Creación de Idea Central.
 - Creación de nodos secundarios y relaciones.
 - Resaltado de ideas.
 - Agregar íconos y emoticones a las ideas.
 - b. Ideas Generales y novedosas sobre el presentador de información.
 - Tipos de presentadores de información.
 - Teoría de los colores.
 - Teoría de las proporciones.
 - Líneas e ideas por diapositiva.
 - El formador puede reforzar esta parte final del módulo con ayuda de una serie de videos de “muerte por powerpoint” que se comparten en el curso virtual.
- ✓ Hot potatoes
 - a. Entorno de trabajo general de HOTPOTATOES.
 - b. Configuración general de instrumentos de evaluación.
 - c. Creación de un JCroos.
 - d. Creación de un JQuiz.
 - e. Creación de un JMatch.
 - f. Creación de un JCloze.
 - g. Creación de un JMix.
 - h. Guardar el instrumento de evaluación como una página web
 - i. Guardar el archivo fuente de los instrumentos de evaluación.
- ✓ Edraw Max

✓ Google DOCS

- a. Crear una cuenta google (mail yahoo, hotmail, etc.)
- b. Crea un google doc de procesador de texto y lo comparte con los compañeros.
- c. Trabajar sobre el documento en forma colaborativa y participativa
- d. Separar a los estudiantes en grupos de trabajo y pedir que cada grupo cree su propio google doc y lo compartan entre ellos
- e. Búsqueda avanzada de imágenes.
- f. Uso del traductor de google.
- g. Uso de Google Books.
- h. Uso de Google Calendar.
- i. Uso de Google Reader.

UNIDAD III: SOFTWARE DE APLICACIÓN

- Software ERP de Gestion Comercial
- Software MRP de Gestion Industrial
- Software de Control Biométrico de Personal
- Software CRM
- Software de Factura Electrónica para Pymes
- Software de Gestión para Inmobiliarias
- Software de Gestión para Restaurantes
- Software de Gestión para Deliverys
- Software de Gestión para Hoteles
- Software de Gestión para Moteles
- Software de Gestión de Playas de Estacionamiento
- Software de Gestión de Spa
- Software de Gestion de Alquiler de Equipos
- Sistemas para Estudios Contables
- Software de Liquidación de Haberes
- Sistemas para Comercio Exterior
- Soluciones de Diseño Web

UNIDAD IV: COMERCIO ELECTRÓNICO

- Comercio electrónico
- Ventajas de usar comercio electrónico
- Categorías del comercio electrónico
- Riesgos de usar comercio electrónico
- Usos del comercio electrónico
- Tecnologías que se emplean para comercio electrónico
- Tipos de relaciones que pueden presentarse
- Cambios en las empresas que usan comercio electrónico
- Efectos del comercio electrónico
- El pago por Internet

- Seguridad informática
- Vulnerabilidad de los sistemas de información
- Auditoría en los sistemas de información
- Delitos computacionales (Fraudes Informáticos)
- Moral y ética computacional
- Ingeniería Social
- Seguridades de Internet

6.2. SISTEMA DE HABILIDADES DEL PROGRAMA DE COMPETENCIA

Por orden de aprendizaje

- Observar
- Conocer
- Manipular
- Manejar
- Aplicar
- Verificar
- Interpretar

6.3. SISTEMA DE VALORES DEL PROGRAMA DE COMPETENCIA.

- Innovador
- Creativo
- Trabajo en Equipo
- Emprendedor
- Responsable/honesto

7. PROGRAMACIÓN DE UNIDADES DE COMPETENCIA

UNIDAD DE COMPT.	ELEMENTO DE COMPETENCIA	SEMANAS NÚMERO	TRABAJO AUTÓNOMO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
UNIDAD I: ADMINISTRACIÓN DE SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> ○ La economía digital actual ○ La administración de los programas de software de su empresa como un activo ○ El uso de copias ilegales de software ○ La administración adecuada de los programas de software ○ Desarrollo de políticas y procedimientos ○ Auditoría de su software ○ Determinación de qué es legal y qué no lo es ○ Establecimiento de una auditoría de rutina ○ Comprender la piratería de software es una buena práctica empresarial 	1-2-3-4	Trabajos, informes, modelos, casos, etc.	La evaluación consistirá en el manejo y aplicación de la Administración de Paquetes Informáticos, así como también el uso de los diferentes organizadores de ideas, aplicados a la administración de Software.

UNIDAD II: APLICACIONES INFORMÁTICAS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Free Mind a. Entorno de trabajo general de FREEMIND. <ul style="list-style-type: none"> ○ Creación de Idea Central. ○ Creación de nodos secundarios y relaciones. ○ Resaltado de ideas. ○ Agregar iconos y emoticones a las ideas. b. Ideas Generales y novedosas sobre el presentador de información. <ul style="list-style-type: none"> ○ Tipos de presentadores de información. ○ Teoría de los colores. ○ Teoría de las proporciones. ○ Líneas e ideas por diapositiva. ○ El formador puede reforzar esta parte final del módulo con ayuda de una serie de videos de “muerte por powerpoint” que se comparten en el curso virtual. ✓ Hot potatoes <ul style="list-style-type: none"> - Entorno de trabajo general de HOTPOTATOES. - Configuración general de instrumentos de evaluación. - Creación de un JCroos. - Creación de un JQuiz. - Creación de un JMatch. - Creación de un JCloze. - Creación de un JMix. - Guardar el instrumento de evaluación como una página web - Guardar el archivo fuente de los instrumentos de evaluación. ✓ Edraw Max ✓ Google DOCS <ul style="list-style-type: none"> - Crear una cuenta google (mail yahoo, hotmail, etc.) - Crea un google doc de procesador de texto y lo comparte con los compañeros. - Trabajar sobre el documento en forma colaborativa y participativa - Separar a los estudiantes en grupos de trabajo y pedir que cada grupo cree su propio google doc y lo compartan 	5-6-7-8-9	Trabajos, informes, modelos, casos, etc.	La evaluación consistirá en el manejo de los organizadores de ideas, aplicados a las diferentes asignaturas.
---	---	-----------	--	--

	<p>entre ellos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda avanzada de imágenes. - Uso del traductor de google. - Uso de Google Books. - Uso de Google Calendar. - Uso de Google Reader. 			
UNIDAD III: SOFTWARE DE APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> o Software ERP de Gestion Comercial o Software MRP de Gestion Industrial o Software de Control Biométrico de Personal o Software CRM o Software de Factura Electrónica para Pymes o Software de Gestión para Inmobiliarias o Software de Gestión para Restaurantes o Software de Gestión para Deliverys o Software de Gestión para Hoteles o Software de Gestión para Moteles o Software de Gestión de Playas de Estacionamiento o Software de Gestión de Spa o Software de Gestion de Alquiler de Equipos o Sistemas para Estudios Contables o Software de Liquidación de Haberes o Sistemas para Comercio Exterior o Soluciones de Diseño Web o Paginas web o Periódicos Digitales 	11-12-13-14	Trabajos, informes, modelos, casos, etc.	La evaluación consistirá en la aplicación y ejecución de los diferentes Software de Aplicación.
UNIDAD IV: COMERCIO ELECTRÓNICO	<ul style="list-style-type: none"> o Comercio electrónico o Ventajas de usar comercio electrónico o Categorías del comercio electrónico o Riesgos de usar comercio electrónico o Usos del comercio electrónico o Tecnologías que se emplean para comercio electrónico o Tipos de relaciones que pueden presentarse o Cambios en las empresas que usan comercio electrónico o Efectos del comercio electrónico o El pago por Internet o Seguridad informática o Vulnerabilidad de los sistemas 	15-16-17-18-19	Trabajos, informes, modelos, casos, etc.	Se revisaran las aplicaciones de las diferentes tecnologías existentes en el mercado, a través del comercio electrónico con Creatividad, Orden, Honestidad, Originalidad, Precisión y la Exactitud de los trabajos.

	de información ○ Auditoría en los sistemas de información ○ Delitos computacionales (Fraudes Informáticos) ○ Moral y ética computacional ○ Ingeniería Social ○ Seguridades de Internet			
--	---	--	--	--

8. METODOLOGÍAS

- De forma general, las formas organizativas que se emplearan en las diferentes clases y tareas serán:
 - Clase Taller
 - Clase Laboratorio
 - Trabajos en equipo
 - Prácticas y casos reales
 - Clase Magistral

9. RECURSO PARA EL APRENDIZAJE

- Pizarra
- Tiza líquida
- Marcadores
- Retroproyectores
- Software de Aplicación (Microsoft Office / OpenOffice)
- Internet
- Computadores
- Papelógrafos
- Aula virtual

10. EVALUACIÓN

La evaluación se considera un elemento concluyente del proceso de enseñanza y aprendizaje, que demuestra el impacto de la asignatura en la formación profesional del estudiante.

Dada la naturaleza de la asignatura de Administración de Paquetes Informáticos y la aplicación práctica de sus contenidos, se hace muy idónea la aplicación de un proceso de evaluación continua, es decir durante todo el semestre, permitiendo la verificación del cumplimiento de los objetivos definidos en el plan de estudios.

En cada unidad se aplicarán diferentes alternativas de evaluación en dependencia de las características de los contenidos tratados.

Una constante en el desarrollo de las actividades académicas será la retroalimentación de los contenidos, a través de preguntas directas a los estudiantes al inicio de cada encuentro.

Los trabajos de investigación serán realizados a través de la consulta en varias

fuentes de información, serán elementos valorativos permanentes que permitirán a los estudiantes fortalecer los contenidos tratados en el aula de clase.

Se aplicarán varias pruebas escritas con preguntas de reflexión y sobre todo con ejercicios prácticos aplicativos a través del uso de esquemas predefinidos para simular un problema real. De igual forma el uso de los diferentes programas brindan amplias posibilidades de verificar la apropiación adecuada de los contenidos por parte de los estudiantes y el desarrollo de sus habilidades en el manejo de las diferentes aplicaciones mencionadas en el plan temático.

Las distintas evaluaciones se realizarán sobre una valoración máxima de 20 puntos, basado en regularidades evaluativas que mida los objetivos cumplidos, el nivel de conocimiento teórico práctico, las habilidades destrezas y competencias bajo indicadores de coherencia, relevancia, pertinencia.

La evaluación podría ser también cualitativa.

Se tendrá varios aportes al final de cada parcial para obtener la valoración respectiva.

El registro de todas estas evaluaciones se incluirán en la carpeta docente, como registro de descargo, para que la dirección de Carrera pueda evaluar y supervisar dicho proceso.

Por lo antes expuesto se puede decir que el proceso de evaluación será sistemático y continuo durante el semestre y el documento empleará técnicas e instrumentos válidos y confiables para su proceso. La evaluación de los aprendizajes y del desempeño docente se regirá en base a los siguientes parámetros:

1. Las asignaturas se calificarán sobre 40 puntos
2. La calificación mínima promocional será 28/40
3. Se pasarán dos calificaciones: Una al término del primer hemisemestre y otra al final del semestre cada una sobre 20 puntos.
 - 3.1 El examen tendrá una valoración del 30%, mientras que los trabajos, exposiciones y las pruebas serán sobre el 70%
4. Estas calificaciones serán pasadas con un decimal. El redondeo cabe sólo en la calificación final del semestre y será sobre la base de cinco décimas o más.
5. Si en la suma de los dos hemisemestres, un estudiante alcanza 15 puntos o menos, reprobará la asignatura.
6. Un alumno quedará suspenso cuando la suma de los dos hemisemestres se encuentre entre 16 y 27 puntos.
7. El examen de recuperación se calificará sobre 20 puntos.
8. La calificación del examen de recuperación se sumará al promedio de los dos hemisemestres para obtener la calificación final.

11. BIBLIOGRAFÍA

1. **AYUDAS ON-LINE**, de los programas y aplicaciones analizados.
2. **C.J. DATE**, 2001. "Introducción a los sistemas de bases de datos". Pearson educación, México.
3. **CASTELLS MANUEL**, 2001 "La era de la información: economía, sociedad y cultura". Madrid, Alianza.
4. **DAVIS, WILLIAMS S.**, 1995. "Management, information, and systems: an introduction to business information systems". West Publishing Company.
5. **DON TAPSCOTT**, 1996. "The digital economy: promise and peril in the age of networked intelligence". Mc Graw-Hill.
6. **EMPRENEDORES**, (Revista), recopilación de artículos de actualidad relacionados con el capítulo.
7. **FREEMAN, C.** 1998. "The economics of innovation". Edward Edgar.
8. **HARLEY HAHN**, 1996. "Internet manual de referencia". Mc Graw Hill.
9. **INSTITUTO CATO (CENTER FOR TRADE POLICY STUDIES)**, 2001. Artículo: "El caso de los mercados abiertos a los capitales globales".
10. **JAMES A. SENN**, 1992. "Análisis y Diseño de Sistemas de Información". McGraw Hill Interamericana Méjico, S.A.
11. **JAMES C. EMERY**, 1987. "Sistemas de Información Para la Dirección". Ediciones Díaz de Santos, S.A.
12. **JAMES MARTIN**, 1996. "Cybercorp, the new business revolution". Amacom.
13. **MANUEL CASTELLS**, 2001 "La galaxia Internet, reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad", Plaza & Janes.
14. **MARTIN Y LADERA, IVAN**, 2002. "Modler for Windows en Castellano". U.C.L.M.
15. **MIGUEL ANGEL DAVARA**, 1996. "De las autopistas de la información a la sociedad virtual". Aranzadi.
16. **OECD**. 1996. "Technology and industrial perfonmance". Paris, OECD.
17. **THE ECONOMIST**, (Revista), recopilación de artículos de actualidad relacionados con el capítulo.
18. **VENCE BEZA, XAVIER**. 1995. "Economía de la innovación y del cambio tecnológico". Siglo XXI Editores.