

PROGRAMA DE ESTUDIOS PROTOCOLO

Fecha de elaboración	Mes /año Junio/2004
Fecha de aprobación	Mes /año
Fecha de aplicación	Mes /año Septiembre/ 2004

Clave	
Nivel	Lic. (X). Mtría. () Doc.()
Ciclo	Int. () Bas. () Sup. (X)

Nombre del curso: Computación II		Semestre: Quinto	
Colegio: Ciencia y Tecnología.		Plan de estudios del que forma parte: Materia optativa del ciclo superior: del Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades y del Colegio de Ciencias y Humanidades.	
Propósito(s) general(es): El estudiante conocerá los principios básicos del lenguaje de Internet HTML y del programa "Front Page", ambos de manera teórica-práctica, mediante los cuales le permitirán el diseño y publicación de páginas en Internet. Asimismo, conocerá los principios básicos del comercio electrónico por Internet.			
Seriación: si (X) no ()	Asignaturas	Previas: Computación I Posteriores:	

Modalidad		Horas de estudio por semana:				
Seminario () Taller ()	Con docente	Teóricas	24	Autónomas	Teóricas	16
Curso (X)		Prácticas	24		Prácticas	16
Laboratorio () Clínica ()						

Requerimientos para cursar la asignatura
Conocimientos: El hardware de la computadora personal, gestión de archivos y carpetas, y conceptos de Internet.
Habilidades: Dominio de la herramienta Explorador de Windows, de un editor de texto como el bloc de notas y manejo de Internet: realización de búsquedas.

Perfil deseable del profesor: Titulado con licenciatura en el área de Informática o Computación o con estudios de postgrado en el área de Informática o Computación. Dominio de HTML, programación orientada a objetos y experiencia en el diseño y publicación de páginas HTML.
Academia responsable del programa: Informática
Elaborado por los profesores de la Academia de Informática: Marco Antonio Becerril Palma, Marcos López Chimil, Juan Jesús Álvarez Escudero, Armando Valera Paulino, Catalina Trevilla Román, Jorge Wals Selvas.

1Planeación general

1.1 Introducción y marco referencial

El curso de Computación II es una materia optativa del plan de estudios del ciclo superior del Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades y del Colegio de Ciencias y Humanidades y se imparte en el quinto semestre en la Universidad de la Ciudad de México.

La didáctica de Computación II está centrada en el aprendizaje del estudiante, siguiendo el modelo que propone la Universidad de la Ciudad de México. La materia de Computación II incrementará en el estudiante sus capacidades de creatividad e imaginación, a través del diseño y programación de las páginas HTML; asimismo, cuando el estudiante trabaje con el lenguaje de Internet HTML, analizará los errores en la programación y sus causas, e identificará “lo que es correcto”. De esta manera el estudiante adquirirá los conocimientos que se pretenden que obtenga; en otras palabras, el estudiante aplicará procesos metacognitivos (conocerá como conoce) y el aprendizaje lo realizará de una manera conciente.

La estructura y contenidos de la materia de Computación II son los siguientes:

1. HTML 4

- 1.1 Introducción
- 1.2 Primeros pasos con HTML
- 1.3 Enriqueciendo el documento
- 1.4 Imágenes
- 1.5 Interconexión de páginas: hiperenlaces
- 1.6 Mapas
- 1.7 Tablas
- 1.8 Formularios
- 1.9 Marcos
- 1.10 Multimedia
- 1.11 Hojas de estilo
- 1.12 Subir la página a Internet

2. Front Page

- 2.1 Conceptos básicos
- 2.2 Hipervínculos y tablas
- 2.3 Plantillas
- 2.4 Bordos y componentes
- 2.5 Formularios
- 2.6 Vistas y asistente
- 2.7 Foros de discusión
- 2.8 Marcos

3. Comercio electrónico por Internet

- 3.1 Introducción al comercio electrónico
- 3.2 Tipos de comercio electrónico
- 3.3 Seguridad
- 3.4 Los medios de pago
- 3.5 El proceso de pago

La función de la materia Computación II dentro del ciclo superior, es que el estudiante publique en Internet trabajos e investigaciones de cualquier materia del plan de estudios de la carrera que cursa en la UCM, así como que exprese sus ideas en la red mundial de información, ya que la gran ventaja de Internet, es que cualquier persona en cualquier parte del mundo, puede ver lo que el estudiante publica. Por lo anterior, la materia de Computación II guarda un estrecho vínculo con el resto de las materias de la UCM.

Además, el curso contribuye para que se propicie en el estudiante la construcción de valores tales como: la autonomía, la responsabilidad, la cooperación, interés por el conocimiento y el espíritu indagatorio; asimismo, propicia habilidades de pensamiento tales como: la planeación y el orden, la habilidad para estudiar y aprender por su cuenta propia, analizar, sintetizar, aplicar un pensamiento crítico, identificar y resolver problemas, innovar, desarrollar iniciativas propias y tomar decisiones.

1.2 Propósitos generales

El estudiante conocerá los principios básicos del lenguaje de Internet HTML y del programa "Front Page", ambos de manera teórica-práctica, mediante los cuales le permitirán el diseño y publicación de páginas en Internet. Asimismo, conocerá los principios básicos del comercio electrónico por Internet.

1.3 Metodología general

Curso teórico-práctico.

1.4 Bibliografía

1.4.1 Básica para el estudiante

	Libro	Autor	Editorial	Edición	País	Año
1	Biblioteca del estudiante: Computación II	Universidad de la Ciudad de México	UCM	UCM	México	2004

1.4.2 Complementaria para el estudiante

	Libro	Autor	Editorial	Edición	País	Año
1	Manual imprescindible de HTML 4	Germán Galeano, Pablo Díaz, José Carlos Sánchez	Anaya	Quinta reimpresión	España	2002
2	Microsoft Front Page XP Colección: Guías Visuales	Daniel Benchimol	M P Ediciones S. A.		Argentina	2002

1.4.3 Para el docente

	Libro	Autor	Editorial	Edición	País	Año
1	HTML 4. Guía de referencia y tutorial	José Luis Raya; José A. Moreno; Antonio López.	Alfaomega		España	1999
2	Programación en Internet	Jamsa, Kris; Cope, Ken	McGraw Hill	Primera	México	1996
3	Programación para Web	Jamsa, Kris; Lalani Suleiman; Weakley Steve	Mc Graw Hill	Primera	México	1998
4	Seguridad y comercio en la Web	Garfinkel, Simpson; Spafford Gene	McGraw Hill O'Reilly	Primera	México	1999

1.5 Recursos didácticos

Una sala de cómputo con una impresora, un escáner y un quemador. Cada computadora personal deberá tener instalado el sistema operativo Windows 2000, Office 2000 y el programa "Front Page". Las computadoras deberán tener instalado el software "Quick Time" para la clase de multimedia. Asimismo, el docente deberá contar con una laptop y un proyector de video para computadora personal (cañón). Dicha computadora deberá tener instalado el sistema operativo Windows 2000, Office 2000 y el programa "Front Page".

1.6 Evaluación diagnóstica

1.6.1 Modalidad

Prueba escrita para realizarse en el salón de clases.

1.6.2 Conocimientos y habilidades previos

El estudiante deberá conocer y manejar la "Gestión de archivos y carpetas" del sistema operativo Windows o de Linux, manejar las teclas rápidas de edición: cortar, copiar, pegar, y deshacer, así como las teclas de selección de archivos y de texto. También deberá dominar al menos un procesador de texto, como el bloc de notas, y tener un manejo mínimo de Internet: ir a determinadas páginas de Internet escribiendo su correspondiente dirección en la barra de direcciones del navegador, realizar búsqueda de páginas mediante las herramientas de búsqueda, descargar archivos de Internet, y crear cuentas de correo electrónico para enviar y recibir mensajes y archivos. Los conocimientos anteriores forman parte del programa de Computación I.

1.6.3 Criterios e indicadores

Criterios	Indicadores
1. La computadora personal	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes de la C.P.U. y sus funciones. - Tipos de memoria. - Identificar los periféricos de una computadora personal: de entrada, salida, entrada/salida. - Factores que afectan la velocidad de procesamiento.

2. Editar texto	<ul style="list-style-type: none"> - Guardar y llamar a archivos almacenados en otros medios magnéticos y ópticos. - Seleccionar texto mediante el teclado y el ratón. - Cortar, copiar, pegar, deshacer texto seleccionado. - Desplazamiento dentro del texto: al inicio y al final del texto, al inicio y al final del reglón, a la página siguiente y anterior. - Insertar y sobrescribir texto. - Buscar y reemplazar texto.
3. Manejar la gestión de archivos y carpetas	<ul style="list-style-type: none"> - Crearlos, copiarlos, cortarlos, pegarlos, renombrarlos. - Ordenarlos por nombre, tamaño, tipo o fecha de modificación. - Formatear disquetes.
4. Buscar archivos y carpetas	<ul style="list-style-type: none"> - Por nombre, fecha y tamaño.
5. Buscar páginas en Internet por medio de herramientas de búsqueda	<ul style="list-style-type: none"> - Dada una secuencia exacta de palabras. - Mediante la instrucción OR. - Mediante la instrucción AND.

1.6.4 Escalas descriptivas de evaluación, para informar sobre resultados

Domina, domina parcialmente, no domina y comentarios a c/u de las escalas anteriores.

1.7 Evaluaciones formativas

1.7.1 No. de evaluaciones previstas

Unidad	Número de evaluaciones
1. HTML 4	2
2. Front Page	1
3. Comercio electrónico por Internet	1
TOTAL	4

1.7.2 Escalas descriptivas de evaluación, para informar sobre resultados

Domina, domina parcialmente, no domina y comentarios a c/u de las escalas anteriores.

1.8 Evaluación para certificación

1.8.1 Criterios e indicadores

Criterios	Tipo	Puntos	Indicadores
1. HTML 4	Conceptual	15	Conceptos de HTML
	Práctico	40	Proyecto de publicación de página en Internet, basado en HTML 4 cubriendo al menos los siguientes puntos: elementos básicos de HTML 4, imágenes, hiperenlaces, mapas, tablas, formularios, marcos.
2. Front Page	Práctico	30	Proyecto de publicación de página en Internet, basado en Front Page cubriendo al menos los siguientes puntos: hiperenlaces, tablas, plantillas, bordes y componentes, formularios y marcos.
3. Comercio electrónico	Conceptual	15	<ul style="list-style-type: none"> - Definición de comercio electrónico. - Tipos de comercio electrónico y ejemplos de c/u de ellos. - La seguridad en el comercio electrónico. - Los medios de pago. 2- El proceso de pago en el comercio electrónico.
TOTAL		100	