



Tecnologías de Información y Comunicación

Clave:	Semestre: 1°	Área o campo de conocimiento: Informática		No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórica		Teoría:	Práctica:	Horas por semana 4
		4	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		

Seriación: Si () No (x) **Obligatoria** () **Indicativa** ()

Asignatura antecedente: Ninguna
 Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Que el alumno adquiera un panorama general de las Tecnologías de Información y Comunicación, que comprenda las posibilidades y utilidad de su aplicación en las organizaciones y que desarrolle sus habilidades en el manejo de las mismas.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
I	Las TIC en las organizaciones	6	0
II	El empleo de redes sociales con fines organizacionales	6	0
III	Gestión, ética y seguridad de la información en las organizaciones	10	0
IV	Generación de documentos corporativos	10	0
V	Presentaciones ejecutivas	10	0
VI	Automatización de cálculos ejecutivos	12	0
VII	Sistemas de información	10	0
Total de horas		64	

Bibliografía básica:

1. CASTAÑO Carlos, y otros, (2008), *Prácticas educativas en entornos web 2.0*, Madrid: Síntesis, 196 pp.
2. CELAYA, Javier, (2008), *La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online de la estrategia empresarial*, Barcelona: Gestión 2000: Planeta DeAgostini, 256 pp.
3. COBO Romani, Cristóbal, y Hugo Pardo Kuklinski, (2008), *Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fast food*, México, D.F.: FLACSO, 162 pp.

<p>4. FERREYRA Cortés, Gonzalo, (2008), <i>Office 2007: paso a paso</i>, México, D.F.: Alfaomega, 669 pp.</p> <p>5. FERREYRA Cortés, Gonzalo, (2006), <i>Informática paso a paso</i>, México, D.F., Alfaomega, 502 pp.</p> <p>6. GARCÍA Aretio, Lorenzo, (2007), <i>De la Educación a distancia a la Educación Virtual</i>, Barcelona: Ariel, 303 pp.</p> <p>8. GARCÍA Míñquez, Jorde, (2007), <i>Gestión de proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos</i>, Barcelona: 216 pp.</p> <p>9. NORTON, Peter, (2006), <i>Introducción a la computación</i>, 6ª. Ed., México, Mc. Graw-Hill Interamericana, 656 pp.</p> <p>10. REQUENA Santos, Félix (editor), (2003), <i>Análisis de redes sociales: orígenes, teorías y aplicaciones</i>, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, 497 pp.</p> <p>11. ROJAS Orduña, Octavio Isaac, (coordinador y coautor) y otros, (2007), <i>Web 2.0</i>, Madrid: Esic, 326 pp.</p> <p>12. RUIZPEREZ, Germán, (2003), <i>Educación Virtual y "eLearning"</i>, Madrid: Auna Fundación, 245 pp.</p> <p>13. VILLAREAL de la Garza, Sonia, (2007), <i>Introducción a la computación: teoría y manejo de paquetes</i>, 2ª. Ed., México: Mc. Graw-Hill, 532 pp.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>1. BOU I, Bauzá, Guillern, Carme Trinidad Cascudo, Lorenc Huguet Borén, (2004), <i>E-Learning</i>, Madrid: Anaya Multimedia, 272 pp.</p> <p>2. BURGOS Aguilar, José Vladimir y Armando Lozano Rodríguez (compiladores), (2010), <i>Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración: redes y realidades con impacto educativo a través de la innovación</i>, México: Trillas, 295 pp.</p> <p>3. FAINHOLC, Beatriz, (2009), <i>Modelo tecnológico en línea de aprendizaje electrónico mixto o blended-learning, para el desarrollo profesional docente de estudiantes en formación, con énfasis en el trabajo colaborativo virtual</i>, México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, 70 pp.</p> <p>4. LANDETA Etxeberria, Ana (coord...), (2007), <i>Buenas prácticas de e-learning</i>, Madrid: Anced, 622pp.</p> <p>5. MAQUEIRA, Juan Manuel, (2009), <i>Marketing 2.0: el nuevo marketing de las redes sociales</i>, México: Alfaomega, 212 pp.</p> <p>6. PESO Navarro, Emilio, (2003), <i>Servicios de la Sociedad de la Información</i>, Madrid: Díaz de Santos, 387 pp.</p> <p>7. STAIR, Ralph M., George W. Reynolds, (2000), <i>Principios de Sistemas de Información: enfoque administrativo</i>, 4ª ed., México: International Thomson, 692 pp.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula ()</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: _____ ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia a prácticas (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: ()</p>

Perfil profesiográfico:

Estudios requeridos

Licenciatura en Informática o Licenciatura afín, preferentemente con estudios de posgrado

Experiencia profesional deseable:

Experiencia mínima de dos años en empresas relacionadas con el área o su equivalente

Experiencia docente:

Dos años o más a nivel preparatoria o licenciatura.