

HOJA DE ASIGNATURA CON DESGLOSE DE UNIDADES TEMÁTICAS
INFORMACIÓN REQUERIDA POR ASIGNATURA

GASTRONOMÍA

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA: INFORMATICA III
2. NIVEL DEL SABER: GENÉRICO
3. ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIAS BÁSICAS APLICADAS
4. COMISIÓN ACADÉMICA: SERVICIOS
5. NÚMERO CONSECUTIVO DE ASIGNATURA:
6. CUATRIMESTRE: 3
7. HORAS PRÁCTICAS: 41
8. HORAS TEÓRICAS: 19
9. HORAS TOTALES: 60
10. HORAS TOTALES POR SEMANA CUATRIMESTRE: 4
11. CÓDIGO:
12. CRÉDITOS:
13. OBJETIVO DE LA ASIGNATURA:
14. El objetivo de este programa es dotar al alumno de los conocimientos suficientes de informática, los cuales le deben permitir estudiar y valorar con rigor el software de un sistema informático, así como su aplicación al sector turístico. Se profundizará en el estudio de paquetes integrados de software.

UNIDADES TEMÁTICAS QUE INTEGRAN LA ASIGNATURA	HRS. PRÁCTICAS	HRS. TEÓRICAS	HRS. TOTALES
I. La empresa, sus áreas funcionales.	2	2	4
II. La información en la empresa.	3	6	9
III. Introducción al software.	3	3	6
IV. Aplicaciones informáticas en el sector turístico	33	8	41
TOTAL	41	19	60

HOJA DE UNIDADES TEMÁTICAS CON DESGLOSE DE TEMAS, SABER HACER Y SABER

INFORMACIÓN REQUERIDA POR UNIDAD TEMÁTICA

GASTRONOMÍA

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA: INFORMATICA III
2. UNIDAD TEMÁTICA I: LA EMPRESA, SUS ÁREAS FUNCIONALES.
3. HORAS PRÁCTICAS: 2
4. HORAS TEÓRICAS: 2
5. HORAS TOTALES: 4
6. OBJETIVO: El alumno conocerá la definición de empresa, su estructura jerárquica para conocer por donde fluye la información dentro de la misma.

TEMAS	SABER HACER (PRÁCTICA)	HRS.	SABER (TEORÍA)	HRS.
I.-Generalidades de la empresa	El alumno visitará una empresa para identificar su estructura jerárquica, y la calidad de la información.	2	Conocer la definición de empresa, estructura jerárquica, información, etc.	2
TOTAL		2		2

HOJA DE UNIDADES TEMÁTICAS CON DESGLOSE DE TEMAS, SABER HACER Y SABER

INFORMACIÓN REQUERIDA POR UNIDAD TEMÁTICA

GASTRONOMÍA

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA: INFORMATICA III
2. UNIDAD TEMÁTICA II: LA INFORMACIÓN EN LA EMPRESA.
3. HORAS PRÁCTICAS: 3
4. HORAS TEÓRICAS: 6
5. HORAS TOTALES: 9
6. OBJETIVO: El alumno conocerá y comprenderá la importancia de la información en la empresa.

TEMAS	SABER HACER (PRÁCTICA)	HRS.	SABER (TEORÍA)	HRS.
I. La empresa un sistema informático.	Investigar en las diferentes empresas cuál es el concepto de un sistema informático.	1	Definiciones de sistema informático e información.	2
II.-El ordenador y la toma de decisiones.	Concientizar al alumno del impacto que ha estado causando la informática en nuestros días en la toma de decisiones.	1	Familiarizarse con los medios informáticos para la toma de decisiones.	2
III.-Ciclo de vida de un sistema de información	Analizar y comprender el ciclo de vida de un sistema de información. Así como saber describir cada una de sus fases.	1	Definiciones sobre los temas de ciclo de vida de un sistema, fases y técnicas de los sistemas de información	2
TOTAL		3		6

HOJA DE UNIDADES TEMÁTICAS CON DESGLOSE DE TEMAS, SABER HACER Y SABER

INFORMACIÓN REQUERIDA POR UNIDAD TEMÁTICA

GASTRONOMÍA

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA: INFORMATICA III
2. UNIDAD TEMÁTICA III: INTRODUCCIÓN AL SOFTWARE
3. HORAS PRÁCTICAS: 3
4. HORAS TEÓRICAS: 3
5. HORAS TOTALES: 6
6. OBJETIVO: El alumno conocerá que software es una terminología muy amplia; y tendrá que comprender y estudiar las diferentes clasificaciones, tipos y aplicación de los mismos.

TEMAS	SABER HACER (PRÁCTICA)	HRS.	SABER (TEORÍA)	HRS.
I.-Conceptos básicos.	Reconocer los programas que se utilizan en una computadora	1	Definiciones de software.	1
II.-Clasificación general	Ubicará los programas más comunes dentro de las categorías establecidas.	1	Conocerá las definiciones de ambas categorías.	1
III.-Tipos de software	Reconocerá las aplicaciones de los programas en las diferentes actividades como: Agricultura, educación, servicios turísticos, etc..	1	Definiciones de cada tipo de aplicación; además de la variedad de ellas.	1
TOTAL		3		3

HOJA DE UNIDADES TEMÁTICAS CON DESGLOSE DE TEMAS, SABER HACER Y SABER

INFORMACIÓN REQUERIDA POR UNIDAD TEMÁTICA

GASTRONOMÍA

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA: INFORMATICA III
2. UNIDAD TEMÁTICA IV: APLICACIONES INFORMÁTICAS EN EL SECTOR TURÍSTICO.
3. HORAS PRÁCTICAS: 33
4. HORAS TEÓRICAS: 8
5. HORAS TOTALES: 41
6. OBJETIVO: Es dotar al alumno de los conocimientos suficientes de informática, los cuales le deben permitir estudiar y valorar con rigor el software de un sistema informático en la aplicación al sector turístico.

TEMAS	SABER HACER (PRÁCTICA)	HRS.	SABER (TEORÍA)	HRS.
I.-Software de aplicación..	Finalizar las necesidades de una empresa de acuerdo con sus funciones; y sugerir uno de los programas de aplicación.	8	Definiciones de software.	2
II.-Aplicaciones más comunes de un paquete integrado	Conocerá las funciones importantes de un programa integrado; investigación de campo.	12	Conocerá las definiciones de ambas categorías.	2
III.-Estudio de diferentes aplicaciones informáticas de empresas del sector turístico.	Analizar y comparar las ventajas y desventajas de los programas aplicados al sector turístico, como lo son: sabre, Resta3, Hotel3, etc.	13	Definiciones de cada tipo de aplicación; además de la variedad de ellas.	4
TOTAL		33		8

PRACTICAS SUGERIDAS

Explicar el contenido básico que posee cualquier sistema informático, haciendo hincapié en la arquitectura física y lógica. Se profundizará en el estudio de paquetes integrados de software. Se estudiarán las diversas aplicaciones orientadas al sector turístico.

Visitar empresas como: agencias de viajes, hoteles, restaurantes, etc. e identificar qué tipo de software de aplicación utilizan.

Actividades académicas complementarias: Se propondrá a los alumnos la realización de diferentes trabajos prácticos a lo largo del curso.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se realiza una dinámica para dar a conocer al alumno lo que se pretende conseguir en la unidad y cómo se va a conseguir.

Para la parte teórica se utilizará la técnica de conferencia, la cual será impartida por el profesor o de ser posible por un invitado del sector productivo especialista en el tema a tratar.

Para la parte práctica, el alumno desarrollará prácticas de campo, con la asesoría del profesor, para que adquiera el conocimiento, habilidad y talento necesario para cumplir con el objetivo planeado.

BIBLIOGRAFÍA

BASICA:

- 1 Donald H. Sanders

Informática , Presente y Futuro

Mc. Graw Hill

- 2 D.W.Walker
Sistemas de Información para la administración.
Alfa Omega Grupo Editor S.A de C.V.

Kendall & Kendall

Sistemas de Información
Mc. Graw Hill

COMPLEMENTARIA:

- 3 Beltrán, Lawson y Jover
Hacia la comprensión de la Informática.
Alfa Omega/ Marcombo.