

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA TECNICA DE

INFORMATICA Y DE SISTEMAS

1.- PERFIL PROFESIONAL ESPECÍFICO DE LA CARRERA TECNICA DE INFORMATICA Y DE SISTEMAS

El profesional técnico egresado de la Carrera Técnica de Informática y de Sistemas tiene las siguientes características.

1. Conocer la estructura u funcionamiento del computador, el procesamiento de datos, las técnicas y los lenguajes de programación y los principales sistemas operativos para ejecutar las tareas relacionadas con la carrera.
2. Analizar y diseñar programas de procesamiento de datos de acuerdo con las reglas de los lenguajes de programación para su aplicación en el campo comercial, industrial y otros.
3. Selecciona y ejecuta los programas de control, utilitarios, compiladores y de aplicación.
4. Selecciona y aplica las técnicas más adecuadas para el análisis, diseño y programación de un sistema de procesamiento de datos, acorde con el lenguaje usado.
5. Reconoce, selecciona y aplica la base de datos más apropiada para su utilización en la empresa.
6. Utiliza las diversas estructuras de información en el manejo de datos, mediante la computadora.
7. Elabora programas confiables y eficientes para las diversas clases de computadoras que existen, utilizando los diferentes tipos de datos.
8. Organiza y dirige el procesamiento de datos en una empresa, seleccionando el personal y equipos necesarios.
9. Participa en la evaluación de alternativas para la utilización de la computadora en un ambiente de teleproceso o local o remoto interconectado con otras computadoras aplicando los conocimiento y habilidades adquiridas.
10. Aplica las técnicas de organización de archivos lógicos, los métodos de acceso y los mecanismos de protección y seguridad en el análisis y diseño de sistemas.
11. Interpreta conceptos, métodos, técnicas, diseño y diagramas en textos, manuales, catálogos de impresoras en ingles en sistemas computacionales.
12. Conoce y aplica en la carrera técnica los elementos de los costos de productos terminados, los aspectos relacionados a los presupuestos y su respectivo registro.
13. Aplica la técnica de digitalización, para representar gráficamente el resultado de su cálculo o proceso mediante la transformación de imágenes en código.
14. Realiza proyectos de investigación referentes a estudios económicos, financieros, aplicando normas para la elaboración de una tesis.
15. Mide el grado de probabilidad de un proyecto teniendo en cuenta la investigación de mercado y la respectiva evaluación económica y financiera.

PLAN CURRICULAR ISC - 2002-I

MODULO I

N°	CURSO	TEORIA	LAB	PRAC	TOTAL
1	OFIMATICA		8		
2	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO I		2		
3	ALGORITMICA I	4	2		
4	MATEMATICA I	6			
5	ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR			4	
6	CONTABILIDAD I	4			
		14	12	4	30

MODULO II (en el doc. original el ítem 5 esta como arquitectura del computador. hay que revisar este cuadro)

N°	CURSO	TEORIA	LAB	PRAC	TOTAL
1	DISEÑO GRAFICO		4		
2	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO II		4		
3	ALGORITMICA II	4	2		
4	MATEMATICA II	6			
5	SOFTWARE CONTABLE		6		
6	CONTABILIDAD II	4			
		14	16	0	30

MODULO III

N°	CURSO	TEORIA	LAB	PRAC	TOTAL
1	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO III		4		
2	REDES Y CONECTIVIDAD	2	8		
3	DISEÑO DE BASE DE DATOS I	4	2		
4	MATEMATICA III	6			
5	ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS I	4			
		16	14	0	30

MODULO IV

N°	CURSO	TEORIA	LAB	PRAC	TOTAL
1	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO IV	2	8		
2	DISEÑO DE PAGINAS WEB		4		
3	ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS II	6			
4	ADMINISTRACION Y LIDERAZGO	4			
5	DISEÑO DE BASE DE DATOS II	2	4		
		14	16	0	30

MODULO V

N°	CURSO	TEORIA	LAB	PRAC	TOTAL
1	DESARROLLO DE SOFTWARE	4	8		
2	FORMULACION Y EVAL. DE PROYECTOS	4			
3	ADM. DE CENTROS DE COMPUTO	2			
4	SISTEMAS DISTRIBUIDOS	2	2		
5	COMERCIO ELECTRONICO	2	4		
		14	14	0	28

ASIGNATURAS DEL PRIMER MODULO

OFIMATICA

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	OFIMATICA
1.2. CODIGO CURSO	:	0019
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	TECNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	I
1.5. CARGA HORARIA	:	08 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

La asignatura de Ofimática es de naturaleza teórica - practica. Comprende los fundamentos de la Informática, el uso de un sistema operativo gráfico, el manejo de un procesador de texto y el manejo de una hoja de cálculo.

ALGORITMICA I

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	ALGORITMICA I
1.2. CODIGO CURSO	:	0042
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	TECNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	I
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS TEÓRICAS, 02 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Introducción - Diseño de Algoritmos - Estructuras Secuenciales – Estructuras condicionales: Bloque Verdadero, Bloque Falso – Estructuras Repetitivas: Inicialización, Actualización, Instrucciones, Prueba de Salida.

MATEMATICA I

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	MATEMATICA I
1.2. CODIGO CURSO	:	0085
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	TECNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	I
1.5. CARGA HORARIA	:	03 HORAS TEÓRICAS, 03 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Sistemas Numéricos.- Sistema de los Números Reales- Operaciones Básicas en los Reales- Potenciación y Radicación- Intervalos - Valor de Posición – Redondeo - Notación Científica - Ecuaciones e Inecuaciones - Sistemas Lineales - Sistemas de Numeración – Proporciones - Regla de Tres - Tanto por Ciento - Interés Simple y Compuesto – Descuento – Amortización - Facturación.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO I

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO I
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0069
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	MODULO I
1.5. CARGA HORARIA	:	03 HORAS TEÓRICAS, 03 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Conocer un Lenguaje de Programación de Alto nivel como es el Visual Basic, Comprender el entorno visual en el que trabaja y que significa esto. Conocer el Menú Principal, barra de herramientas, Ventanas de Herramientas, Visor de Proyectos y Ventana de Propiedades. Desarrollar aplicaciones en Visual Basic utilizando los controles básicos: Etiqueta, cuadro de texto y botón de comando. Comprender el uso de la Tecnología Orientada a Objetos, mediante el manejo de Propiedades, Métodos y Eventos. Como guardar proyectos y como ejecutarlos.

ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR

I. DATOS GENERALES

1.1. ASIGNATURA	:	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS
1.2. CODIGO	:	0070
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	I
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Parámetros eléctricos, componentes eléctricos, partes y componentes de una computadora, placa base, memoria principal, dispositivos de almacenamiento masivo, fuente de poder, el microprocesador, tarjetas adaptadoras, Periféricos externos e internos repotenciación de computadoras, mantenimiento de computadoras, métodos de detección y reparación de fallas más comunes.

CONTABILIDAD I

I. DATOS GENERALES

1.1. ASIGNATURA	:	CONTABILIDAD I
1.2. CODIGO	:	0088
1.3. CARRERA TECNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	I
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS SEMANALES
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Se trata de una asignatura Teórica-Práctica, que comprende el estudio de los Conceptos básicos de la Contabilidad, Documentos Mercantiles y la tributación en el país.

CONTABILIDAD, concepto, funciones, objetivos. REGISTROS CONTABLES, concepto, clasificación DOCUMENTACIÓN MERCANTIL, clasificación, requisitos EMPRESA, concepto, clasificación, (comercial, industrial, de servicios) PERSONERÍA DE LAS EMPRESAS O CONTRIBUYENTES, naturales y jurídicas SISTEMA TRIBUTARIO NACIONAL, base legal, principales tributos que afectan a las empresas.

ASIGNATURAS DEL SEGUNDO MODULO

ALGORITMICA II

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	ALGORITMICA II
1.2. CODIGO CURSO	:	0036
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	TECNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	II
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS TEÓRICAS, 02 HORAS PRÁCTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Estructuras Repetitivas: Inicialización, Actualización. Instrucciones, Prueba de Salida - **Arreglos:** Arreglos Unidimensionales, Arreglos Bidimensionales - **Modularidad:** Procedimientos y Funciones.

SOFTWARE CONTABLE

I. DATOS GENERALES

1.1. ASIGNATURA	:	SOFTWARE CONTABLE
1.2. CODIGO	:	0035
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	II
1.5. CARGA HORARIA	:	06 HORAS SEMANALES
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Se trata de una asignatura Práctica, que comprende el estudio y el desarrollo de Software para trabajos de contabilidad.

DISEÑO y PROCESO DE REGISTROS E INFORMES CONTABLES (Registro de compras, Registro de ventas, Planilla de remuneraciones, Libro caja y bancos, Hoja de trabajo, Etc.) DS-CONT (Programas principales y auxiliares, Creación de empresas, Administrador del DS-CONT, Sistema de contabilidad DS-CONT)

CONTABILIDAD II

I. DATOS GENERALES

1.1. ASIGNATURA	:	CONTABILIDAD II
1.2. CODIGO	:	0096
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	II
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS SEMANALES
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Se trata de una asignatura que comprende el estudio y aplicación del Plan Contable General Revisado y práctica de los Registros contables.

PROCESO DE LA CONTABILIDAD, LIBROS Y/O REGISTROS DE CONTABILIDAD. Registro, centralización, sustentación, PLAN DE CUENTAS: clasificación de las cuentas, dinámica de las cuentas, ESTADOS FINANCIEROS: Balance general y estado de resultados, EXISTENCIAS: Valuación, variación, costo de ventas, ACTIVOS FIJOS: Valuación, depreciación.

DISEÑO GRAFICO

I. DATOS GENERALES

1.1. ASIGNATURA	:	DISEÑO GRAFICO
1.2. CODIGO	:	0100
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	II
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Dentro de la enorme cantidad de aplicaciones en computadora que tenemos en el diseño gráfico; podemos ver una que es muy valiosa y potente que es el Corel Draw.

Conceptos básicos (Diseño gráfico, Corel Draw, Vector, Mapa de bits, Nodos.)

Presentación de la interfaz, Conocer elementos del Corel Draw., Área de trabajo, Configuración de página, Caja de herramientas (descripción). Diseño del menú principal. Herramientas de Dibujo, Herramientas Interactivas, Efectos.

MATEMATICA II

I. DATOS GENERALES

1.1. ASIGNATURA	:	MATEMATICA II
1.2. CODIGO CURSO	:	0039
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	TÉCNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	II
1.5. CARGA HORARIA	:	03 HORAS TEORICAS, 03 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Lógica Proposicional - Teoría de Conjuntos - Matrices- Determinantes – Relaciones – Grafos – Funciones Inducción y Recursividad.- Sumatorias.-Sucesiones.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO II

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO II
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0087
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	MODULO II
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS / SEMANA
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Comprender el entorno visual en el que trabaja y que significa esto. Conocer el entorno de trabajo de Visual Basic, Menú Principal y barra de herramientas, Ventanas de Herramientas, Visor de Proyectos

y Ventana de Propiedades, Desarrollar aplicaciones en Visual Basic, se utilizará los controles básicos como el Checkbox, OptionButton, Frame. Controles que nos permiten manipular imágenes como Picture, image, shape, Controles adicionales ScrollBarVertical, ScrollBarHorizontal, el timer, el listbox, y el trabajo de Menú.

ASIGNATURAS DEL TERCER MODULO

REDES Y CONECTIVIDAD

I. INFORMACION GENERAL

1.1. CURSO	:	REDES Y CONECTIVIDAD
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0091
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	III
1.5. CARGA HORARIA	:	02 HORAS TEÓRICAS, 08 HORAS PRÁCTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Conceptos generales de una. Red, hardware y software de una red, Instalación de una red, configuración de dispositivos de red, Redes Microsoft, Implantación de una red con servidor Microsoft, Implantación de una red con un servidor Linux, Configuración de Servicios de Red, Administración de usuarios, e-mail, www, ftp, etc.

BASE DE DATOS I

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	DISEÑO DE BASE DE DATOS I
1.2. CODIGO	:	0092
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	III
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS TEÓRICAS, 02 HORAS PRÁCTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Conocer los conceptos básicos de la organización, diseño e implementación de una base de datos relacional Manejar conceptos como los de modelo conceptual y lógico y las técnicas adecuadas para el modelado e Implementación en un gestor de base de datos como ACCESS. Manejar los conceptos básicos del Lenguaje de Consultas Estructurado SQL.

ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS I

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS I
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0093
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	III
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS / SEMANA
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Obtener conocimientos sobre el Análisis y Diseño de Sistemas.

Aplicar estos conocimientos en casos reales de estudio, específicamente en instituciones del medio. Plantear soluciones a los problemas de información en dichas instituciones.

MATEMÁTICA III

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	MATEMÁTICA III
1.2. CODIGO CURSO	:	0089
1.3. CARRERA PROFESIONAL	:	TÉCNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS

- 1.4. MODULO : III
1.5. CARGA HORARIA : 03 HORAS TEORIA, 04 HORAS PRACTICA
1.6. DURACION DEL CURSO : 16 SEMANAS

II. SUMILLA

Distribución de Frecuencias- Medidas de Posición (Media Aritmética, Mediana, Moda).-
Medidas de Dispersión (Rango, Desviación Estándar, Varianza).- Errores- Regresión Lineal
Simple.- Diseño de Encuestas Aplicaciones en SPSS.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO III

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO III
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0102
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	MODULO III
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS / SEMANA
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Desarrollar aplicaciones en Visual Basic con los conocimientos previos adquiridos en los módulos anteriores, al mismo tiempo que se aprende el manejo y uso de los diferentes controles que ofrece el Visual Basic. Comprender el uso de la Tecnología Orientada a Objetos, mediante el manejo de Propiedades, Métodos y Eventos.

ASIGNATURAS DEL CUARTO MODULO

ADMINISTRACION Y LIDERAZGO

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	ADMINISTRACIÓN Y LIDERAZGO
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0101
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	IV
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Conceptos Administrativos - Fines y Objetivos de la Administración - Teorías administrativas - Administración contemporánea.

Introducción a las organizaciones - Sistema abierto - Estructura Y diseño de la organización - El tamaño de la organización, Ciclo de Vida y declinación - Fundamentos de la estructura de la organización, Diseños contemporáneos para la competencia global - El proceso de diseño de la organización - La tecnología de la información y el control organizacional - Dirección de procesos dinámicos - Las relaciones interdepartamentales y el conflicto - Las relaciones Inter organizacionales.

DISEÑO DE PAGINAS WEB

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	DISEÑO DE PAGINAS WEB
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0094
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	IV
1.5. CARGA HORARIA	:	06 HORAS / SEMANALES
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Aprender a crear páginas web utilizando el lenguaje de marcar HTML estándar, utilizando el único procesador de texto como es el block de notas; el alumno debe ser capaz de crear páginas web, con todos las marcas de página web. Para lo cual el alumno deberá recordar todas las marcas. Para la segunda parte de páginas web el alumno aprenderá un lenguaje más dinámico como es Java Script, el alumno deberá programar páginas web con java script.

ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS II

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	ANALISIS Y DISEÑO II
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0095
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	IV

- | | | |
|-------------------------|---|----------------------|
| 1.5. CARGA HORARIA | : | 06 HORAS / SEMANALES |
| 1.6. DURACION DEL CURSO | : | 16 SEMANAS |

II. SUMILLA

Un objetivo muy importante de la asignatura es que el alumno identifique los diversos métodos para realizar el análisis y diseño de tu sistema, el cual más adelante es implementado en la asignatura.

El análisis y diseño de sistemas es una especialidad cambiante para el desenvolvimiento para el futuro técnico en informática y sistemas, en esta etapa debe convencer de su parte a través del estudio previo indicando alternativas de solución a través de un modelo.

BASE DE DATOS II

I. DATOS GENERALES

- | | | |
|-------------------------|---|-------------------------------------|
| 1.1. ASIGNATURA | : | SISTEMA DE BASE DE DATOS II |
| 1.2. CODIGO | : | 0099 |
| 1.3. CARRERA TÉCNICA | : | INFORMÁTICA Y SISTEMAS |
| 1.4. MODULO | : | IV |
| 1.5. CARGA HORARIA | : | 02 HORAS TEORIA, 04 HORAS PRACTICAS |
| 1.6. DURACION DEL CURSO | : | 16 SEMANAS |

II. SUMILLA

Reforzamiento en modelamiento de base de datos E-R, utilización del lenguaje SQL (DDL, DML), Acceso a bases de datos desde un lenguaje de programación.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO IV

I. DATOS GENERALES

- | | | |
|-------------------------|---|-------------------------------|
| 1.1. ASIGNATURA | : | HERRAMIENTAS DE DESARROLLO IV |
| 1.2. CODIGO DEL CURSO | : | 0097 |
| 1.3. CARRERA TÉCNICA | : | INFORMÁTICA Y SISTEMAS |
| 1.4. MODULO | : | MODULO IV |
| 1.5. CARGA HORARIA | : | 10 HORAS / SEMANA |
| 1.6. DURACION DEL CURSO | : | 16 SEMANAS |

II. SUMILLA

Conocer el Lenguaje de Programación de Alto nivel como es el Visual Basic, Comprender el entorno visual en el que trabaja y que significa esto. Conocer el entorno de trabajo de Visual Basic, Menú Principal y barra de herramientas, Ventanas de Herramientas, Visor de Proyectos y Ventana de Propiedades. Desarrollar aplicaciones en Visual Basic, al mismo tiempo que se aprende el manejo y uso de los diferentes controles que ofrece el Visual Basic, Comprender el uso de la tecnología Orientada a Objetos, mediante el manejo de Propiedades, Métodos y Eventos. Enlazar con bases de Datos y programar Bases de Datos en Visual Basic, llegar a construir aplicaciones importantes en el entorno Visual Basic.

ASIGNATURAS DEL QUINTO MODULO

ADMINISTRACION DE CENTROS DE CÓMPUTO

I. INFORMACION GENERAL

- | | | |
|-----------------------|---|--------------------------------------|
| 1.1. ASIGNATURA | : | ADMINISTRACIÓN DE CENTROS DE CÓMPUTO |
| 1.2. CODIGO DEL CURSO | : | 0106 |
| 1.3. CARRERA TÉCNICA | : | INFORMÁTICA Y SISTEMAS |
| 1.4. MODULO | : | V |

- 1.5. CARGA HORARIA : 02 HORAS
1.6. DURACION DEL CURSO : 16 SEMANAS

II. SUMILLA

La informática en la organización, el Centro de Cómputo como un Sistema de Información, Personal del Centro de Cómputo, Selección del lugar de ubicación del Centro de Cómputo, Administración de Recursos de un Centro de Cómputo, Seguridad y Protección.

FORMULACION Y EVALUACION DE PROYECTOS

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	FORMULACION Y EVALUACION DE PROYECTOS
1.2. CODIGO DEL CURSO	:	0105
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	TÉCNICO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	V
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Proyecto, Fases de un Proyecto, Estudio de Viabilidad de un Proyecto, Información General del Proyecto. Estrategia del Proyecto, Estudio de Mercado, Estudio Legal. Estudio Técnico, Estudio de la Organización, Proyección de Costos y Gastos.

SISTEMAS DISTRIBUIDOS

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	SISTEMAS DISTRIBUIDOS
1.2. CODIGO	:	0104
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	V
1.5. CARGA HORARIA	:	02 TEORIA, 04 PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Filtro de paquetes, Servidores DNS, Servidores WWW, CGI, Páginas Activas, Gateways a RDBMS. Aplicaciones WWW, SSL.

DESARROLLO DE SOFTWARE

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	DESARROLLO DE SOFTWARE
1.2. CODIGO	:	0107
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	V
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS TEÓRICAS, 08 HORAS PRACTICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. SUMILLA

Durante todo el módulo se desarrollará sistemas reales, utilizando herramientas de última generación, como es el Visual Basic para la aplicación, Microsoft Access y posteriormente Microsoft SQL para el manejo de las bases de datos y Data Report para los reportes. En las horas teóricas se desarrollará el modelado de los sistemas propios del avance de la asignatura, así como el de los elaborados por los alumnos. En la parte práctica se implementará de igual modo los sistemas desarrollados por el profesor así como los elaborados por los alumnos.

COMERCIO ELECTRONICO

I. INFORMACION GENERAL

1.1. ASIGNATURA	:	COMERCIO ELECTRONICO
1.2. CODIGO	:	0108
1.3. CARRERA TÉCNICA	:	INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.4. MODULO	:	V
1.5. CARGA HORARIA	:	04 HORAS PRACTICAS, 02 HORAS TEÓRICAS
1.6. DURACION DEL CURSO	:	16 SEMANAS

II. OBJETIVO GENERAL

Conocer y comprender la situación actual del Comercio Electrónico, así como el estudio y la investigación de las tecnologías en las que se basa el comercio electrónico, y obtener como aplicación práctica un centro comercial virtual llamada "El carrito de la Compra".

