

**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA**

**CENTRO UNIVERSITARIO DE LOS ALTOS  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS EN FORMACIONES SOCIALES  
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS ORGANIZACIONALES**

**LICENCIATURA EN  
INGENIERÍA EN SISTEMAS PECUARIOS**



**Unidad de Aprendizaje**

**COMPUTACIÓN III**

**M.C CLAUDIA ISLAS TORRES**

Presidente de la Academia de Sistemas  
Digitales y de Información

**DR. ROGELIO MARTINEZ CARDENAS**

Jefe del Departamento de Estudios  
Organizacionales

**MTRA. CLAUDIA ISLAS TORRES**

Profesor



---

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

---

**FORMATO GENERAL  
PROGRAMA DE ASIGNATURA**

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>	COMPUTACIÓN III
<b>CODIGO DE LA MATERIA</b>	AG-149
<b>DEPARTAMENTO</b>	ESTUDIOS ORGANIZACIONALES
<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	BÁSICA COMÚN OBLIGATORIA
<b>CENTRO UNIVERSITARIO</b>	CENTRO UNIVERSITARIO DE LOS ALTOS
<b>CARGA HORARIA</b>	40
<b>CARGA HORARIA PRÁCTICA</b>	60
<b>CARGA HORARIA TOTAL</b>	100
<b>CRÉDITOS</b>	9
<b>TIPO DE CURSO</b>	TEORICO- PRÁCTICO
<b>NIVEL DE FORMACIÓN PROFESIONAL</b>	LICENCIATURA
<b>PREREQUISITOS</b>	AG-148
<b>ACTUALIZO</b>	ACADEMIA DE SISTEMAS DIGITALES Y DE INFORMACIÓN, FEBRERO 2012
<b>APROBÓ</b>	ACADEMIA DE SISTEMAS DIGITALES Y DE INFORMACIÓN

## **OBJETIVO GENERAL**

Dar continuidad a lo que los alumnos han aprendido en la materia de computación III, e incrementar sus conocimientos en el uso de software que les permita desarrollar bases de datos, presentaciones, informes de producción, entre otros.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

--

# CONTENIDO TEMÁTICO

## **Módulo I. Introducción**

- 1.1 Conceptos de aplicaciones
  - 1.1.1 Procesador de textos
  - 1.1.2 Hoja de calculo
  - 1.1.3 Procesador gráfico
  
- 1.2 Conceptos de Base de Datos
  - 1.2.1 Conceptos
  - 1.2.2 Elementos de una base de datos
  - 1.2.3 Diseño de bases de datos
  - 1.2.4 Tipos de bases de datos
  
- 1.3 Bases de datos en Sistemas Pecuarios

## **Módulo II. Creación de bases de datos**

- 2.1 Software para creación de bases de datos
  - 2.1.1 SQL
  - 2.1.2 Oracle
  - 2.1.3 Acces
  
- 2.2 Introducción a Acces
  - 2.2.1 Creación de bases de datos
  - 2.2.2 Aplicación de: tablas, campos, registros
    - 2.2.2.1 Propiedades de los campos
  - 2.2.2 Creación de tablas
  - 2.2.3 Verificación de registros
  
- 2.3 Modificación de tablas
  - 2.3.1 Modificar tabla
  - 2.3.2 Eliminar tabla

## **Módulo III. Modelos relacionales**

- 3.1 Descripción del modelo relacional
  - 3.1.1 Verificación de relaciones
  - 3.1.2 Diseño y Creación de relaciones
  
- 3.2 Diseño y desarrollo de consultas
  - 3.2.1 Definición de consultas
  - 3.2.2 Tipos de consultas
  - 3.2.3 Diseño y aplicación de consultas
  
- 3.3 Los formularios
  - 3.3.1 Definición de formularios

- 3.3.2 Tipos de formularios
- 3.3.3 Diseño y aplicación de formularios+
- 3.3.4 Controles y campos

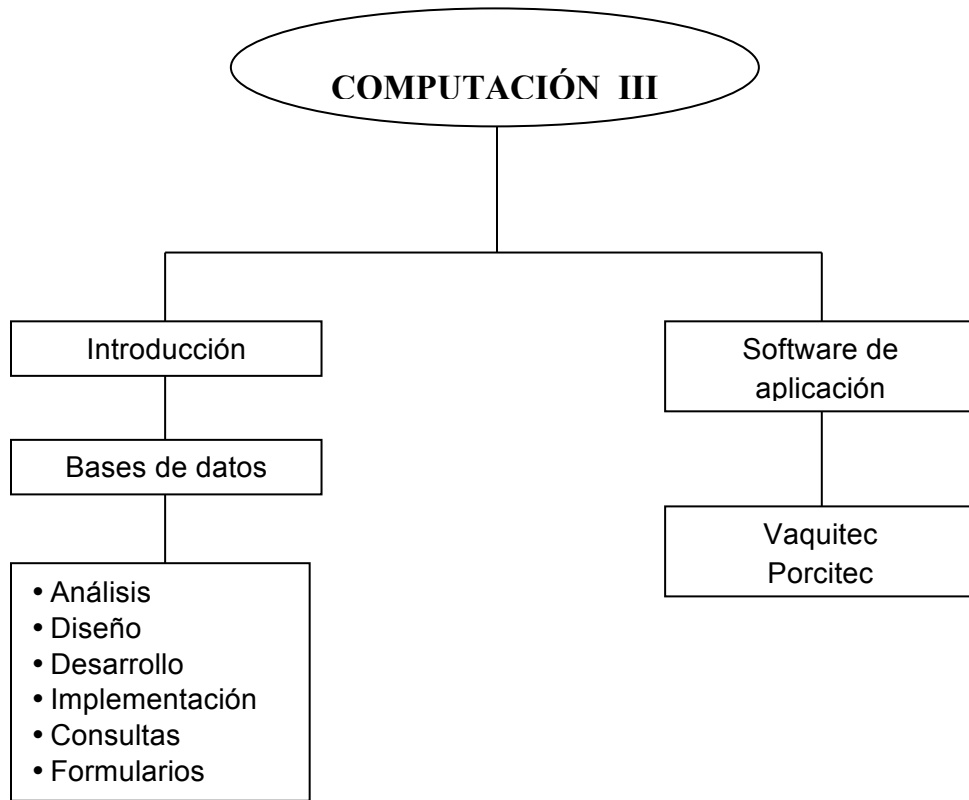
#### **Módulo IV. Desarrollo de Informes**

- 4.1 Diseño e implementación de informes
  - 4.1.1 Controles y campos de informes
- 4.2 Presentación de informes

#### **Módulo V. Software para tareas pecuarias.**

- 5.1 Suit Agrosis
- 5.2 Vaquitec

# ESTRUCTURA CONCEPTUAL



## **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

Manual de Office 2010, Barcelona México, D. F. Marcombo Ediciones Técnicas Alfaomega Grupo Editor 2010

## **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

## **MODALIDADES DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Método: Explicativo, expositivo e interactivo

Técnicas: Laboratorio, Internet

Actividades: Realización de prácticas y resolución de ejercicios dirigidos por el maestro

Recursos Didácticos: Pintarrón, Computadora (una por alumno y una para el profesor), proyección computarizada, paquetería de office.

## **CONOCIMIENTOS, APTITUDES Y VALORES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR CON BASE AL DESARROLLO DE LA UNIDAD**

Al finalizar el curso, el estudiante podrá contar con las habilidades:

Aptitud. Capacidad y disposición para ser autogestivo en la selección y uso de herramientas.

Actitud. La constante búsqueda a sus inquietudes de investigación, perneadas estas en el gusto y conocimiento de su profesión, combinando ésta con el recurso informático adquirido en el curso.

## **CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL**

Los conceptos y aspectos manejados en esta materia serán aplicables al contexto en el que se desempeñe el Ing. en sistemas pecuarios.

## **MATERIAL DE APOYO ACADÉMICO**

Pintarrón, Computadora (una por alumno y una para el profesor), proyección computarizada, técnicas didácticas.

---

---

## **MODALIDADES DE EVALUACIÓN**

### **CRITERIOS**

La evaluación se realizará de forma continua y se integrará de la siguiente forma:

Prácticas	30%
Tareas	20%
Exámenes	20%
Proyecto	30%

### **PERFIL DOCENTE**

El docente de esta materia deberá ser un profesionalista con formación en las áreas de la computación, comunicaciones o informática; capaz de motivar a la investigación y creación de conocimiento, con habilidades para transmitir sus conocimientos y enseñar de forma interactiva propiciando en los alumnos el autoaprendizaje.