

REGLAMENTO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA

- 1.- Los alumnos podrán ingresar al laboratorio siempre que se encuentre un profesor en el interior del mismo.
- 2.- Deberán presentarse puntualmente a su clase. Si llegan tarde, se les permitirá la entrada con falta.
- 3.- Deberán presentarse con las manos limpias.
- 4.- Deberán observar buena conducta dentro del laboratorio.
- 5.- No se permitirá la entrada al laboratorio con alimentos ni con bebidas de ningún tipo.
- 6.- No se permite instalar programas ni ingresar discos no autorizados por su profesor.
- 7.- El alumno realizará solamente las prácticas indicadas por el profesor, durante la clase. No se permite entrar a Messenger, juegos, ni Internet si no es con la autorización del Profesor.
- 8.- El alumno no podrá escuchar música dentro del laboratorio.
- 9.- Cualquier faltante en el equipo o daño encontrado que no sea reportado en los primeros 10 minutos de clase será responsabilidad del alumno asignado a dicho equipo.

En el caso de que alguna de las reglas sea ignorada, el alumno estará sujeto a:

- A) Sanción por parte del Profesor.
- B) Sanción por parte de la Dirección
- C) Deberá cubrir el costo económico que derive de su falta.

COLEGIO MONTREAL, A.C.



DEL COLEGIO MONTREAL A.C.

Profr. Alejandro Orduño Arteaga

6° Semestre Informática

Administración de Redes

Ciclo 2011 - 2012

Febrero - Junio 2012

Conocimientos previos:

Conocimientos de Office 2007.

- > Programación de sistemas.
- > Elaboración de paginas Web.

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS	RELACION CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO1 Diseño de redes LAN, MAN y WAN	1. Informática básica <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de redes • Redes LAN, MAN y WAN 2. Estructura de una red <ul style="list-style-type: none"> • Medios de transmisión • El modelo OSI • Protocolo TCP/IP • Direcciones IP y mascarar de red • Cableado Estructurado 	<p>Alcance y diseño de las redes de a cuerdo a su tamaño</p> <p>Describirá el modelo OSI y los protocolos de comunicación.</p> <p>Interpretará las normas de la IEEE y TIA/EIA.</p>	<p>Compresion</p> <p>Búsqueda en Internet</p> <p>Informativas</p> <p>Analizar, Practicar</p>	<p>Taller de lectura y redacción.</p> <p>Geografía.</p> <p>Matemáticas.</p>	<p>Autoestima</p> <p>Convivencia en equipo.</p> <p>Disciplina conciente.</p> <p>Responsabilidad</p>
PROYECTO 2 Construcción de las topologías de redes.	3. Topología de Redes <ul style="list-style-type: none"> • Bus, Estrella, Anillo, Malla, Híbridas • Dispositivos de red (Hub, Switch y Router) • Configuración Virtual de Redes (Packet Tracer) 4. Capas del modelo OSI 5. Equipos que interconectan redes	<p>Elaborar y ejemplificar la construcción de topologías de redes.</p> <p>Decidir sobre el mejor dispositivo de conexión en base a la topología y servicios que presta</p>	<p>Lectoras</p> <p>Desarrollo</p> <p>Ubicación</p> <p>Informativas</p>	<p>Con todas las asignaturas</p>	<p>Responsabilidad</p> <p>convivencia en equipo.</p> <p>Autoestima</p>
PROYECTO 3 Sistemas operativo s de red.	6. Sistemas Operativos de Red <ul style="list-style-type: none"> • Unix • Linux (Ubuntu) • Windows • Novell 7. Seguridad en redes , 8. Aspectos sociales <ul style="list-style-type: none"> • Información en la Nube • Derechos de Autor 	<p>Entenderá la diferencia entre los S.O. de red mas utilizados</p> <p>Elaborara un manual sobre seguridad en redes.</p> <p>Conocerá la privacidad, de una red, aspectos sociales y derechos de autor.</p>	<p>Lectoras</p> <p>Desarrollo</p> <p>Ubicación</p> <p>Informativas</p>	<p>Con todas las asignaturas</p>	<p>Responsabilidad</p> <p>convivencia en equipo.</p> <p>Autoestima</p>

OBJETIVO:

Enseñar a los estudiantes, con un enfoque humanista integrador de la educación informática como una manera de leer la realidad que favorece la construcción de conocimiento para su desarrollo personal. Como complementos se cuenta con una relación de estrategias didácticas y competencias informativas y actitudinales, para

aplicar las funciones de cómputo en la plataforma de Windows y Microsoft Office 2007.
Durante este Sexto semestre, los alumnos trabajaran 3 proyectos, realizando como practicas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.