

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.

Profa. Beatriz Sánchez Calzada

4° PREPARATORIA

Sistemas de Información II

Ciclo 2010

Febrero - Junio 2010

Conocimientos previos:

- > Conocimientos de Sistemas II. Windows, Office 2007.
- > Explorador de Windows
- > Internet-Buscadores y servicios

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO1 Diseño de sistemas de Información	<ul style="list-style-type: none"> ● Definición de objetivos, alcances y limitación del sistema. Diseño conceptual y físico. Diseño de salida entradas y controles del sistema. Diseño de archivos y bases de datos y procedimientos administrativos para la generación de datos fuente Diseño de programas 	<p>Diseño de un sistemas de información.</p> <p>Realizar el diseño conceptual y físico de los SI</p> <p>Elaboración de diseño de archivos</p> <p>Conocerá y desarrollará el diseño de programas.</p> <p>Realizará búsqueda en internet.</p>	<p>Comprensión</p> <p>Búsqueda en Internet</p> <p>Informativas</p> <p>Analizar, Practicar</p>	<p>Taller de lectura y redacción.</p> <p>Historia.</p> <p>Matemáticas.</p>	<p>Autoestima</p> <p>Convivencia en equipo.</p> <p>Autoestima</p> <p>Disciplina</p> <p>consciente.</p> <p>Responsabilidad</p>
PROYECTO 2 Construcción del sistema en Visual Basic.	<p>CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA</p> <p>Selección del ambiente operativo</p> <p>Selección del lenguaje para la elaboración del sistema</p> <p>Elaboración del programa</p> <p>Prueba del programa</p> <p>Prueba general del sistema</p>	<p>Elaborar y ejemplificar un sistema en visual Basic.</p> <p>Creación de tablas sobre la selección de un S.O.</p> <p>Conocer las herramientas para crear un sistema en Visual Basic. Probará y detectará errores en visual Basic sobre su sistema de información</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 Documentación del sistema	<p>DOCUMENTACIÓN DEL SISTEMA</p> <p>Manual técnico</p> <p>Manual de operación</p> <p>Manual administrativo</p>	<p>Realizar la documentación de su sistema de información</p> <p>Elaborará el manual técnico de su sistema de información</p> <p>Realizará el manual de operación de su Sistema de Información.</p> <p>Elaborará el manual administrativo de su sistema de información.</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, Microsoft Office 2007 y Visual Basic 6.0.

Durante este semestre, los alumnos trabajarán 3 proyectos, realizando como prácticas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.