



Programa de Unidad de Aprendizaje

1. IDENTIFICACION

Programa Educativo en el que se imparte la Unidad de Aprendizaje (UA): <input type="checkbox"/> IMEC <input type="checkbox"/> IBIO <input type="checkbox"/> IELC <input type="checkbox"/> INME <input type="checkbox"/> INDU <input checked="" type="checkbox"/> IAI <input type="checkbox"/> IVDE <input type="checkbox"/> LTIN			
Clave de la UA: CB231		Nombre de la UA: Introducción a las Computadoras	
Tipo de UA: Curso - Taller - Laboratorio	H Teoría: 40	H Práctica: 20	Créditos: 6
Conocimientos previos: Ninguno			
UA prerequisite: Ninguno		UA simultánea: Ninguno	
Área de Formación de la UA: Básica Común		Eje curricular de la UA: Ciencias de la Ingeniería	
Departamento responsable de la UA: Departamento de Ciencias Exactas y Tecnología			
Academia: Cómputo		Fecha de última revisión o actualización: 31 de agosto de 2024	

2. COMPETENCIAS

Seleccionar máximo 3 Atributos de Egreso (AE) a los que contribuye esta UA y su nivel de contribución. Las actividades de aprendizaje deben diseñarse de acuerdo con el nivel elegido.

AE - CACEI	AE - IMEC	AE - IBIO	AE - IELC	AE - INME	AE - INDU	AE - IAI	AE - IVDE	AE - LTIN	Nivel:
<input checked="" type="checkbox"/> AE CACEI 1	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-1 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-2	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-1	<input type="checkbox"/> AE-IELC-1	<input type="checkbox"/> AE-INME-1	<input type="checkbox"/> AE-INDU-1	<input checked="" type="checkbox"/> AE-IAI-1	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-1	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-1	Introdutorio
<input type="checkbox"/> AE CACEI 2	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-5 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-6 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-13	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-2	<input type="checkbox"/> AE-IELC-2	<input type="checkbox"/> AE-INME-3 <input type="checkbox"/> AE-INME-5	<input type="checkbox"/> AE-INDU-2	<input type="checkbox"/> AE-IAI-2	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-2	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-2	Elija un elemento.
<input type="checkbox"/> AE CACEI 3	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-3 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-4 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-13	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-3 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-9	<input type="checkbox"/> AE-IELC-3	<input type="checkbox"/> AE-INME-4	<input type="checkbox"/> AE-INDU-3	<input type="checkbox"/> AE-IAI-3	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-3	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-3	Elija un elemento.
<input type="checkbox"/> AE CACEI 4	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-7 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-8	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-4 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-5	<input type="checkbox"/> AE-IELC-4	<input type="checkbox"/> AE-INME-2	<input type="checkbox"/> AE-INDU-4	<input type="checkbox"/> AE-IAI-4	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-4	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-4	Elija un elemento.
<input type="checkbox"/> AE CACEI 5	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-10	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-6 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-7	<input type="checkbox"/> AE-IELC-6	<input type="checkbox"/> AE-INME-9	<input type="checkbox"/> AE-INDU-5	<input type="checkbox"/> AE-IAI-5	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-5	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-5	Elija un elemento.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<input type="checkbox"/> AE CACEI 6	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-11 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-12	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-8	<input type="checkbox"/> AE-IELC-6	<input type="checkbox"/> AE-INME-6 <input type="checkbox"/> AE-INME-7 <input type="checkbox"/> AE-INME-8	<input type="checkbox"/> AE-INDU-6	<input type="checkbox"/> AE-IAI-6	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-6	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-6	Elija un elemento.
<input type="checkbox"/> AE CACEI 7	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-9	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-10 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-11	<input type="checkbox"/> AE-IELC-5	<input type="checkbox"/> AE-INME-10	<input type="checkbox"/> AE-INDU-7	<input type="checkbox"/> AE-IAI-7	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-7	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-7	Elija un elemento.

*Atributos de Egreso de cada PE y su equivalencia con los del CACEI (<https://www.lagos.udg.mx/debit>).

3. DESCRIPCIÓN

Breve presentación o descripción de la UA, su alcance e incluir implícitamente sus objetivos (usar taxonomía de Bloom o Marzano).

El curso de **Introducción a las Computadoras** abarca una variedad de temas esenciales en el ámbito de la tecnología, incluyendo los antecedentes históricos de la computación, las partes fundamentales de una computadora, el software de aplicación, aspectos de inteligencia artificial y una introducción a las redes de cómputo. A lo largo del curso, los estudiantes identificarán y describirán los desarrollos en el campo de la computación desde una perspectiva histórica, así como el funcionamiento interno de una computadora y las nuevas tecnologías de la información.

Los alumnos adquirirán la capacidad de identificar los componentes básicos de una computadora y describir sus funciones específicas. Además, se fomentará el uso de sistemas operativos para llevar a cabo tareas básicas, tales como la gestión de archivos y la instalación de software. Un objetivo adicional del curso es que los estudiantes aprendan a emplear herramientas fundamentales de procesamiento de texto y hojas de cálculo para crear y modificar documentos y gestionar datos de manera eficaz.

4. PRINCIPALES RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN LA UA

¿Qué es lo que se espera que aprenda el estudiante? Y de esto se aportará evidencia al concluir cada módulo.

- **Conocer el desarrollo histórico de la computación:**

El alumno entenderá la evolución de la computación desde sus inicios hasta la actualidad. Esto implica estudiar los primeros dispositivos de cálculo como el ábaco, el desarrollo de las primeras máquinas automáticas como la Máquina de Turing y ENIAC, y la evolución de la computación moderna con el desarrollo de las microcomputadoras y el internet. Conocer la historia de la computación nos permite apreciar cómo los avances tecnológicos han transformado nuestras vidas y cómo las innovaciones en hardware y software han influido en diferentes campos como la ciencia, la medicina, la educación, y los negocios.

- **Conocer la estructura de una computadora:**

El alumno comprenderá la estructura interna de una computadora, ya que es fundamental para cualquier persona que quiera profundizar en el conocimiento de la tecnología. Esto

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).

Sede Lagos de Moreno

Av. Enrique Díaz de León No. 1144, Colonia Paseos de la Montaña, C.P. 47460
Lagos de Moreno, Jalisco, México
Teléfono: +52 (474) 742 4314, 742 3678, 746 5383, 746 4563

Sede San Juan de los Lagos

Calle Tenazas S/N, Colonia El Herrero, C.P. 47000
San Juan de los Lagos, Jalisco, México
Teléfono: +52 (395) 785 4000



Programa de Unidad de Aprendizaje

incluye conocer los componentes principales, como la unidad central de procesamiento (CPU), la memoria RAM, el almacenamiento (disco duro o SSD), la placa base (motherboard), y la fuente de alimentación. Además, implica entender cómo estos componentes trabajan juntos para ejecutar programas y procesar datos, permitiendo a la computadora realizar tareas desde las más básicas hasta las más complejas.

- **Conocer las partes de una computadora:**

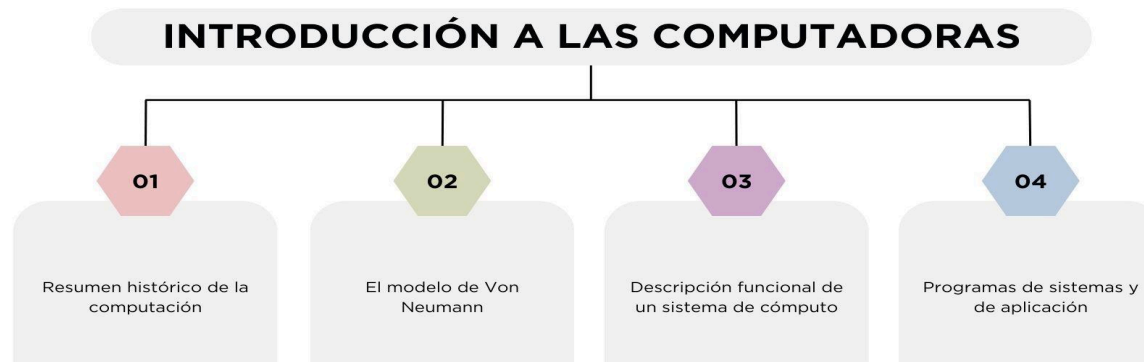
El alumno entenderá tanto las partes internas como las externas de una computadora. Esto abarca los componentes internos como la CPU, la tarjeta gráfica, la memoria RAM, el almacenamiento, la placa base, y otros elementos como la unidad de DVD o Blu-ray y los ventiladores de enfriamiento. Además, incluye los periféricos externos que se conectan a la computadora, como el teclado, el ratón, el monitor, la impresora, y otros dispositivos como cámaras web o altavoces. Cada una de estas partes desempeña un papel específico en el funcionamiento general de la computadora y en la interacción del usuario con el sistema.

- **Conocer el uso de programas de aplicación:**

El alumno entenderá cómo utilizar programas de aplicación es esencial en el mundo digital de hoy. Los programas de aplicación son herramientas diseñadas para ayudar al usuario a realizar tareas específicas, como procesamiento de textos (Microsoft Word), hojas de cálculo (Microsoft Excel), diseño gráfico (Adobe Photoshop), navegación web (Google Chrome), gestión de correo electrónico (Microsoft Outlook), entre otros. Aprender a utilizar estos programas de manera eficiente permite a las personas ser más productivas y realizar su trabajo con mayor precisión y eficacia.

5. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LA UA

Mapa Conceptual, Mapa Mental u otro de los contenidos de la UA.



Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).

Sede Lagos de Moreno

Av. Enrique Díaz de León No. 1144, Colonia Paseos de la Montaña, C.P. 47460
Lagos de Moreno, Jalisco, México
Teléfono: +52 (474) 742 4314, 742 3678, 746 5383, 746 4563

Sede San Juan de los Lagos

Calle Tenazas S/N, Colonia El Herrero, C.P. 47000
San Juan de los Lagos, Jalisco, México
Teléfono: +52 (395) 785 4000



Programa de Unidad de Aprendizaje

6. CONTENIDO TEMÁTICO DE LA UA

Desglose del contenido por módulos (4 máximo) incluyendo la planeación: actividades de docente y estudiantes, recursos didácticos, resultados esperados y el producto final de módulo.

Módulo 1. Resumen histórico de la computación	Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i>	Tiempo dedicado al módulo: 10 horas
<ul style="list-style-type: none"> ● 1.1 Antecedentes y razón de existencia ● 1.2 Generaciones de Computadoras ● 1.3 Tipos de computadoras ● 1.3.1 Dependiendo de su construcción y diseño interno ● 1.3.2 Dependiendo de su configuración física ● 1.3.3 Dependiendo de su potencia de Cálculo 	<p>Se espera que el alumno comprenda la evolución de la computación desde sus inicios hasta la actualidad. Esto implica estudiar los primeros dispositivos de cálculo como el ábaco, el desarrollo de las primeras máquinas automáticas como la Máquina de Turing y ENIAC, y la evolución de la computación moderna con el desarrollo de las microcomputadoras y el internet.</p>	<p>Recursos didácticos que se utilizarán</p> <p>Presentaciones en PowerPoint Literatura relacionada Videos</p>
Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i>	Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i>	Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirección de presentaciones orales. 2. Dirección de la revisión bibliográfica. 3. Reforzamiento durante las presentaciones. 4. Retroalimentación durante las presentaciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de presentaciones orales. 2. Revisión bibliográfica. 3. Atender la retroalimentación proporcionada por el profesor. 	<p>Apuntes de clase Investigación de la revisiones bibliográficas Presentaciones</p>

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

Módulo 2. El modelo de Von Neumann	Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i>	Tiempo dedicado al módulo: 15 horas
<ul style="list-style-type: none"> ● 2.1 Conceptos Básicos ● 2.1.1 Computadora, datos, operaciones, procesos ● 2.1.2 Acumulador, algoritmo, programa ● 2.2 El modelo de Von Neumann ● 2.2.1 Esquema operativo y funcional ● 2.3 Codificación ● 2.3.1 Lenguajes: Máquina y simbólica ● 2.3.2 Programas: Fuente y Objeto ● 2.4 Lenguajes ● 2.4.1 Definición de lenguajes y su clasificación ● 2.4.2 Diferencias entre lenguajes de bajo nivel y lenguajes de alto nivel ● 2.5 Representaciones de Datos ● 2.5.1 Sistemas de Numeración ● 2.5.1.1 Decimal ● 2.5.1.2 Binario ● 2.5.1.3 Octal ● 2.5.1.4 Hexadecimal ● 2.5.2 Conversiones numéricas ● 2.5.3 Códigos: ASCII, BCD, EBCDIC y UNICODE 	<p>El alumno comprenderá la estructura interna de una computadora, ya que es fundamental para cualquier persona que quiera profundizar en el conocimiento de la tecnología.</p>	Recursos didácticos que se utilizarán Presentaciones en PowerPoint Literatura relacionada Videos
Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i>	Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i>	Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirección de presentaciones orales. 2. Dirección de la revisión bibliográfica. 3. Reforzamiento durante las presentaciones. 4. Retroalimentación durante las presentaciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de presentaciones orales. 2. Revisión bibliográfica. 3. Atender la retroalimentación proporcionada por el profesor. 	Apuntes de clase Investigación de la revisiones bibliográficas Presentaciones
Módulo 3. Descripción funcional de un sistema de cómputo	Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i>	Tiempo dedicado al módulo: 15 horas

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<ul style="list-style-type: none"> ● 3.1 Tarjeta Madre ● 3.2 Procesador Central ● 3.3 Memorias ● 3.3.1 Memoria RAM, ROM, Caché, Virtual ● 3.4 Unidades de almacenamiento ● 3.4.1 Flash ● 3.4.2 Disco Duro ● 3.4.3 Diskette, Zip, etc. ● 3.5 Unidades de entrada/ salida ● 3.5.1 Periféricos de entrada ● 3.5.2 Periféricos de salida 	<p>El alumno entenderá tanto las partes internas como las externas de una computadora. Esto abarca los componentes internos como la CPU, la tarjeta gráfica, la memoria RAM, el almacenamiento, la placa base, y otros elementos.</p>	<p>Recursos didácticos que se utilizarán</p> <p>Partes de computadora Presentaciones en PowerPoint Literatura relacionada Videos</p>
<p>Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i></p>	<p>Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i></p>	<p>Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i></p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirección de presentaciones orales. 2. Dirección de la revisión bibliográfica. 3. Reforzamiento durante las presentaciones. 4. Retroalimentación durante las presentaciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de presentaciones orales. 2. Revisión bibliográfica. 3. Atender la retroalimentación proporcionada por el profesor. 	<p>Apuntes de clase Investigación de la revisiones bibliográficas Presentaciones</p>

<p>Módulo 4. Programas de sistemas y de aplicación</p>	<p>Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i></p>	<p>Tiempo dedicado al módulo: 20 horas</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● 4.1 Programas de Sistemas ● 4.1.1 Compiladores e Intérpretes ● 4.1.2 Sistemas Operativos ● 4.2 Inteligencia Artificial ● 4.2.1 Sistemas Expertos ● 4.2.2 Robótica ● 4.2.3 Redes Neuronales ● 4.3 Programas de Aplicación ● 4.3.1 Procesadores de Texto ● 4.3.2 Hojas de Cálculo 	<p>El alumno entenderá cómo utilizar programas de aplicación es esencial en el mundo digital de hoy. Los programas de aplicación son herramientas diseñadas para ayudar al usuario a realizar tareas específicas, como procesamiento de textos (Microsoft Word), hojas de cálculo (Microsoft Excel), diseño gráfico (Adobe Photoshop), navegación web (Google</p>	<p>Recursos didácticos que se utilizarán</p> <p>Presentaciones en PowerPoint Literatura relacionada Videos</p>

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<ul style="list-style-type: none"> ● 4.3.3 Programas Gráficos ● 4.3.4 Bases de Datos ● 4.3.5 Multimedia ● 4.4 Servicios de internet ● 4.5 Seguridad informática 	<p>Chrome), gestión de correo electrónico (Microsoft Outlook), entre otros.</p>	
<p>Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i></p>	<p>Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i></p>	<p>Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i></p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirección de presentaciones orales. 2. Dirección de la revisión bibliográfica. 3. Reforzamiento durante las presentaciones. 4. Retroalimentación durante las presentaciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de presentaciones orales. 2. Revisión bibliográfica. 3. Atender la retroalimentación proporcionada por el profesor. 	<p>Apuntes de clase Investigación de la revisiones bibliográficas Presentaciones</p>

7. MODALIDADES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En la presente unidad de aprendizaje se sugieren diversas estrategias ya sea para activar conocimientos o comprensión, reproducción, aplicación o creación, entre las que se recomiendan, enunciar los pasos de algún algoritmo, mapas cognitivos, mapas mentales, cuadro sinóptico, diagramas, investigación, mapas conceptuales, resolución de problemas, aprendizaje basado en problemas, entre otras.

Es importante que las situaciones estén relacionadas al contexto de los estudiantes y de ser necesario hacer un análisis de errores en la solución de problemas.

Se recomienda que las diversas situaciones se aborden a partir de un problema generador, para representarlo en forma abstracta y a partir de él, teorizar al respecto y buscar estrategias para explicar el comportamiento de la situación y poder con ello resolver el problema. Las actividades de aprendizaje que se diseñen pueden incluir uno o más de los contenidos mencionados, e ir aumentando el grado de complejidad de estas **de acuerdo con el nivel de logro del AE propuesto.**

Se recomienda que los alumnos trabajen en pequeños grupos formados de 3 a 5 integrantes, para que, en forma colaborativa, analicen los problemas y diseñen estrategias para resolverlos. El proceso de interacción de los estudiantes les facilita la comprensión del problema y favorece su resolución, además de comprometer al estudiante de su aprendizaje y el de sus compañeros, se pretende que detecte sus necesidades, ya sea de conocimientos o el desarrollar nuevas habilidades, busque la información necesaria para posteriormente volver al problema y resolverlo.

El profesor deberá actuar como facilitador o asesor, sin plantear las soluciones de los problemas propuestos a los estudiantes, guiándolos hacia ellas, ayudándolos a identificar la información relevante y necesaria para encontrar la solución, motivándolos a trabajar en forma colaborativa.

Al concluir cada una de las actividades se invita al profesor a retroalimentar a los alumnos, si lo considera pertinente, promoviendo la **autoevaluación** con el propósito de que el alumno reconozca en que puede mejorar y la **co-evaluación** entre sus pares, la cual tiene dos intenciones, la primera, los alumnos valoren el desempeño de sus pares y la segunda, le permite al docente reconocer el proceso de colaboración al interior de los pequeños grupos y comprobar también el desempeño individual, a través de la percepción de sus compañeros y con ello, poder retroalimentar asertivamente a los estudiantes.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

Si el profesor lo considera pertinente, los exámenes parciales escritos pueden realizarse en binas o en forma individual.

8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE		9. PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN	
<i>Distintos procesos de evaluación que pueden aplicarse en cada módulo.</i>		<i>Ninguna ponderación debe ser mayor al 50% del total.</i>	
Proceso	Criterios de evaluación	Porcentaje	Proceso
Actividades de aprendizaje.	Entregar en tiempo. En el formato solicitado. Presentación con orden y limpieza. Las respuestas son justificadas con argumentos matemáticos. Se da respuesta a las preguntas planteadas. Los ejercicios son resueltos.	25 % 25 % 25 % 25 %	Examen Departamental (Final) Exámenes Parciales Exposición Trabajo en clase
Producto integrador.	Problemario, Práctica, Proyecto, Diseño, Ensayo, etc. Abstrae la situación planteada y la expresa en lenguaje propio de la matemática. La explicación del razonamiento es clara y detallada. La estrategia empleada para resolver el problema es efectiva. Se apoya en recursos tecnológicos. Encuentra la solución al problema y la presenta dentro del contexto del mismo. Es presentado con los lineamientos de fondo y forma establecidos por el profesor. Se entrega con limpieza y puntualidad.		
Exámenes escritos (parcial, departamental).	Abstrae la situación planteada y la expresa en lenguaje propio de la matemática. La explicación del razonamiento es clara y detallada. La estrategia empleada para resolver el problema es efectiva.		
Autoevaluación.	Participé activamente en las actividades propuestas por el Profesor. Busqué información complementaria para favorecer mi aprendizaje sobre la temática abordada en clase. Colaboré con el trabajo del grupo para que todos pudiéramos llegar al logro de la tarea satisfactoriamente. Cumplí con mis actividades de forma puntual y ordenada siguiendo los lineamientos del profesor. Perseveré en la búsqueda de estrategias para llegar a la solución correcta del problema. Utilicé recursos tecnológicos que me ayudaron a resolver las situaciones planteadas. Logré los resultados de aprendizaje del módulo. Realicé mis actividades con honestidad, dedicando mi mejor esfuerzo en su realización.		
Co-evaluación.	Constantemente busca y sugiere soluciones a los problemas. Se incorpora al trabajo del grupo. Antepone las necesidades del grupo ante la suyas.		
		10. ACREDITACIÓN DE LA UA	
		<i>Requisitos establecidos en la normatividad de la UdeG</i>	
		La acreditación de esta UA, en periodo ordinario y extraordinario, se sujeta a los lineamientos establecidos en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Esta materia también puede ser sujeta a revalidación, equivalencia o acreditación de acuerdo con la normatividad vigente. https://secgral.udg.mx/normatividad/general	

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

Se dirige a sus compañeros con cortesía y respeto haciendo aportaciones significativas al trabajo del grupo.
Usa bien el tiempo durante las tareas para asegurar que se realicen puntualmente sin que el grupo deba ajustar las fechas de trabajo por la demora de esta persona.
Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar.
Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer.

11. REFERENCIAS

Lista con al menos 3 referencias básicas y 3 complementarias utilizadas en la UA (libros de texto disponibles en biblioteca, y demás materiales de apoyo académico).

- Ana Martos Rubio y Ana Martos, Introducción a la Informática, Edición 2024, 2023, ISBN: 9788441548398
- Gutiérrez González Ángel, Tecnologías de la información: un enfoque interdisciplinario, Editorial Alfaomega, México 2016, ISBN: 978-607-622-656-8
- Juan Carlos Moreno Pérez y Arturo Francisco Ramos Pérez, Administración hardware de un sistema informático, Editorial RaMa, España Madrid 2015, ISBN: 978-84-9964-257-4
- Joyanes Aguilar Luis, Fundamentos generales de programación, Editorial Mc Graw Hill, España Madrid, 2013, ISBN: 978-84-481-6111-8
- Gonzalo Ferreyra Cortés, Informática Paso a Paso, Editorial Alfaomega, 2da Edición, México D.F. 2006, ISBN: 970-15-0834-3
- Yale N. Patt y Sanjay J. Patel, Introducción a los sistemas de cómputo, Editorial McGraw Hill, 2da Edición, México D. F. 2005, ISBN: 970-10-4678-1
- Peter Norton, Introducción a la computación, Editorial McGraw Hill, 6ta Edición, México D.F. 2006, ISBN: 978-607-15-1146-1

12. UA ELABORADA POR:

Lista de docentes que participaron en la última revisión o actualización de esta UA.

- Dr. José Guadalupe Facio Muñoz
- Dra. Auria Lucía Jiménez Gutiérrez

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).