

ORGANISMO ACADÉMICO:

Programa Educativo:
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA

Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno

Programa elaborado por:
L.I.A Nicomedes Garatachia Barrueta
M. en A. Julio Alvarez Botello

Fecha de revisión :
Julio 2007

Clave

Horas de teoría

**Horas de
práctica**

**Total
de
horas**

Créditos

**Tipo de
Unidad de
Aprendizaje**

Carácter de la Unidad de Aprendizaje

Núcleo de formación

Modalidad

L30040

4

0

4

8

Curso-Taller

Obligatoria

Integral

Presencial

Programas educativos en los que se imparte: Licenciatura en Informática Administrativa



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
Secretaria de Docencia
Coordinación General de Estudios Superiores
Programa Institucional de Innovación Curricular

II. PRESENTACIÓN

Hoy en día los sistemas de información juegan un rol fundamental dentro de las organizaciones, ya que no se trata únicamente de aplicar sistemas computarizados en las diferentes áreas de una empresa, sino tener información fundamental que sirva de apoyo a la toma de decisiones, lo cual se logra aplicando el conocimiento del personal que es la base fundamental para proporcionar información veraz y oportuna para enfrentar los nuevos cambios en el entorno de negocios.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DOCENTE	DISCENTE
- Cumplir en tiempo y contenido el programa de la unidad de aprendizaje - - Proponer y respetar formas de evaluación	- Puntualidad - Contar con 80% de asistencias para presentar examen ordinario - Contar con 60% de asistencias para presentar examen extra ordinario - Contar con 30% de asistencias para presentar examen de título de suficiencia - Cumplir el reglamento de la sala de cómputo - Tener sentido de responsabilidad en los trabajos, entregarlos en tiempo y forma - Tener sentido de integración y participación dentro del salón de clases



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
Secretaria de Docencia
Coordinación General de Estudios Superiores
Programa Institucional de Innovación Curricular

IV. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Identificar los conceptos fundamentales en lo que se refiere a la administración del conocimiento dentro de la organización, así como el papel fundamental de los sistemas de soporte a la toma de decisiones y el apoyo que brindan los sistemas expertos y de inteligencia artificial para ayudar a las empresas a buscar mejores soluciones para una mejor toma de decisiones.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

Aplicar las definiciones de sistemas de información en la resolución de casos prácticos de empresas para una mejor toma de decisiones.

VI ÁMBITOS DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

Empresas públicas y privadas.

VII. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Salón de Clases

VIII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Complejidad creciente, ámbito diferenciado



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
Secretaria de Docencia
Coordinación General de Estudios Superiores
Programa Institucional de Innovación Curricular

IX. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1.- Introducción a los sistemas de información

UNIDAD 2.- El trabajo del conocimiento e información

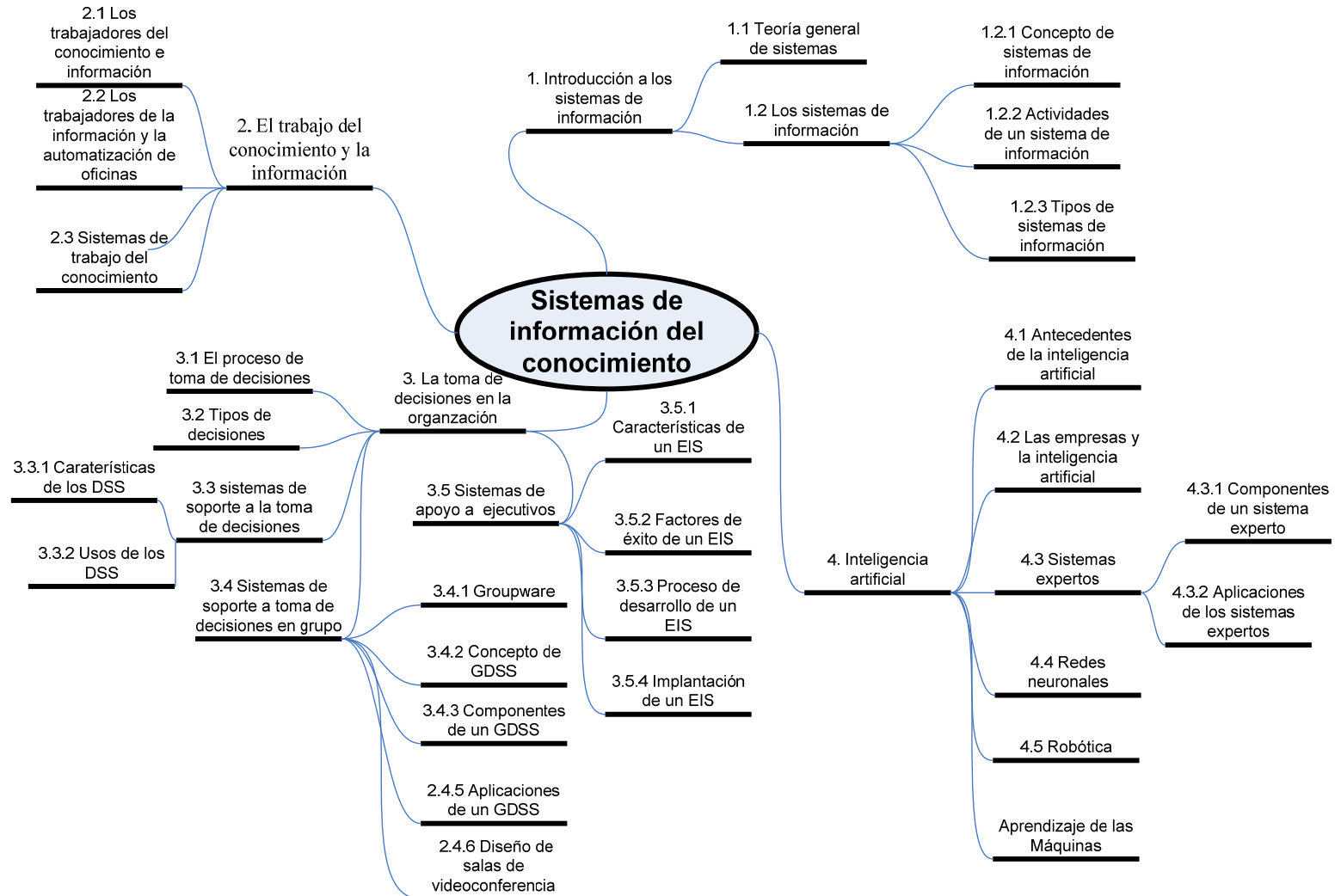
UNIDAD 3.- La toma de decisiones en la organización

UNIDAD 4.- Inteligencia artificial



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
Secretaria de Docencia
Coordinación General de Estudios Superiores
Programa Institucional de Innovación Curricular

X.- SECUENCIA DIDÁCTICA





UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
 Secretaria de Docencia
 Coordinación General de Estudios Superiores
 Programa Institucional de Innovación Curricular

XI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Identificar los principales conceptos sobre sistemas de información	- La Teoría General de Sistemas -Concepto de sistema de información - Actividades de un sistema de información - Tipos de sistemas de información	-Análisis -Concentración	-Mantener una actitud creativa e innovadora -Aceptación del cambio -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno Resolución de casos prácticos	RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora Cañón		TIEMPO DESTINADO 8 horas
CRITERIOS DE DESEMPEÑO I	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Reconocimiento de los principales tipos de trabajadores que existen dentro de una organización.	Realizar un ejemplo de sistema identificando sus componentes	Ejemplo de un sistema identificando sistema, subsistema y suprasistema, así como entradas, salidas, procesamiento, entorno y retroalimentación.	



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
 Secretaria de Docencia
 Coordinación General de Estudios Superiores
 Programa Institucional de Innovación Curricular

UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Identificar el trabajo de conocimiento e información dentro de la empresa	- Los trabajadores del conocimiento e información - Los trabajadores de la información y la automatización de oficinas - Sistemas de trabajo del conocimiento	-Análisis -Concentración	-Mantener una actitud creativa e innovadora -Aceptación del cambio -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno Resolución de casos prácticos		RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora Cañón	TIEMPO DESTINADO 16 horas
CRITERIOS DE DESEMPEÑO II	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Reconocimiento de los principales tipos de trabajadores que existen dentro de una organización.	Realizar cuadro comparativo sobre funciones de cada tipo de trabajador dentro de una organización.	Cuadro comparativo sobre funciones que realiza cada tipo de trabajador dentro de la organización y definiendo en que área desempeñan sus actividades	

UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA
---------------------------	--------------------------



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
 Secretaria de Docencia
 Coordinación General de Estudios Superiores
 Programa Institucional de Innovación Curricular

	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Identificar los cambios que ocurren en la forma y el uso del apoyo a la toma de decisiones en los negocios	- El proceso de toma de decisiones -Tipos de decisiones - Sistemas de soporte a la toma de decisiones DSS. - Sistemas de soporte a la toma de decisiones en grupo: GDSS - Sistemas De apoyo a ejecutivos	-Análisis y síntesis -Concentración -Lectura	-Mantener una actitud creativa e innovadora -Aceptación del cambio -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: -Mapas Mentales -Ejemplo Prácticos -Discusión en grupo Exposición del profesor Exposición del alumno	RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora Cañón		TIEMPO DESTINADO 24 horas
CRITERIOS DE DESEMPEÑO III	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Conocer los conceptos de Sistemas de Soporte a la toma de Decisiones, y Sistemas de Soporte toma de Decisiones en grupo	Leer diferentes casos prácticos sobre los sistemas de soporte a decisiones.	Reporte de soluciones de casos prácticos a través de diferentes preguntas.	



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
 Secretaria de Docencia
 Coordinación General de Estudios Superiores
 Programa Institucional de Innovación Curricular

UNIDAD DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Identificar como se usan en los negocios las redes neuronales, la lógica difusa, la realidad virtual y los agentes inteligentes	- Antecedentes de la inteligencia artificial - Las empresas y la inteligencia artificial - Sistemas expertos - Redes neuronales - Robótica - Aprendizaje de las máquinas.	-Análisis y síntesis -Concentración -Lectura	-Mantener una actitud creativa e innovadora -Aceptación del cambio -Búsqueda de la eficiencia -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Flexibilidad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: -Mapas Mentales -Ejemplo Prácticos -Discusión en grupo - Exposición del profesor - Exposición del alumno	RECURSOS REQUERIDOS Pizarrón Computadora Cañón		TIEMPO DESTINADO 16 horas
CRITERIOS DE DESEMPEÑO IV	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Reconocimiento de los principales conceptos de inteligencia artificial	Desarrollo de un sistema experto	Sistema experto que ayude a tomar decisiones en una empresa	

XII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
Secretaria de Docencia
Coordinación General de Estudios Superiores
Programa Institucional de Innovación Curricular

Examen escrito:	40%
Lecturas sobre casos de aplicación	20%
Ensayo final impreso sobre artículos relacionados	10%
Proyecto final (desarrollo de un sistema experto)	30%

XIII. REFERENCIAS

- COHEN Karen Daniel , “Sistemas de información para los negocios”, México 2001, editorial Mc Graw Hill
- LAUDON Keneth, “Sistemas de información Gerencial”, México 2000, editorial Pearson Educación
- TURBAM Efraín, “Tecnologías de información para los negocios”, México, editorial CECSA
- <http://www.redcientifica.com/aut..>
- 1. VANG Gigch. “Teoría general de sistemas”