

1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA/UNIDAD DE ANÁLISIS

FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN										
CARRERA: CARRERA EXPERIMENTALES DE IN			DE LAS	CIENCIAS	M	ODALIDA	AD: PF	RESEN	NCIAL	
UNIDAD DE ANÁLIS EDUCATIVOS	IS: AD	MINISTRA	ACIÓN D	E CENTROS I	NFO	RMÁTICOS	CÓDIGO:			
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR		UNIDAD PROFESIONAL								
CAMPO DE FORMACIÓN					FUN	IDAMENTO	S TEÓR	ICOS		
ITINERARIO		SI Nombre:]			NO X			_	
PRE-REQUISITOS		Unidad o Análisis	le				Códig	os -		
CO-REQUISITOS		Unidad o Análisis	le				Códig	os -		
PERÍODO ACADÉMI (Semestre)	(CO	Octavo		PERÍODO EJECUCI (Tiempo)		C	Novie	mbre2	2020 – Marzo202	1
PROYECTO INTEGR Diseño, aplicación y eva emprendimiento				5:	edu	cativa com	unitaria	medi	ante proyectos de	e
ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE	Docencia 32hrs			experime	Práctica, aplicación y experimentación			Componente Trabajo Autónomo (Tutorías R 2009) 32 hrs		32 hrs
	TOTAL HORAS: 80									
DEMAILEDE		PRES	SENCL	ALES				VIR	ΓUALES	
DETALLE DE HORAS TUTORÍA	INDI	VIDUAL	ES	GRUPALES	S	INDIVID	UALE	S	GRUPALES	
	1 Total	Presencia	ales:			Total Virt	Total Virtuales:			



2. APORTES AL PERFIL DE EGRESO

Resultados de Aprendizaje del Perfil de Egreso

Construye conocimiento, a través del estudio y la experiencia, a partir de la interpretación de teorías, leyes, conceptos y procedimientos de la profesión docente.

Implementa estrategias de interaprendizaje que reconocen de la diversidad cultural y promueven la ciudadanía intercultural orientada por enfoques de equidad, inclusión e interculturalidad.

Propicia la autonomía personal; analiza cómo y en qué grado la propia cultura, estereotipos y actitudes influyen en la propia persona y en sus relaciones con personas de otras culturas desde la perspectiva del aprendiz.

Lidera equipos de trabajo multidisciplinarios y multiprofesionales, promoviendo el aprendizaje cooperativo y la producción colectiva de conocimientos y saberes.

Sistematiza y expresa; documenta los resultados de su práctica y de sus investigaciones, con el fin de crear, compartir y difundir conocimiento interdisciplinario

Resultado de Aprendizaje de la unidad de análisis

Estandarización, normas técnicas, el uso licencias de software, delitos informáticos, para poder comprender la estructura organizacional de un centro de procesamiento de datos, dispositivos legales que norma el funcionamiento de los mismos y las sanciones que se pudieran incurrir por un mal uso de la información.

CARACTERIZACIÓN DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS

En el ámbito educativo sea público o privado en la actualidad para

la correcta toma de decisiones requiere de información real y



(Aporte al estudio de pertinencia, rol esencial de la Unidad de Análisis articulación con la investigación y las practicas pre profesionales)

oportuna, es por eso que cada vez es más común la integración de centros de cómputo en las medianas, grandes y macroempresas, sin bien es el dicho "la información es poder", en la actualidad toda podemos enunciar que toda empresa para lograr sus metas y objetivos requiere del buen control de la información, por eso podremos decir que el control de la misma es un arma de doble filo, ya que el fracaso o el éxito se derivan de la misma.

Recordando el Perfil del Licenciado en Informática Administrativa, es el experto que planea, organiza, dirige y controla el desarrollo y funcionamiento óptimo de los centros de información y los recursos informáticos, mediante la aplicación de las mejores técnicas y metodologías de evaluación, selección e implantación de la tecnología informática, así como el desarrollo de sistemas administrativos de información, para la correcta administración de los recursos tecnológicos y ofrecer los medios suficientes para dotar de información verás y oportuna para la correcta toma de decisiones.

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

(Regularidades dada La Naturaleza de la Carrera y la asignatura en cuanto a Métodos, Técnicas Y Recursos Didácticos con visión hacia la Innovación) De acuerdo con el enfoque Socio Histórico Cultural que sustenta el proceso de formación profesional de los estudiantes de las Carreras, se sugiere la aplicación de estrategias metodológicas y didácticas del pensamiento crítico, que implica un aprendizaje activo y participativo en que se construye significado por medio de la interacción y el diálogo para desarrollar la actitud investigativa, el cuestionamiento, la reflexión y el aprovechamiento de conocimientos con el fin de tomar decisiones y plantear soluciones, en relación con tres factores indispensables del proceso de formación: 1) Planificación curricular, 2) Metodología y estrategias didácticas y 3) Manejo de clase a través de trabajo investigativo como eje metodológico del proceso. (Fuente: Didáctica del pensamiento Crítico, Ministerio de Educación, 2012, Quito)

Prieto (2006) defendiendo el enfoque de aprendizaje activo señala que "el aprendizaje basado en problemas representa una estrategia



eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario en aspectos muy diversos". Así, el ABP ayuda al alumno a desarrollar y a trabajar diversas competencias. Entre ellas, de Miguel (2005) destaca:

Resolución de problemas

Toma de decisiones

Trabajo en equipo

Habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información)

Desarrollo de actitudes y valores: precisión, revisión, tolerancia

Para lograr desarrollar las capacidades de exploración, construcción, conectividad del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico se aplicarán las siguientes metodologías:

El Aprendizaje Basado en Proyectos. - Es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997). Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey. El constructivismo se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo. El constructivismo enfoca al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los seres humanos, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, en base a conocimientos actuales y previos (Karlin & Vianni, 2001).

El Aprendizaje Basado en Proyectos se enfoca en un problema que hay que solucionar en base a un plan. La idea fundamental es el



diseño de un planteamiento de acción donde los estudiantes identifican el ¿qué?, ¿con quién?, ¿para qué?, ¿cómo?, ¿cuánto?, factores de riesgo a enfrentar, medidas alternativas para asegurar el éxito, resultados esperados, etc., y no la solución de problemas o la realización de actividades. En resumen, el Aprendizaje Basado en Proyectos apoya a los estudiantes a: · adquirir conocimientos y habilidades básicas, · aprender a resolver problemas complicados y · llevar a cabo tareas difíciles utilizando estos conocimientos v habilidades. Aprendizaje Basado en Problemas Que implica la identificación de una "situación problemática" en relación al contexto en la que se produce y la búsqueda de soluciones, contrastando el conocimiento teórico con la situación práctica. Estudio de casos Analiza la información en torno a problemáticas particulares concretas, intentando dar respuesta al cómo y el por qué, desde una perspectiva de indagación profunda en la búsqueda de sus causas y efectos inmediatos.

Los procesos de explicación y compresión de la realidad se orientan a las actividades enmarcados en el pensamiento sistémico a través de la solución de problemas del contexto, basado en el método del aprendizaje colaborativo. Entre los métodos de enseñanzaaprendizaje que en los últimos tiempos han sido reconocidos por la Didáctica y que deben estar en el repertorio de los docentes, se encuentran: el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, él método de casos, las simulaciones dramatizadas o través de las tecnologías, el método de situación, las discusiones, las dinámicas de grupo y el aprendizaje colaborativo en el aula, entre otros. Todos pueden combinarse con técnicas participativas, analogías, demostraciones, mapas conceptuales, gráficos, etc., para favorecer el desarrollo de las actividades formativas. Dentro de los métodos, modelos, procesos y protocolos de la profesión que se aplicarán de manera prioritaria se encuentran las tecnologías y los fundamentos de los contextos sociales y



culturales del aprendizaje, así como el aprendizaje basado en
problemas. Todos estos procesos se desarrollarán conjuntamente
con la praxis pre profesional, la epistemología y la metodología de
la investigación, acompañada de la integración de contextos,
saberes y culturas.

3. EVALUACIÓN DURANTE PERÍODO ACADÉMICO (sobre 20 puntos)

Indicador	Nota sobre 20	Porcentaje de la nota final	Ponderación
Evaluación formativa Aprendizaje y actividades Colaborativas (grupales): Foros y proyectos	20	30%	6 puntos
Evaluación formativa Trabajo Individual: Tareas	20	35%	7 puntos
Evaluación sumativa final: Examen teórico, práctico, proyectos o mixto	20	35%	7 puntos
Total	20	100%	20 puntos

4. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

	FÍS	ICA	VIRTUAL		
BIBLIOGRAFÍA	TÍTULO/TUTOR/ AÑO	EDITORIAL	TITULO/TUTOR/AÑO	URL/SEGÚN NORMA EDITORIAL	
			Administración de centros de cómputo	Recuperado de:	
Administración de centros de	A duninistus sión		L.A.E. ARTURO PÉREZ	http:/	
	Dykinson	AREVALO	INTRODUCCION%		
	cómputo	Dykmson	ENERO 2010	<u>20-</u> %20ADM.%20CE	
				NTROS%20DE%2	
Básica				OCOMPUTO%20P	
				EREZ%20AREVAL	
				O.pdf	
	GABRIEL BACA,	McGRAW-HILL	INTERAMERICANA DE	https://www.aca	
	Urbina.		MÉXICO, S.A. Tercera	demia.edu/39204 599/Evaluacion d	
	Evaluación de		Edición, 1995.		
	Proyectos.			e Proyectos 7ma	



				Ed Gabriel Bac a Urbina
Complementaria	PIATTINI, Mario G. Auditoria Informática,	un enfoque práctico,	ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, S.A. Edición Original 1998.	Recuperado de: https://www.acad emia.edu/164363 34/Auditoria_info rm%C3%A1tica un_enfoque_pr% C3%A1ctico_Mar io_Piattini





5. DESCRIPCIÓN MICROCURRICULAR

UNIDAD/TE	MA/CAPÍTULO:	N° 1 Horas 32	NOMI	BRE: ADMINISTRACIÓN	I DE CEN	TROS DE COMI	PUTO
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:		AULA		ABORATORIOS/ LLERES/OTROS	VI	RTUAL	INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS
AI KENDIZA	JE.	X		X		X	
RESULTADO	D DE APRENDIZAJE:	Proceso de cr	ear, dis	eñar y mantener un am	biente e	n el que las	
		personas al la	ıborar o	trabajar en grupos, alc	ancen c	on eficiencia m	netas seleccionadas.
CONTENIDO	OS DE LA ASIGNATUI	RA O SUS EQU	IVALE	NTES ESTRUCTURA	DOS PC	OR UNIDAD,	TEMA Y CAPÍTULO
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONEN DOCENT (Actividades as por el profes actividades aprendizaj colaborativ	E istidas or y de je	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓ	ÓN	TRABAJO AUTÓNOM	
1	Administración de centros de cómputo	Trabajos grupales					







3	Organización de un centro de cómputo. Adquisición de software y hardware. Aplicaciones basadas en la Web Auditoria del software	 Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase Ejercicios en clases Organización del portafolio estudiantil. Leer y analizar documentos de trabajos académicos. Revisión de bibliografía. 	Guías de laboratorio	Planteamiento de ejercicios en la plataforma virtual para la elaboración de programas lógicos que resuelvan problemas de la vida real	Técnica Resolución de problemas Instrumento Rúbrica de evaluación
		Actividades de Experimentación e Investigación Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio.			





UNIDAD/TEN	MA/CAPÍTULO:	N° 2 NOM	BRE: Normalización Infraes	tructura -Softwa	are		
ECCENA DIOC	DE ADDENDIZATE		LABORATORIOS/ FALLERES/OTROS	VIRTUAL		TUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS	
ESCENARIOS	DE APRENDIZAJE:	X	X	X			
	DE APRENDIZAJE: S DE LA ASIGNATURA O	técnicas nacio infraestructura	a el fenómeno de la estanda nales reglamentan y g s escolares S ESTRUCTURADOS POR UN	uían las acti	vidades in	_	
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONETE DOCENTE	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	TRABAJO AU		EVALAUCIÓN	
2	Implicación Nacional, Internacional de la normalización. en el Ecuador. ¿Qué es una norma técnica? Principales organizaciones de estandarización NORMAS ISO	 Trabajos grupales Exposiciones de temáticas de la asignatura en clase Ejercicios en clases Organización del portafolio estudiantil. 	Guías de laboratorio clases	Utilización de herramientas electrónicas Elaboración o mentefactos, conceptuales presentación de Elaboración o Elaboración o Elaboración o	de mapas , es grupales	Técnica Resolución de problemas Instrumento Rúbrica de evaluación	
	9001:2000; (SPICE) ISO/IEC TR 15504. La calidad del software	 Leer y analizar documentos de trabajos académicos. 		programas ló resuelvan pro la vida real	gicos que		





3	NTP-ISO/IEC 17799:2004 EDI Código de Buenas Prácticas para la Gestión de Prácticas para la Gestión de la Seguridad de la Información	 Revisión de bibliografía. Actividades de Experimentación e Investigación Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio 		
4	Normas técnicas RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES			

UNIDAD/TEM	A/CAPÍTULO:	N° 3	NOMBRE: Principios de adn	ninistración-Planea	ación	
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:		AULA X	LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS X	TALLERES/OTROS PAI		CIÓN RECEPTORA RA PPP/PVS
RESULTADO DE APRENDIZAJE: Conoce los principios de administración y planeación de un centro de computo CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO						computo
SEMANA	CONTENIDOS	COMPONET DOCENTI		TRABAJO AU	UTÓNOMO	EVALAUCIÓN
1	PLANEACION Funciones administrativas y operativas.	Trabajos grupalesExposicione temáticas de		ases Consulta Bib	liográfica	Técnica Resolución de problemas Instrumento





2	Objetivos. Políticas. Programas. Procedimientos. Presupuestos. Estrategias. Técnicas cuantitativas y cualitativas de planeación ORGANIZACIÓN Conceptos, importancia y principios.	asignatura en clase Ejercicios en clases Organización del portafolio estudiantil. Leer y analizar documentos de trabajos académicos. Revisión de bibliografía. Actividades de Experimentación e Investigación	Utilización de herramientas electrónicas Presentaciones grupales Elaboración de programas lógicos que resuelvan problemas de la vida real	Rúbrica de evaluación
3	Proceso de organización. Tipos de Organización. Técnicas de organización. DIRECCION	Uso de la plataforma virtual para la recolección y procesamiento de las guías de laboratorio		
3	Conceptos, importancia y principios. Toma de decisiones. Integración. Motivación. Comunicación. Liderazgo y Supervisión.			
4	CONTROL			





Concepto,		
importancia y		
principios.		
Proceso de control.		
Control de áreas		
funcionales.		
Técnicas		
Cuantitativas y		
Cualitativas del		
control.		

UNIDAD/TEMA/CAPÍTULO:	N° 4 Horas 32	NOMBRE: Aspectos legales relacionados con las TIC´s Dispositivos legales vigentes que sancionan los Delitos Informáticos		
ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:	AULA	LABORATORIOS/ TALLERES/OTROS	VIRTUAL	INSTITUCIÓN RECEPTORA PARA PPP/PVS
AFRENDIZAJE:	X	X	X	
RESULTADO DE APRENDIZAJE:	Establece los de derechos, tipos, modalidades que las licencias otorgan. Diagnosticar las vulnerabilidades y métodos de ataque que pueda sufrir un sistema informático			
CONTENIDOS DE LA ASIGNATUR	Analiza y relaciona los dispositivos legales que norman la actividad informática de nuestro país a proteger la información TURA O SUS EQUIVALENTES ESTRUCTURADOS POR UNIDAD, TEMA Y CAPÍTULO			





SEMANA	CONTENIDOS	COMPONENTE DOCENTE (Actividades asistidas por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo)	PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	TRABAJO AUTÓNOMO	EVALAUCIÓN
1	Modalidades de adquisición del Software. Shareware, Freeware, Software de dominio público, licencia o venta	 Trabajos grupales Exposiciones de temáticas de la 	Guías de laboratorio	Planteamiento de ejercicios en la	Técnica Resolución de
2	del software, programación propia Uso ilegal del software (Piratería): en el mundo en América Latina y en el Ecuador. La piratería del software en la Administración Pública.	asignatura en clase		plataforma virtual para la elaboración de programas lógicos que resuelvan problemas de la vida real	problemas Instrumento Rúbrica de evaluación
3	CyberCrimen y CyberTerrorismo. Categorías de	Investigación Uso de la plataforma virtual para la recolección y			





	CyberCrimen,	procesamiento de las		
	Jerarquía de	guías de laboratorio		
	CyberCriminales.			
	Herramientas del			
	CyberCrimen.			
	Phishing y Pharming			
	(Mecanismos de			
	Defensa)			
	- Uso indebido de			
	archivos			
	computarizados			
	Plagio y			
	comercialización de			
	obra			
	Ley que regula el			
	envío de correo			
	electrónico			
	comercial no			
	solicitado (spam) y			
	su reglamento			
4	Código Penal			
	Ecuatoriano,			
	Capítulo: Delitos			
	Informáticos.			
	Artículo -Delito			
	Intrusismo y de			
	fraude informático			
	Artículo - Delito de			
	sabotaje			
	informático:			





alteración, daño y		
destrucción de base		
de datos,		
sistema, red		



6. REVISIÓN Y APROBACIÓN

ELABORADO POR	REVISADO	APROBADO
NOMBRE: MSc. Víctor Zapata FECHA: 05/11/2020 FIRMA:	NOMBRE: MSc. Xavier Sierra FECHA: 05/11/2020 FIRMA:	NOMBRE: PhD. Omar Pérez FECHA: 05/11/2020 FIRMA:
Docente 2	Coordinador/a del Área	Director/a de Carrera