



PROGRAMA DE ESTUDIO

I. IDENTIFICACIÓN

CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Educación.

ASIGNATURA: Informática III

CURSO: 3°

PRE REQUISITO: Informática II

CARGA HORARIA: Semanales: 2 HC

II. OBJETIVOS:

- Desarrollar las técnicas propias de solución de problemas utilizando computadoras, indispensables en la formación actual de profesionales y en las aplicaciones a disciplinas de uso cotidiano en las Ciencias de la Educación.
- Utilizar técnicas básicas de programación.
- Conocer los fundamentos básicos de codificación de programas, análisis y resolución de problemas informáticos.
- Aplicar las técnicas de programación estructurada de un modo sistemático y ordenado.

CONTENIDOS

CAPITULO 1: Operatividad, administración y diseño de Base de Datos: MICROSOFT ACCESS.

1. TERMINOLOGIA, CONCEPTOS, COMPONENTES, Y ELABORACION DE UNA BASE DE DATOS

- ♦ Terminología, componentes, definición.
- ♦ Planificación, diseño
- ♦ Uso del asistente para base de datos.
- ♦ Configuración de tablas
- ♦ Modificación de propiedad de camp



2. MANEJO DE FORMULARIOS

- ♦ Crear y personalizar un formulario
- ♦ Reestructuración de formularios

3. INTRODUCCIÓN DE DATOS, DESDE DISTINTAS

HERRAMIENTAS

- ♦ Diferencias entre tablas y formularios
- ♦ Como introducir datos a la base de datos

4. ORGANIZACIÓN DE INFORMES Y CONSULTAS

- ♦ Partes de una Consulta
- ♦ Uso del asistente para consultas
- ♦ Como guardar, abrir y editar consultas
- ♦ Elaboración de consultas para ordenar, seleccionar y calcular
- ♦ Filtros de Consultas
- ♦ Uso del asistente para informes
- ♦ Personalizar de informes
- ♦ Como guardar, abrir e imprimir informes.

CAPITULO 2: Introducción a Algoritmos y Lenguaje de Programación.

- ♦ Algoritmo, concepto, herramientas, símbolos utilizados.
- ♦ Ejercicios de aplicación
- ♦ Conceptos propios del lenguaje. Convenios de escritura y procedimientos
- ♦ Planificación de un programa
- ♦ Diseño de la interfaz del usuario
- ♦ Introducción a Visual Basic. Terminología y técnicas.
- ♦ Entorno de programación en Visual Basic
- ♦ Empleo de controles



- ♦ Creación de la interfaz del usuario
- ♦ Definición de las propiedades
- ♦ Iconos y botones utilizados
- ♦ Uso del procedimiento Command
- ♦ Definición, Sintaxis y Desarrollo de programas con cuadro de mensaje
- ♦ Estructura de decisión
- ♦ Bucles o estructuras iterativas
- ♦ Control Timer
- ♦ Programas de aplicación utilizado los diferentes controles y formularios

III. METODOLOGÍA

1. Introducción expositiva a cargo del profesor.
2. Análisis de temas a partir de representaciones y soluciones desarrolladas en el laboratorio.
3. Ejercicios de aplicación en la computadora.
4. Apertura permanente para las declaraciones que los estudiantes consideren necesario.

EVALUACION

5. Evaluaciones parciales y Final.
6. Evaluación a través de la realización de trabajos prácticos e investigaciones individuales y grupales.
7. Participación en clases.



IV. BIBLIOGRAFÍA

1. Manual de Microsoft Access
2. Enciclopedias, Revistas y Folletos de Informática.
3. INTERNET
4. Fundamentos de programación – Luis Joyanes Aguilar. Ed. Mc Graw Hill
5. Aprenda Visual Basic Ya – Michael Halvorson. Ed. Mc Graw Hill
6. Visual Basic Edición Profesional en un solo Libro – GYR
7. Super Utilidades para Visual Basic. Ed. Mc Graw Hill