



**República de Honduras**  
**Secretaría de Educación**  
*Dirección Departamental de Educación de*  
*Atlántida*



**Unidad Técnico Pedagógica**  
**Coordinación Tecnología Educativa**

# INTRODUCCION

La calidad educativa en esta área depende en gran manera de la estandarización de contenidos, ya que existe una gran problemática basada en la migración de alumnos de centros educativos a otros por diferentes causas, enfrentándose con el problema que la temática que ambos centros están desarrollando son diferentes de acuerdo al perfil y objetivos que dichas instituciones educativas quieren alcanzar

Es entonces que el alumno se ve en una situación de desconcierto y frustración al ver que la base o conocimientos que trae no le sirven en la otra institución.

Es por ello que la Dirección Departamental de este departamento por medio de la Unidad Técnico Pedagógica decide crear una malla que satisfaga y unifique los contenidos de aquellos centros que tienen dicha carrera. Malla que va acorde con las exigencias de las empresas y universidades las cuales son las que reciben a los futuros profesionales.



# OBJETIVOS

- 1.- Estandarización de contenidos.
- 2.- Mayor comunicación entre los docentes de los diferentes centros educativos que tiene esta modalidad.
- 3.- Lograr que alumno en el momento de emigrar hacia otra institución se pueda familiarizar con los contenidos.
- 4.- Crear una base de contenidos homogéneos en todas las instituciones para lograr mejores resultados en los acompañamientos docentes que realizaran las autoridades educativas del departamento.

# PERFIL O COMPETENCIA DE LA CARRERA

1. Identifica, conoce y manipula ramas de la computación Hardware y Software		
2. Comprende la utilización de los sistemas numéricos orientados a la Computación		
3. Conoce las distintas características principales de los Sistemas Operativos		
4. Comprende el origen y evolución de la computación		
5. Comprende la importancia, el uso y la aplicación de la informática en el mundo laboral		
6. Conoce y manipula los dispositivos en multimedia		



# PERFIL O COMPETENCIA DE LA CARRERA

**7. Conoce y utiliza programas Utilitarios**

**8. Identifica y utiliza la configuración de puertos y medios de comunicación**

**9. Identifica y comprende el funcionamiento de unidades de procesamiento**

**10. Conoce conceptos básicos de programación**

**11. Conoce, analiza y aplica las herramientas de estructuras algorítmicas para resolver problemas.**

**12. Analiza, diseña y manipula bases de datos en diferentes lenguajes**



## **PERFIL O COMPETENCIA DE LA CARRERA**

**13. Diseña sistemas utilizando un técnicas de diagramación**

**14. Analiza, diseña y manipula bases de datos en Access**

**15. Conoce y manipula el sistema operativo en el ambiente de Windows**

**16. Conoce, identifica y manipula los programas de oficina de Microsoft**

**17. Diseña y crea gráficos con las herramientas de Corel y Publisher**

**18. Conoce, identifica, analiza y desarrolla pequeños sistemas formaticos**



# PERFIL O COMPETENCIA DE LA CARRERA

<b>19. Diseña pequeños sistemas informáticos</b>		
<b>20. Conoce, identifica y analiza pequeños sistemas de comunicación</b>		
<b>21. Conoce conceptos básicos de redes</b>		
<b>22. Conoce, identifica y describe las diferentes topologías de redes</b>		
<b>23. Manipula y administra sistemas multiusuario</b>		
<b>24. Conoce y manipula las herramientas básicas de Internet</b>		



## PERFIL O COMPETENCIA DE LA CARRERA

**25. Realiza mantenimiento preventivo y correctivo en computadoras**

**26. Identifica e instala componentes básicos de una computadora**

**27. Conoce conceptos básicos de electrónica.**





# CANTIDAD DE HORAS SEMANALES

ASIGNATURAS	CURSOS		
	I	II	III
INFORMATICA	5	4	
PROGRAMACION	6	8	8
LABORATORIO	8	8	8
ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS		3	4
COMUNICACION Y REDES			3
TALLER DE COMPUTACION			2

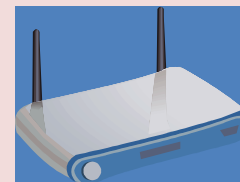


**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Programación**

**curso: I**

**No. de Horas: 6 Semanales**



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			Historia de los Lenguajes de Programación
			Tipos de Lenguajes de programación
			Variable
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Introducción a la Programación</b>	Pseudocódigo
			Algoritmo
			Diagrama de Flujo
			Prueba de Escritorio
			Comandos
			Programas Sencillos
			Estructuras de Control
<b>II PARCIAL</b>	<b>8</b>	<b>Algoritmos</b>	Estructuras de Selección
			Ciclos Repetitivos

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Programación**

**curso: I**

**No. de Horas: 6 Semanales**



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			Procedimientos
<b>III PARCIAL</b>	<b>9</b>	<b>Estructuras Algorítmicas</b>	Arreglos
			Creación de Menús
			Archivos
			Creación de Tablas
			Programas de Entrada
			Programas de Consulta
<b>IV PARCIAL</b>	<b>10</b>	<b>Estructuras Algorítmicas y manejo</b>	Programas de Modificación
		<b>de Base de Datos.</b>	Programas de Eliminación
			Reportes
			Informes

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Informática**

**curso: I**

**No. de Horas: 5 Semanales**



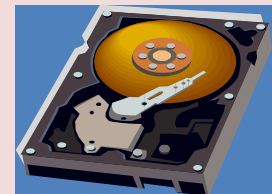
<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Modulo</b>	<b>Contenidos</b>
			Introducción a la Informática
			Historia de la Computación
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Historia de la computación e introducción a la informática.</b>	Sistema Informático (Componentes, Entrada - Salida)
			Dispositivos de Almacenamiento ( magnético, óptico )
			Tipos de Memoria
			Medidas de Almacenamiento
			Conversiones Misceláneas de medidas de almacenamiento
			Sistemas Numéricos
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Medidas de Almacenamiento y Sistemas de notación computacional.</b>	1. Binario
			2. Octal
			3. Decimal
			4. Hexadecimal
			5. Conversiones Misceláneas entre sistemas numéricos
			6. Operaciones aritméticas binarias

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Informática**

**curso: I**

**No. de Horas: 5 Semanales**



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Modulos</b>	<b>Contenidos</b>
			Tablas de Verdad
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Tablas de Verdad y Virus Infor-</b>	Circuitos Lógicos
		<b>maticos.</b>	Virus Informáticos
			Sistemas Operativos
			1. Mono usuario
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Sistemas Operativos, Lenguajes</b>	2. Multiusuario
		<b>Programación e Historia y ter-</b>	Internet
		<b>mimología de Internet.</b>	

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Laboratorio I**

**Curso: I**

**No. de Horas: 8 semanales**



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Modulo</b>	<b>Contenidos</b>
			Uso de Paint Brush
			Uso de Tutor Typing
			Introducción a Windows
<b>I PARCIAL</b>	<b>8</b>	<b>Windows XP y Microsoft</b>	El Explorador de Windows
		<b>Power Point (2003/2007)</b>	Herramientas de Multimedia
			iniciando Power Point
			Efectos y configuraciones
			<b>Microsoft Word</b>
			Introducción de textos
			Deshacer y rehacer operaciones
			Protección de documentos Ilustración de documentos
			Sinónimos, Inserción de imágenes
<b>II PARCIAL</b>	<b>8</b>	<b>Microsoft Word (2003 / 2007)</b>	Letras artísticas, Creación de organigramas
			Edición de Ecuaciones, Formas de ver un documento
			Uso de la regla, Sangrías con la regla
			Mas allá de un texto plano
			Márgenes con la regla
			Títulos, Tablas, impresiones

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Laboratorio I**

**Curso: I**

**No. de Horas: 8 semanales**



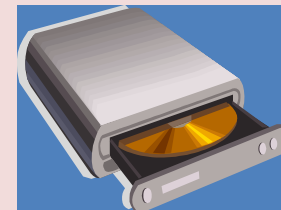
<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Modulo</b>	<b>Contenidos</b>
			.-Iconos de Excel
			.-Botones de control
			.-Barra de herramientas
			Área de trabajo
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Ms- Excel (2003 / 2007)</b>	Funciones Financieras
			Asistente de funciones
			Creación de gráficos, Ordenar y filtrar datos
			Insertar tablas de Excel en Word
			Impresión de un libro de trabajo
			Creación de publicaciones comerciales
			Elaboración de diplomas
			Elaboración de tarjetas de toda ocasión
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Publisher - Internet</b>	Elaboración de trifolios
			Otras publicaciones
			Internet
			Búsquedas
			Correo Electrónico
			Descarga de Archivos

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Análisis**

**Curso: II**

**No. de Horas: 3 Semanales**



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
			Que es un sistema de información?
			Clasificación
			Principales actores relacionados
			Ciclo de vida
			Análisis de sistemas
			Diseño de sistemas
<b>I PARCIAL 8</b>		<b>Introducción al Análisis y Diseño de Sistemas</b>	Programación
			Depuración y pruebas de sistemas
			Implantación y mantenimiento
			Planeación
			Definición de los objetivos
			Recursos involucrados en un proyecto
			Estimación el tiempos de elaboración
			Consejos sobre presupuestario

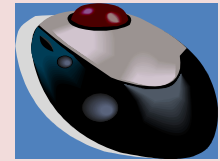


**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Análisis**

**Curso: II**

**No. de Horas: 3 Semanales**



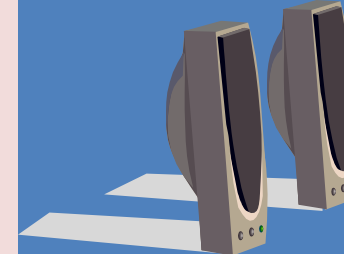
<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			-Determinación de los requerimientos de información de la identificación de los requerimientos de información de
			Entrevistas
			Cuestionario/encuesta
		<b>Requerimiento de Información y Diagramación</b>	Observación
<b>II PARCIAL</b>	<b>8</b>		Términos de referencia del proyecto
			Diagramación
			Diagramas de flujo de datos
			Simbología de los DFD
			Procesos
			Flujos de datos
			Almacenamientos
			Entidades externas
			Diccionario de datos
			Especificaciones de procesos

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Análisis**

**Curso: II**

**No. de Horas: 3 Semanales**



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
			Nomenclatura
			Catalogo de la salida
			Objetivos de la salida
		<b>Diseño de la salida</b>	Las tecnologías de la salida
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>de un sistema de</b>	Algunos factores que considerar en la selección
		<b>información</b>	de tecnología generales para todos los tipos de
			Diseño de los reportes impresos
			Diseño de las pantallas
			Diseño de tipos de web

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Análisis**

**Curso: II**

**No. de Horas: 3 Semanales**



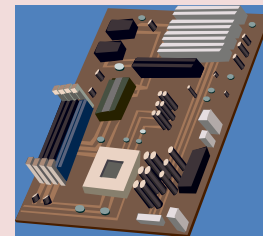
Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
			Diseño de la entrada
			Nomenclatura
			Catalogo de la entrada
			Lineamientos generales para todos los tipos de
			Diseño de formas para la captura de datos fuera
			Diseño de pantallas de introducción de datos
			Distribución general de una pantalla de captura
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Diseño de la entrada de un sistema de información</b>	<b>Tipos de pantalla de entrada de datos</b>
			Facilitando la entrada de datos y la validación de
			Codificación significativa
			Tipos de códigos
			Regla para el uso de códigos
			Validación de la entrada
			La entrada de la fuente
			Elección de la tecnología de entrada

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Programación</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Modulos	Contenidos
			PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS Y <b>VISUAL BASIC 6.0 O BASIC.NET</b>
			Los Objetos
			Características de los objetos
			El Origen de los Objetos: Las Clases
		<b>Programación</b>	Los Objetos en Visual Basic.NET
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Orientada</b>	Ventajas de la Programación Orientada Objetos
			SINTAXIS DE VISUAL BASIC .NET
			Palabras Reservadas en Visual Basic .NET
			Declaración de Variables
			Operadores de Tipos de Datos
			ESTRUCTURAS DE CONTROL EN VISUAL
			<b>BASIC.NET</b>
			Estructuras de Decisión
			Estructuras de Repetición

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Programación</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Modulos</b>	<b>Contenidos</b>
			FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN EN VISUAL BASIC .NET
			Ambiente de Desarrollo Integrado
			Componentes del IDE
			Opciones de la Barra de Menús
			Creación de un Proyecto en Visual Basic .NET
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Fundamentos y uso de Métodos</b>	Depurar un Programa
			Ejecución de un programa Paso a Paso
			INTRODUCCIÓN AL USO DE LOS MÉTODOS
			Métodos
			Tipos de Métodos
			Funciones
			Procedimientos

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Programación</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Modulos</b>	<b>Contenidos</b>
			ARREGLOS EN VISUAL BASIC .NET
			Importancia de las listas de datos
			Definición de Arreglos
			Declaración de arreglos en Visual Basic .NET
			Uso de los Arreglos
			Arreglos de Más de una Dimensión
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Arreglos e Interfaz Grafica</b>	Atributos de Arreglos
			PROGRAMAS CON INTERFACE GRÁFICA EN VISUAL BASIC .NET
			Interface Grafica
			Controles en Visual Basic. NET
			Propiedades
			Métodos
			Eventos
			Principales Controles de Visual Basic .NET

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Programación</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Modulos	Contenidos
			ACCESO A BASES DE DATOS
			Definición de Bases de Datos
			Bases de Datos
			Bases de Datos Vs Enfoque Tradicional de
			Manejo de Archivos
			Elementos constituyentes de una Base de Datos
			Tipos de Bases de Datos
			Las Tablas
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Bases de Datos</b>	Las Relaciones
			Consultas en la Base de Datos
			Sentencia SELECT
			Acceso a Bases de Datos en Visual Basic .NET
			Creación de una Base de Datos
			Definición de la Estructura
			Definiendo Relaciones
			Introducir Datos en una Tabla
			Introducción de Datos desde una Aplicación
			Consultando Registros en una Tabla relacionada

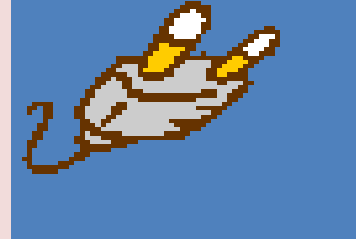
<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			<b>Corel Draw</b>
			Que es Diseño Grafico
			Características de CorelDraw
			Menú de Inicio
			Importar y Exportar Archivos
			Dibujo de Líneas Rectas y Curvas
			Dibujando Líneas Caligráficas
			Dibujo de Rectángulos y Cuadros
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Diseño Grafico Básico</b>	Dibujo de Elipses, Círculos, Arcos y Sectores
			Dibujando Formas Predeterminadas
			Tipos de Texto
			Búsqueda, Edición y Conversación de Texto
			Asignación de Formatos de Texto Párrafo
			Que es un Objeto
			Como Seleccionar y Deseleccionar Objetos
			Copiar y Pegar y Duplicar Objetos
			Inclinación y Estiramiento de los Objetos
			Rotar y Reflejar Objetos
			Mezcla de Objetos

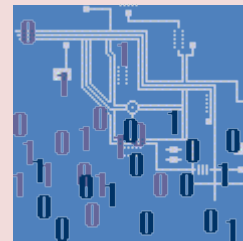


<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			Dar Formas a Objetos
			Distorsionar un Objeto
			Operación de Objetos en Curvas
			Como Crear los Objetos en PowerClip
			Aplicación de Rellenos Uniformes
			Aplicación de Rellenos Degradados
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Diseño Grafico Intermedio</b>	Aplicación de Rellenos de Patrón
			Aplicación de Rellenos de Textura
			Efectos Tridimensionales a Objetos
			Creación de Extrusiones de Vectores
			Creación de Sombra en los Objetos
			Operación con Imágenes de Mapas de Bits
			Efectos Especiales de Imágenes Mapa de Bits
			Efectos Especiales Aplicables a las Imágenes de Mapa de Bits
			Tipos de Efectos Especiales

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			<b>Adobe Photoshop</b>
			Acerca del Área de Trabajo
			Trabajo con Selección
			Marco Rectángulo y Elíptico
			Herramienta Lazo
			Transformar una Selección
			Fundamentos de Capas y Mascaras
			Como Aplicar un Estilo de Capas
			Trabajos con Mascaras
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Diseño Grafico Avanzado</b>	Retoque Fotográfico
			Resolución y Tamaño de una Imagen
			Recorte de una Imagen
			Ajuste de Gama Tonal
			Aplicación de Filtros
			Distorsión y Textura
			Optimización de Imágenes para Web
			Optimización de una Imagen JPEG
			Optimización de una ImagenGIF

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: II</b>
<b>No. de Horas: 8 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			<b>DreamWeaver</b>
			Creación de un Sitio Web
			Creación de un Archivo HTML
			Diseño de la Pagina Web
			Configuración de Pagina
			Fuente de Pagina
			Tablas
			Selección de Celdas y Columnas
			Para Correr su Pagina Web
			Creación de Índice
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Diseño de Páginas Web</b>	Configuración de Índice
			Inserción de Botones Tipo Flash
			Inserción de Imágenes
			<b>Swish</b>
			Pantalla de Swish
			Reproducir una Película
			Escenas, Sprite, Efectos, Sonidos
			Creación de Vínculos
			Flash Tex
			Inserción de un Flash Tex

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Informática**

**curso: II**

**No. de Horas: 4 Semanales**



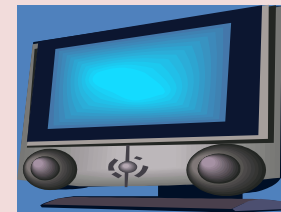
Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
			Motherboard
			Chips de Memoria, Tipos de memoria
			Tarjetas de video
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Dispositivos de</b>	Monitores
		<b>Entrada y Salida Avanzado</b>	Tarjetas de sonido
			Módems
			Unidades de almacenamiento óptico
			Avanzada
			Impresoras y Scanner
			Protección de datos.
			Principios básicos de back up.
			Principios de auditoria de tecnologías
			de información
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Protección de Datos y</b>	Ética informática.
		<b>Ética Informática</b>	Definiciones de la ética informática.
			Aspectos negativos de la informática.

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Informática**

**curso: II**

**No. de Horas: 4 Semanales**



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			Sistemas Operativos Avanzado
			Clasificación de sistemas operativos
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Sistemas Operativos</b>	Tendencias de los sistemas operativos
		<b>Avanzados</b>	Unix, Linux, Windows, Mac OS, Solaris,
			Telemática
			Robótica.
			Plan de contingencias.
		<b>Prevención, Detección y</b>	Identificación de riesgos.
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Corrección de Riesgos</b>	Evaluación de riesgos.
			Verificación e implementación del plan de contingencias.

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Programación**

**Curso: III**

**No. Horas: 8 Semanales**



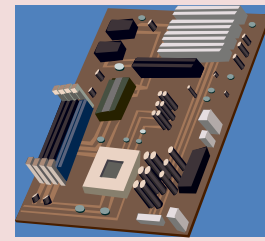
Periodos	Semanas	Módulos	Temas
			Introducción al entorno del lenguaje
			Estructuras de selección If simple
			Estructuras de selección If Else
			Instrucción de repetición For, while, switch, break y continue
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Estructuras Simples y Módulos</b>	Módulos de programación JAVA
			Métodos de la clase Math
			Declaraciones de métodos
			Promoción de argumentos
			Paquetes de las API de JAVA
			Generación de números aleatorios
			Declaración y creación de arreglos
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Arreglos</b>	Referencia y parámetros de sentencia
			Como pasar arreglos a los métodos
			Ordenamiento de arreglos
			Búsqueda de arreglos, lineal y binaria
			Arreglos multidimensionales

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Programación**

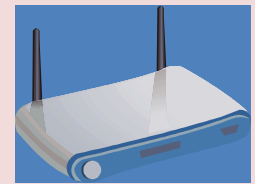
**Curso: III**

**No. Horas: 8 Semanales**



Periodos	Semanas	Módulos	Temas
			Bases de datos
			Bases de datos relacionales
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Bases de Datos</b>	Generalidades
			SQL (select, where, order by, inter join, insert, update, delete)
			Correciudad de Bases de Datos
			Manipulación de Bases de Datos con JDBC
			Implementación de un tipo de dato abstracto
			Avance de las clases
			Control de acceso a los miembros
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Programación</b>	Construcción de una clase
		<b>Basada a Objetos</b>	Programación basada en objetos
			Cadenas y caracteres
			Multimedia, imágenes, animación y audio
			Estructuras de datos(Pilas, Listas y Colas)

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Análisis</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 4 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
			Tipos de interfaz de usuario
		<b>Diseño de Interfaz</b>	Como corregir la acción mínima del usuario
			Retroalimentación para el usuario
			Tipos de retroalimentación
			Conceptos generales de la base de datos
	<b>8</b>		Base de datos y DBMS
<b>I Parcial</b>			Campos y registros
		<b>Diseño de la base de datos</b>	Tablas y Bases de Datos
			Llaves primarias y llaves foráneas
			Normalización de Base de Datos
			Relación de la normalización con el diseño de la entrada
			Tipos de Datos



<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Análisis</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 4 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
			Presentación del diseño de la Base de Datos
			Diseño grafico de la Base de Datos
			Especificación de las tablas
		<b>Diseño de la aplicación</b>	Conceptos generales
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>		Módulos , Acoplamiento, Cohesion
			Diseño modular de aplicaciones
			Pasos para definir los módulos del sistema
			Formato de diseño de módulos
			Descripción de las partes de formato de diseño de módulos
			Tipos de módulos
			Diagrama jerárquico de módulos
		<b>Documentación</b>	Especificaciones de requerimientos
			Especificaciones de software
<b>III Parcial</b>	<b>10</b>		Especificaciones de hardware
			Formato de especificación de software
			Formato de especificación de hardware
			Manuales técnicos del sistema de
			Manuales de usuario del sistema de información

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Análisis</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 4 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
			Clasificación de pruebas
			Las pruebas de acuerdo al momento
		<b>Pruebas y Depuración</b>	Pruebas de acuerdo a la carga
			Plan de prueba
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>		Automatización de pruebas
			Depuración
		<b>Implementación de sistemas</b>	Modelos de sistemas de información
			Implementación de sistemas

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Taller</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 2 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
		<b>Componentes Básicos</b>	Mantenimiento Preventivo Mantenimiento Correctivo Componentes de una PC Tarjeta Madre
		<b>Procesados</b>	Procesadores Intel Procesadores AMD Solución de Problemas Relacionados
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>		<b>Fundamentos de la Memoria</b>
		<b>Memorias</b>	Módulos de Memoria Bancos de Memoria Memoria ROM Memoria Cache Disposición Lógica de la Memoria Problemas de la Memoria

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Taller</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 2 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
		<b>BIOS</b>	Servicios del Sistema
			Algunas Configuraciones que Ofrecen la
			BIOS
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>		Actualizar la BIOS
			Baterías
			Baterías de Litio
		<b>Tarjetas de Expansión</b>	Adaptadores y Aceleradores de VIDEO
			Tarjetas de Sonido
			Modem

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Taller</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 2 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
		<b>Unidades de Almacenamiento</b>	La Tecnología Magnética
			La Tecnología Óptica
			El Tamaño. KB, MB Y GB
			Disqueteras
	<b>9</b>		Disco Duro
			Almacenamiento Óptico
<b>III Parcial</b>			Importancia de la Fuente de Alimentación
			Conexión de una Fuente de Alimentación AT
			Conexiones de Alimentación a las Unidades de
			Posibles Problemas de la Alimentación
			Consejos para el buen Funcionamiento de una Fuente de Alimentación

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Taller</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 2 Semanales</b>



Periodos	Semanas	Módulos	Contenidos
		<b>Sistema Operativo</b>	Ejemplos de SO
			Creación de Discos de Arranque
			Instalación de Sistemas Operativos (Windows 98)
			Instalación de SO (Windows XP)
	<b>10</b>		Instalación de Controles (Drivers)
<b>IV Parcial</b>			
		<b>Rendimientos de Sistema</b>	Rendimiento de memoria
			Rendimiento de la unidad de disco

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Comunicación y Redes</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 3 Semanales</b>



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
		<b>Introducción a Telecomunicaciones</b>	Las telecomunicaciones en el origen de la cultura. Telecomunicaciones.
		<b>Redes Telefónicas</b>	Introducción a las redes de datos. Evolución a la tecnología celular. Multiplexion.
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Redes de Datos</b>	PAN LAN MAN WAN GPS
		<b>Otras Redes</b>	Como funciona un receptor GPS Telefonía móvil vía satélite. El radar. Televisión y radio.

**Modalidad: Técnico en Computación**

**Asignatura: Comunicación y Redes**

**Curso: III**

**No. de Horas: 3 Semanales**



<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
		<b>Modelos de redes.</b>	Historia modelo OSI. Estructura del modelo OSI de ISO Comunicación entre arquitecturas. El modelo TCP/IP. Comparaciones modelos OSI y TCP/IP. Funcionamiento en IP v6.
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Modelos de Transmisión</b>	Fibra óptica. Conectores de fibra óptica.
		<b>Medios de comunicación inalámbricos.</b>	Tecnología vía radio. Microondas terrestres. Microondas por satélite. Infrarrojos. Ventajas e inconvenientes de las comunicaciones inalámbricas.

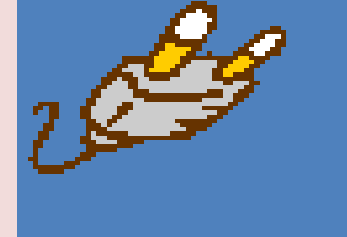


<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Comunicación y Redes</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 3 Semanales</b>



<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
	<b>Cableado estructurado.</b>	Ventajas del cableado estructurado.
		Dispositivos de Conexión de una Red
		Pasos para la Instalación de una red con un Cableado Estructurado.
		Componentes de un Cableado Estructurado.
		Elaboración de Cable Par Trenzado Cable Lineal.
		Dispositivo de Conexión en una Red.
<b>9</b>		Procesadores Frontales.
	<b>La capa de Red.</b>	Direcciones de hardware.
		Mascaras de Red.
		Mascaras de subred.
		Puertas de enlaces predeterminada.
		Protocolos TCP y UDP.

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Comunicación y Redes</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 3 Semanales</b>



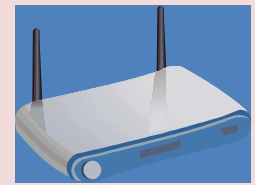
<b>Periodos</b>	<b>Semanas</b>	<b>Módulos</b>	<b>Contenidos</b>
		<b>Servidores y servicios.</b>	PROXY.
			FIREWALLS.
			Windows 2003 server vrs UNIX
		<b>Dominio</b>	Creación de control de dominio.
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>		Desinstalación de un controlador de
		<b>DNS.</b>	Como configurar un servidor DNS en
			Microsoft Windows 2003.
			Configurar DNS.
			Creación de un servidor DHCP.

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 8</b>



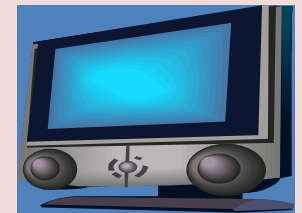
<b>Períodos</b>	<b>No. Semanas</b>	<b>Modulos</b>	<b>Temas</b>
			Funciones Financieras
			Funciones Matemáticas y
<b>I Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Excel Financiero</b>	Trigonometría, Lógicas y de Ingeniería
		<b>Prácticas Java Nivel Básico</b>	Funciones Estadísticas, Lógicas y de Ingeniería
			Amortización de Préstamos
			Tasas de Interés
			Tasa de Interna de Retorno
			Prácticas de Java Nivel Básico

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 8</b>



Períodos	No. Semanas	Modulos	Temas
			Creación de la Organización de la Programación
			Dependencia entre tareas
		<b>Microsoft Project</b>	Adición de personal y equipamiento
<b>II Parcial</b>	<b>8</b>	<b>Prácticas Java Nivel Intermedio</b>	Modificaciones, controles y asignaciones
		<b>Seminario de Ofimática</b>	Asignar calendarios a los recursos
			Asignar costos a las tareas y a los recursos
			Análisis Filtros, Diagramas e Prácticas
			Prácticas de Java Nivel Intermedio
			Filtros
			Relaciones
<b>III Parcial</b>	<b>9</b>	<b>Microsoft Access 2003 / 2007</b>	Consultas
			Formularios
			Informes
			Conexiones con otros lenguajes

<b>Modalidad: Técnico en Computación</b>
<b>Asignatura: Laboratorio</b>
<b>Curso: III</b>
<b>No. de Horas: 8</b>



<b>Períodos</b>	<b>No. Semanas</b>	<b>Modulos</b>	<b>Temas</b>
			Prácticas de Java Nivel Avanzado
<b>IV Parcial</b>	<b>10</b>	<b>Lenguaje Java</b>	
			Entrega de Proyecto Final

## ***INDICADORES***

DIRECTORA DPTAL. DE EDUCACION DE ATLANTIDA LIC. SUYAPA FUNEZ LOBO

MABEL MARTINEZ  
TECNICO PEDAGOGICA

COORDINADORA TECNOLOGIA EDUCATIVA LIC. IRIS JANNE

## ***EQUIPO DE APOYO TECNICO***

LIC. JOSE REYES

LIC. RONY NUÑEZ LAINEZ

LIC. ALEJANDRINA VELASQUEZ NAVARRETE

ING. LUIS ADAN EUCEDA PERDOMO

PROF. DIDIER NEPTALY ESPINOZA

PROF. MERLIN ISRAEL MARTINEZ

PROF. SIMON MANUEL LOPEZ REYES

LIC. CARLOS AMILCAR SOLANO