



**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN**

**Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE**

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

GUÍA DE APRENDIZAJE N°

F1-AP1-GA09-S

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: Análisis y Desarrollo De Sistemas de Información		Código: 228106		
		Versión: 102		
Nombre del Proyecto: "SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL SECTOR PRODUCTIVO DEL VALLE DEL CAUCA (SISPROVA SCRUM)"		Código:1276298		
Fase del proyecto:		Planeación		
Actividad (es) del Proyecto: Definir las necesidades del cliente usando técnicas e instrumentos de recolección adecuados que genere el documento de requerimientos del usuario	Actividad (es) de Aprendizaje: Desarrollar actividades con trabajo colaborativo basado en CASOS, donde se evidencia la transferencia del conocimiento aplicando las diferentes técnicas de recolección de Información, y luego socializar cada una de su propuesta solución para dicho caso.	Ambiente de formación ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente	MATERIALES DE FORMACIÓN	
			DEVOLUTIVO (Herramienta - equipo)	CONSUMIBLE (unidades empleadas durante el programa)
Resultados de Aprendizaje: Elaborar el informe de los resultados del análisis del sistema de información, de acuerdo con los requerimientos del cliente según normas y protocolos establecidos	Competencia: Analizar los requisitos del cliente para construir el sistema de información.		<ul style="list-style-type: none"> • Pc's • Video Beam 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Guías de Aprendizaje
Duración de la guía (en horas):	40 horas presenciales 8 horas autónomas			



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

INTRODUCCIÓN



Estimado aprendiz.

La teoría general de sistemas es la base filosófica que desde mediados los años cuarenta, sustenta y justifica la mayor parte de los supuestos políticos, empresariales, tecnológicos y comunicativos que dan lugar a los cambios del siglo XXI. Es herencia de pensamientos estructuralistas de la primera mitad del siglo XX, pero se inicia, y sobre todo consolida, con el gran impacto de los medios de comunicación, la velocidad de la información y el choque de un mundo que se transforma vertiginosamente debido a los cambios que produce la nueva sociedad tecnológica.

La Teoría General de Sistemas tiene su base en el humanismo científico, ya que no es posible ningún cambio tecnológico sin la base de la especie humana, que fundamenta todos los cambios y productos de la era de la información y la tecnología.¹

La teoría general de sistemas, se considera importante para el desarrollo de las ciencias actuales; abarca las teorías y concepciones de sistemas, que permiten alcanzar de forma ordenada y concisa la solución a diferentes requerimientos del mundo real, por medio de la formulación de pasos.

Con el desarrollo de las actividades de estas guías usted podrá alcanzar habilidades y conocimientos necesarios para fortalecer el desempeño de su profesión. De esta manera le invito a participar de cada una de las actividades propuestas en esta guía.

Bienvenido.

¹ Teoría general de sistemas, recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0012sistemas.htm>



ESTRUCTURACION DIDACTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

En un sentido amplio, la Teoría General de Sistemas (TGS) se presenta como una forma sistemática y científica de aproximación y representación de la realidad y, al mismo tiempo, como una orientación hacia una práctica estimulante para formas de trabajo transdisciplinarias. En tanto paradigma científico, la TGS se caracteriza por su perspectiva holística e integradora, en donde lo importante son las relaciones y los conjuntos que a partir de ellas emergen. En tanto práctica, la TGS ofrece un ambiente adecuado para la interrelación y comunicación fecunda entre especialistas y especialidades.²

Actividad de aprendizaje No 1

Reconocer los valores éticos primordiales que hacen al ser humano “Un ser integral”



Se conformarán en grupos de 2, 3 o 4 aprendices de acuerdo a la conveniencia del grupo.

El instructor de acuerdo a unas instrucciones previas entregará a cada grupo de aprendices un archivo en PowerPoint con un conjunto de imágenes de una película animada famosa y que describe un valor ético, se reunirán los grupos durante 15 minutos para organizar una dramatización de la escena o parte de la película que habla de este valor.

La dramatización del valor asignado no puede exceder en tiempo mayor a 5 minutos, los otros grupos de aprendices deberán identificar el valor representado. Al finalizar las dramatizaciones el instructor destacara la importancia de estos valores éticos representados y como estos fortalecen la Formación Profesional integral de los aprendices del Programa de formación al que pertenecen.

Posteriormente por medio de un foro de discusión cada aprendiz hará una reflexión sobre los

² Arnold, M., & Osorio, F. (1998). Teoría General de Sistemas. *Universidad de Chile.*, recuperado, 10.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

valores éticos tratados en esta actividad.

Tipo de actividad: Individual-grupal

Duración: 2 horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Si bien el campo de aplicaciones de la TGS no reconoce limitaciones, al usarla en fenómenos humanos, sociales y culturales se advierte que sus raíces están en el área de los sistemas naturales (organismos) y en el de los sistemas artificiales (máquinas). Mientras más equivalencias reconozcamos entre organismos, máquinas, hombres y formas de organización social, mayores serán las posibilidades para aplicar correctamente el enfoque de la TGS, pero mientras más experimentemos los atributos que caracterizan lo humano, lo social y lo cultural y sus correspondientes sistemas, quedarán en evidencia sus inadecuaciones y deficiencias (sistemas triviales).³

Actividad No 1

Definir los términos básicos de teoría general de sistemas

De manera individual realice la sopa de letras y el crucigrama que se encuentran en el material de Apoyo documentos: sopaCBTGS.jpg), luego para reforzar la conceptualización acceda al siguiente link

<http://definicion.de/teoria-de-sistemas/> y en su libreta de apuntes consigne en un mapa conceptual las ideas principales.

Una vez se terminado el ejercicio, se socializará en grupo cada actividad, a través de mesa redonda dirigida por el instructor. De igual forma se realizara la retroalimentación pertinente y se despejaron las dudas que surjan.

Duración: 4 horas.

Tipo de actividad: Individual-grupal

Evidencia: Subir el documento con la consulta y la actividad a la Blackboard.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Philip B. Crosby es uno de los principales consultores norteamericanos en la especialidad de la calidad. Se inició en el campo de la calidad como técnico junior probando sistemas de control. Con el tiempo tuvo la oportunidad de familiarizarse con los conceptos y las prácticas de confiabilidad, en donde descubre un elemento clave de la calidad, la prevención.

³ Ibid, pág. 1



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

Simultáneamente, se da cuenta de que los obstáculos a la calidad no se encuentran necesariamente en la labor de los responsables típicos de ésta, sino en los dirigentes⁴

Actividad de aprendizaje No 1

Reconocer el Modelo Crosby

Para el desarrollo de la actividad el aprendiz de manera individual leerá el documento **ModeloCrosby.doc** en el que analizará los siguientes aspectos, (los aprendices también podrán consultar por internet para complementar los temas):

- Bibliografía de Philip B. Crosby
- Los principios fundamentales del Modelo Crosby
- Los 14 pasos para el mejoramiento de la calidad de Crosby

Con la investigación, responda las siguientes preguntas:

- ¿Cuál fue la sustentación de Phill B. Crosby para crear su modelo?
- ¿Consideras que el modelo Crosby debería ser un referente a seguir para todas las empresas a nivel mundial? ¿Por qué?
- En la lectura aparece la expresión “cero defectos”, ¿Qué crees que significa esta expresión y cuál es su utilidad en una empresa?, destaque ventajas y desventajas
- ¿Considera que las compañías deberían adoptar una “vacuna” de calidad?, ¿Por qué?
- Cite un ejemplo para cada paso en el mejoramiento de la calidad de Crosby.
- Por grupos de tres aprendices prepare una exposición sobre: Phil B. Crosby, el modelo Crosby y los pasos para el mejoramiento de la calidad, utilizando mapas conceptuales.
- Plantear el Modelo de Crosby en la empresa ficticia que por grupos crearon en el trimestre pasado

Para finalizar el instructor podrá ampliar y aclarar conceptos y aplicabilidad respecto al tema.

Duración: 4 (2 horas presenciales y 2 horas autónomas)

⁴ Calidad al estilo Crosby, recuperado de: <http://reddinconsultants.com/espanol/wp-content/uploads/2012/12/Calidad-al-Estilo-Crosby.pdf>
1.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

Tipo de actividad: Individual-grupal

Evidencia: Enviar por la plataforma Blackboard en documento Word la actividad Planteada.

Actividad de aprendizaje No 2

Reconocer los conceptos de arquitectura de software y su estructura basada en etapas del desarrollo.

Esta estructuración representa un diseño de alto nivel del sistema que tiene dos propósitos primarios: satisfacer los atributos de calidad (desempeño, seguridad, modificabilidad), y servir como guía en el desarrollo.

Para el desarrollo de la actividad el aprendiz de manera individual leerá el documento Arquitecturas de software.doc en el que analizará los siguientes aspectos, (los aprendices también podrán consultar por Internet para complementar los temas):

- Descomposición modular:
- Cliente-Servidor:
- Arquitectura de tres niveles:

Conformaran grupos de acuerdo a lineamientos del instructor, se realizará un mapa conceptual que aborde los aspectos antes mencionados de la arquitectura de software, con la herramienta de diseño preferida para desarrollar el mapa conceptual.

Una vez terminada la actividad se socializaran los mapas ante el grupo, el instructor realizara la retroalimentación pertinente y despejara las dudas que surjan.

Duración: 6 horas presenciales.

Tipo de actividad: Grupal-individual

Evidencia: Enviar por la plataforma Blackboard en documento Word la actividad

Actividad de aprendizaje No 3

Reconocer las características de los sistemas distribuidos, a través de las siguientes actividades:

Realizar una investigación previa (en casa) sobre sistemas distribuidos que contenga los siguientes aspectos:



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

- Definición
- Características
- Cliente servidor
- Protocolo
- bases de datos distribuidas
- Middleware
- Objetos distribuidos
- Base de datos distribuida
- Desarrollo WEB
- Tecnologías Inalámbricas
- Ventajas de los Sistemas Distribuidos
- Desventajas de los Sistemas Distribuidos

Material de apoyo:

- Documento **Sistemas Distribuidos.doc**,
- Introducción a sistemas distribuidos tomado de <http://www.sc.ehu.es/acwlaroa/SDI/Apuntes/Cap1.pdf>
- O cualquier otra página de internet que amplíe el tema

Luego elabore según indicaciones del instructor en sus grupos de trabajo, un video-exposición, de 3 a 5 min, de acuerdo al tema asignado.

Este debe llevar el siguiente esquema:

1. Introducción- Donde especificamos el preámbulo del tema, el objetivo del trabajo y el contenido del mismo.
2. Desarrollo- Donde se describen los aspectos involucrados en los sistemas distribuidos.
3. Referencias- Donde especificamos las fuentes que fueron consultadas para el presente estudio.

Se sugiere para la creación del video usar CamStudio, cámaras filmadoras, webcam, etc.

Duración: 6 horas presenciales y 2 horas autónomas.

Tipo de actividad: Grupal-individual

Evidencia: Enviar por la plataforma Blackboard archivo con video.

Un **sistema operativo** es uno o varios programas que se usan para poder trabajar con los componentes de un equipo de cómputo. Los sistemas operativos proveen un conjunto de funciones necesarias y usadas por diversos programas de aplicaciones de una computadora, y los vínculos



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019



necesarios para controlar y sincronizar el hardware de la misma⁵

Actividad de aprendizaje No 4

Reconocer la Historia de los Sistemas Operativos.

Para esta actividad se presentará la película “Pirates Of Silicone Valley”. Esta película te ilustrará acerca de la historia de grandes compañías en la informática como XEROX, IBM, MICROSOFT y APPLE, en la cual podrás identificar los avances tecnológicos en la historia en cuanto a software y hardware, las estrategias de mercado, negociación y competitividad del sector tecnológico.

Terminada la proyección de la película, realice con su grupo de trabajo un mapa conceptual que recoja las ideas principales de la historia de los sistemas operativos.

producto del análisis de la película.

Duración de la actividad: 4 horas.

Tipo de actividad: Grupal

Evidencia de aprendizaje: Mapa Conceptual sobre el tema asignado, subir a la plataforma Blackboard.

Actividad de aprendizaje No 5

Reconocer, desarrollar y realizar la configuración, estructura y diseño de una red.

Para el desarrollo de la actividad el aprendiz de manera individual realizara la lectura del documento **Redes informaticas.doc**, que se encuentra en la plataforma Blackboard, de dicho documento realizara el diagnóstico para la configuración de una red teniendo en cuentas los contenidos presentes en el documento :

⁵Sistema Operativo, recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_sistemas_operativos



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

- ¿Qué es una red?
- Clasificación de una red.
- Tipos y topología.
- Medio físico.
- Protocolos de comunicación red.
- Armado de conectores según la norma.
- Verificación de la conexión de la red.

En los grupos de trabajo ya conformados, se realizara la construcción de la red, la cual consistirá en que cada grupo desarrolle la configuración de la red con el cable armado y verificando la conexión entre dos equipos, posteriormente realizara un manual de configuración de red tanto cableada como inalámbrica.

Se sugiere para esta actividad tener la herramienta necesaria para construir el cable de red como: cable utp cat 6 , grimpadoras, rj45, probador de red, pinzas, etc.

Duración: 6 horas presenciales y 2 horas autónomas.

Tipo de actividad: Grupal-individual

Evidencia: Enviar por la plataforma Blackboard el manual de configuración de red.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Primero para conocer las redes informáticas debemos empezar por los dispositivos que la componen, sus estructuras y protocolos para la transmisión de la información, veremos el documento de apoyo redes informáticas y vamos construyendo nuestra primera red informática.

Actividad de aprendizaje No 1

Aplicar los conocimientos adquiridos en las actividades de apropiación (Construyendo nuestra primera red).

Se conformarán equipos de trabajo donde cada grupo desarrollara la red por medio del material asignado por el instructor:

1. Ejecutar la herramienta PACKET TRACER conociendo su funcionalidad en nuestro material de apoyo y consultando adicionalmente en internet.
2. Vamos a tener claro el concepto cliente servidor discutido en clase con el instructor.
3. Hardware y dispositivos para la red que vamos a crear: 8 pcs 4 por cable y 4 por wifi, 2 impresoras una por cable y la otra por wifi todos con sus respectivas NIC, un SWITCH, Acces point, servidor y un medio físico UTP CAT5E.
4. La topología que usaremos para esta práctica será la de estrella.



**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN**

**Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE**

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

5. Los protocolos que se configuraran en la red serán los de TCP/IP con el siguiente rango: IP base 192.168.1.0, mascara subred 255.255.255.0 será una red clase C.
6. Terminada la construcción y estructuración de nuestra red vamos a probar de que todo quedo bien configurado con los protocolos mencionados al final de nuestro material de apoyo.

Duración: 10 horas presenciales y 4 horas autónomas

Tipo de actividad: Grupal

Evidencia: Informe elaborado en Word donde se registrará la configuración de la red, apoyado con las capturas en pantalla. Subir el documento en el espacio designado para ello.

3.5 Actividades de evaluación.

La evaluación es un proceso realizado durante toda la dinámica de aprendizaje-enseñanza y se llevará a cabo en cada uno de los espacios y momento de la formación.

Actividad de aprendizaje No 1

Evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje vistos en el trimestre.

Para cerrar las actividades propuestas en los momentos de reflexión, contextualización conceptualización y transferencia del conocimiento, el instructor realizara por medio de una plenaria la respectiva hetero-evaluación del proceso de formación, dando a conocer las fortalezas y debilidades de los aprendices dentro de los contenidos abordados. El aprendiz por medio de la auto-evaluación dará una valoración a su participación en el proceso y los conocimientos alcanzados, también realizarán la co-evaluación entre compañeros para reconocer las impresiones del trabajo en equipo y la labor del instructor dentro de la formación.

Duración: 2 horas presenciales.

Tipo de actividad: Grupal-individual

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento y Desempeño: Consultas, foros, desarrollo páginas web, usos	Aplica técnicas de análisis de procesos, para definir requerimientos de información en un sistema de la empresa,	Pruebas de conocimiento,



**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN**

**Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE**

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

<p>de lenguajes de programación, exposiciones y mesas redondas</p> <p>Evidencias de Producto: Resolución completa de la guía (adjuntar en la blackboard las actividades de la guía)</p>	<p>siguiendo la metodología establecida Elabora el mapa de procesos de la empresa, determinando los puntos críticos a mejorar, siguiendo normas y procedimientos técnicos.</p>	<p>listas de chequeo, Autoevaluación, co-evaluación y heteroevaluación</p>
--	--	---



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (Horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)		Talento Humano (Instructores)	
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantid
Definir las necesidades del cliente usando técnicas e instrumentos de recolección adecuados que genere el documento de requerimientos del usuario	40	Computadores	20	Marcadores	2	Ingeniero de sistemas Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información Licenciado en Tecnología e Informática	

RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE



GLOSARIO DE TERMINOS

Ciclo de vida del Sistema: Es el proceso que se realiza para resolver cualquier tipo de problema de un sistema de información.

SISTEMAS DISTRIBUIDOS: Sistemas cuyos componentes hardware y software, que están en ordenadores conectados en red, se comunican y coordinan sus acciones mediante el paso de mensajes, para el logro de un objetivo. Se establece la comunicación mediante un protocolo prefijado por un esquema cliente-servidor.

ARQUITECTURAS DE SOFTWARE: En los inicios de la informática, la programación se consideraba un arte y se desarrollaba como tal, debido a la dificultad que entrañaba para la mayoría de las personas, pero con el tiempo se han ido descubriendo y desarrollando formas y guías generales, con base a las cuales se puedan resolver los problemas.

(punto): el signo del punto posee una gran importancia en Internet. Puesto que es utilizado direcciones de correo electrónico como www.pcweb.es

@ (arroba): es un componente de las direcciones de correo electrónico. Ejemplo innova@networks.es.

© copyright: derechos de autor. Es el derecho legal de un autor se obtiene por el por medio de un trabajo original. Es una método de protección garantizada por la ley.

Agent (agente): en Internet un agente es un programa que realiza un servicio el cual puede ser recoger información o realizar de forma planificada una tarea.

Aplicación: programa informático.

Applet: una pequeña aplicación normalmente diseñada en Java. Esta aplicación o programita se ejecuta en el navegador del usuario.

ASCII: (American Standard CodeforInformationInterchange -- Estándar Americano de Codificación para el Intercambio de Información) Conjunto de normas de codificación de caracteres mediante caracteres numéricos, de amplia utilización en informática y telecomunicaciones.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

ASP(Active Server page). Es un lenguaje de programación del cual es Microsoft propietario. ASP suele ser usado para combinar HTML con bases de datos y generar páginas web dinámicas.

Banner (anuncio): Son llamados banners a unas pequeña imágenes o textos publicitarios, que aparecen en las páginas web.

Caché: referente a internet, es la copia creada por el navegador de las páginas web visitadas. Puesto que, si el usuario vuelve a solicitarlas, son cargadas desde el disco duro, cargando mucho más rápidamente.

Cgi-bin (cgi-bin): directorio de un servidor web, en el cual están los programas CGI. bin es una contracción de binario.

Ciberespacio: Término creado por William Gibson en su novela fantástica "Neuromancer", del año 1984 para describir el 'mundo' de los ordenadores y la sociedad creada en torno a ellos.

ATX: formato de placa base bastante moderno cuyas principales características son una mejor ventilación y accesibilidad, además del uso de clavijas mini-DIN y una gran integración de componentes.

Baby-AT: el formato de placa base más extendido en el mundo PC, en progresiva sustitución por el ATX, del que se diferencia entre otras cosas por usar clavija DIN ancha para el teclado y tener una peor disposición de los componentes.

BIOS: Basic Input-Output System, sistema básico de entrada-salida. Programa incorporado en un chip de la placa base que se encarga de realizar las funciones básicas de manejo y configuración del ordenador.

Bit: unidad mínima de información de la memoria, equivalente a un "sí" (0) o un "no" (1) binarios. La unión de 8 bits da lugar a un byte.

Bps: bits por segundo, unidad de transmisión de datos, empleada principalmente en referencia a módems o comunicaciones de red.

Bus: canal por el que circula información electrónica en forma de bits. El ancho de bus es el número de bits transmitidos simultáneamente por el bus.

Byte: unidad de información, compuesta de 8 bits consecutivos. Cada byte puede representar, por ejemplo, una letra.

C: (1) la letra que designa a la primera unidad de disco duro o a la primera partición activa de éste en el siste Caché: cualquier tipo de memoria "intermedia" entre dos aparatos, que acelera



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

las comunicaciones y transmisiones de datos entre ellos. Por extensión, se aplica a la "caché de nivel 2", es decir, la que está en la placa base, entre el microprocesador y la memoria.

Controlador: forma española de denominar los drivers.ma operativo DOS.

Coprocador: cualquier microchip que realice una operación especializada, ayudando o liberando al microprocesador principal de realizarla. Generalmente, se entiende por tal al específicamente "matemático", aunque en la actualidad éste suele venir integrado en el micro principal.

Cps: caracteres por segundo que puede escribir una impresora.

CPU: Central ProcessingUnit o Unidad Central de Proceso. El "cerebro" de un ordenador; en general, sinónimo de microprocesador. En ocasiones se usa para referirse al toda la caja que contiene la placa base, el micro y las tarjetas de expansión.

Mapas de procesos: El mapa de procesos presenta una visión general del sistema organizacional de su empresa, en donde además se presentan los procesos que lo componen.

Plenaria: Reunión que cuenta con la asistencia de todas las personas que forman un grupo.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Webgrafia: <http://biblioteca.sena.edu.co/>

Sistemas_Informaticos/Transparencias/Introducci%F3n.pdf recuperado de:

http://www.disa.bi.ehu.es/spanish/ftp/material_asignaturas/Sistemas_Informaticos/Transparencias/Introducci%F3n.pdf

recuperado de: mantenimiento-definiciones-tipos.html recuperado de:

<http://mantenimiento-ensamble.blogspot.com/2011/01/mantenimiento-definiciones-tipos.html>
manual.pdf recuperado de :<http://virtualnet.umb.edu.co/virtualnet/cursos/TLPC003017/mod1/pdf/manual.pdf>

IntroSistemasDeComputo.pdf recuperado de:

<http://bioinf.ibun.unal.edu.co/cbib/estudiantes/1-07/introSistemasDeComputo.pdf>

Sistemas_Informaticos/Transparencias/Introducci%F3n.pdf recuperado de:

http://www.disa.bi.ehu.es/spanish/ftp/material_asignaturas/Sistemas_Informaticos/Transparencias/Introducci%F3n.pdf



**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN**

**Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE**

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

mantenimiento-definiciones-tipos.html recuperado de:

<http://mantenimiento-ensamble.blogspot.com/2011/01/mantenimiento-definiciones-tipos.html>

Mant_comp.htm recuperado de:

http://www.informaticamoderna.com/Mant_comp.htm

20correctivo.pdf recuperado de:

<http://fup.edu.co/calidad/sites/default/files/documentos/%5Bcurrent-page%3Aquery%3A%3F%5D/GRT-DS-001%20Plan%20de%20mantenimiento%20preventivo%20y%20correctivo.pdf>

factor-de-forma.pdf recuperado de:

<https://planareainformatica.files.wordpress.com/2012/08/factor-de-forma.pdf>

Libros Web recuperado de: <http://www.librosweb.es>

CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

Elaborada por: Bibiana del Pilar Hernández Yasno, Sandra Cundumi.

Revisada y aprobada por: Sandra Jenny Otalvaro Garces

Fecha: Febrero 09 de 2017