

## 1.-DATOS DE LA ASIGNATURA.

Nombre de la asignatura:	Taller de Informática II
Carrera:	Contador Público
Clave de la Asignatura:	CPA-1041
Créditos:	0-4-4

## 2.-PRESENTACIÓN.

### **Caracterización de la asignatura.**

La asignatura Taller de Informática II aporta al perfil del Contador Público la habilidad para utilizar el software necesario para el manejo de la información Contable y fiscal en la organización y optimizar los procesos en la administración de la empresa.

La estructura de la materia se presenta de manera abierta, con el objetivo de que el contenido se pueda actualizar de manera constante, ya que por su esencia, ésta se presta para evolucionar rápidamente hacia nuevas versiones.

### **Intención didáctica.**

Este programa de estudios es eminentemente práctico, es decir, el profesor propone la ejecución de algún trabajo en computadora y el estudiante se dirige a los laboratorios para acceder a las aplicaciones mencionadas en el temario para así llevar a cabo la práctica, con el monitoreo del docente.

En la primera unidad el temario contiene las funciones y comandos de un software Contable, el conocimiento de la Contabilidad Financiera es básico para que el alumno conozca y comprenda la competencia que está en proceso de adquirir. Se sugiere que en esta unidad se realice una práctica donde se requiera involucrar este paquete con un caso real.

La segunda unidad contempla la aplicación de un software para el control y cálculo de una nomina de sueldos la intención es que el docente facilite a los estudiantes los conocimientos de las leyes laborales respectivas para que el alumno comprenda y conozca la competencia.

La unidad numero tres contempla un software empresarial donde el alumno aproveche esta herramienta de control en las diferentes aéreas de la empresa como son: bancos, clientes, proveedores, inventarios y realice un caso práctico vinculando las unidades anteriores para que el alumno comprenda y conozca su competencia de esta unidad.

La cuarta unidad contempla varios software que proporcionan las autoridades fiscales para el cumplimiento de las obligaciones de los contribuyentes y se aproveche los servicios que tiene disponible el Internet para cubrir la competencia de esta unidad.

La quinta unidad es un software simulador de negocios en donde el alumno empieza a interactuar con la bolsa de valores, y desarrolla sus habilidades para invertir a través del manejo de los programas y le ayuda a identificar la competencia de esta unidad.

Todo lo anterior está encaminado a que el estudiante conozca y aplique la gran gama de paquetes de software y servicios de las tecnologías de la comunicación.

En el transcurso de las actividades programadas es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su hacer futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión, la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo, el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía. Es necesario que el profesor ponga atención y cuidado en estos aspectos.

### 3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR.

Competencias específicas	Competencias genéricas
Utilizar y dominar el nuevo software que genera información contable, fiscal y financiera, en las organizaciones.	<p><b>Competencias instrumentales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Habilidades básicas de manejo del software.</li> <li>✓ Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>✓ Solución de problemas.</li> </ul> <p><b>Competencias interpersonales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Capacidad crítica y autocrítica.</li> <li>✓ Trabajo en equipo.</li> <li>✓ Habilidades interpersonales.</li> </ul> <p><b>Competencias sistémicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</li> <li>✓ Habilidades de investigación.</li> <li>✓ Capacidad de aprender.</li> <li>✓ Creatividad.</li> <li>✓ Habilidad para trabajar en forma autónoma.</li> </ul>

### 4.- HISTORIA DEL PROGRAMA.

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios/justificación)
Instituto Tecnológico de Colima, 28 de septiembre al 2 de Octubre de 2010	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Colima, Los Mochis,	Reunión nacional de diseño e innovación curricular para la

		formación y desarrollo de competencias profesionales de las carreras de Lic. en Administración y Contaduría del SNEST.
Instituto Tecnológico de Toluca, 18 al 22 de Enero de 2010	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Cuauhtémoc, Acapulco, Colima, Matamoros, Iguala, Lázaro Cárdenas, Cuautla, San Martín Texmelucan, Cd. Juárez.	Reunión de información y validación del proceso de diseño curricular por competencias profesionales de la carrera de Contador Público del SNEST.
Instituto Tecnológico de Colima, octubre de 2009 a mayo de 2010.	Representantes de la Academia de Ciencias Económico-Administrativas	Análisis, enriquecimiento y elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la carrera de Contador Público.

#### **5.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO (competencia específica a desarrollar en el curso).**

Utilizar y dominar el nuevo software que generan información contable, fiscal y financiero, en las organizaciones.

#### **6.- COMPETENCIAS PREVIAS**

- ✓ Habilidad para el manejo de la computadora
- ✓ Elaborar estados financieros básicos
- ✓ Navegación en Internet.
- ✓ Capacidad de análisis.
- ✓ Generar información para el cumplimiento de obligaciones fiscales.
- ✓ Efectuar análisis financiero.

#### **7.- TEMARIO.**

<b>UNIDAD</b>	<b>TEMAS</b>	<b>SUBTEMAS</b>
<b>1</b>	Software Contable	1.1 Instalación del sistema 1.2 Catálogo de Cuentas 1.3 Pólizas 1.4 Catálogo de Activos 1.5 Consultas 1.6 Reportes 1.7 Gráficas 1.8 Procesos

		<p>1.9 Utilerías</p> <p>1.10 Caso práctico</p>
<b>2</b>	Software Nóminas	<p>2.1 Instalación del Sistema</p> <p>2.2 Parámetros Generales</p> <p>2.3 Catálogo de trabajadores</p> <p>2.4 Catálogo de departamentos y puestos</p> <p>2.5 Percepciones y Deducciones</p> <p>2.6 Tablas del Sistema</p> <p>2.7 Movimientos a la nómina</p> <p>2.8 Consultas</p> <p>2.9 Reportes</p>
<b>3</b>	Software Administrativo empresarial y Bancos.	<p>2.10 Gráficas</p> <p>2.11 Procesos</p> <p>2.12 Utilerías</p> <p>2.13 Caso práctico</p>
<b>4</b>	Software Fiscal proporcionado por las autoridades	<p>3.1 Instalación del Sistema</p> <p>3.2 Bancos</p> <p>3.2 Clientes, Proveedores, Vendedores</p> <p>3.3 Inventarios y Servicios</p> <p>3.4 Cuentas por Cobrar y Cuentas por pagar</p> <p>3.5 Compras y Ventas</p> <p>3.6 Consultas</p> <p>3.7 Reportes</p>
<b>5</b>	Software de Simulador de negocios	<p>3.8 Utilerías</p> <p>3.9 Caso práctico</p> <p>4.1 SUA</p> <p>4.2 SAT</p> <p>4.2.1 DEM</p> <p>4.2.2 DIM</p> <p>4.2.3 Otros (de acuerdo a las Reformas Fiscales que se van implementando)</p> <p>4.3 Caso práctico</p> <p>5.1 ACCI GAME (Banamex juego de bolsa de valores)</p>

## **8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)**

El docente debe:

Dominar ampliamente los contenidos de esta materia para que pueda abordar cada uno de los contenidos en su totalidad, además contar con la capacidad para coordinar, trabajar en equipo, orientar el trabajo del estudiante, potenciar en él la autonomía, el trabajo cooperativo y la toma de decisiones. Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y propiciar la interacción entre los estudiantes.

Tomar en cuenta el conocimiento de los estudiantes como punto de partida y como obstáculo para la construcción de nuevos conocimientos.

- ✓ Realizar actividades donde se fomente el uso de la lógica y de la capacidad del análisis de datos.
- ✓ Promover actividades en las que el estudiante investigue alternativas sobre el Software existente en el laboratorio.
- ✓ Proveer casos prácticos para ser desarrollados en el laboratorio.
- ✓ Propiciar actividades para análisis de información.
- ✓ Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios.
- ✓ Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos, metodologías y software que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- ✓ Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
- ✓ Cuando los temas lo requieran, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión del estudiante.
- ✓ Propiciar el uso de las nuevas tecnologías.

## **9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN.**

La evaluación debe ser continua y cotidiana por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- ✓ Prácticas realizadas con los diferentes paquetes de Software.
- ✓ Proyectos innovadores con la utilización de los Software.
- ✓ Exámenes escritos para comprobar el manejo de aspectos teóricos y declarativos.
- ✓ Instalación de los diversos programas

## **10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE**

**Unidad 1: Software contable.**

<b>Competencia específica a desarrollar</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>
Obtener las habilidades en el uso y manejo de la paquetería comercial de Software Contable.	Realizar una práctica completa hasta llegar a los Estados Financieros.

**Unidad 2: Software Nóminas**

<b>Competencia específica a desarrollar</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>
Obtener las habilidades en el uso y manejo de la paquetería comercial de Software de Nóminas.	Elaborara diferentes nominas, aplicando las percepciones y deducciones de los trabajadores, así como el cálculo del I.S.R. de las leyes vigentes.

**Unidad 3: Software Administrativo empresarial y Bancos.**

<b>Competencia específica a desarrollar</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>
Obtener las habilidades en el uso y manejo de la paquetería comercial de Software de Bancos, Clientes, Proveedores, inventarios y cuentas por pagar y cuentas por cobrar.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Llevar el control de diferentes cuentas bancarias en moneda nacional y extranjera.</li><li>✓ Realizar diferentes operaciones de compra-venta, mantenimiento de inventarios, control de cuentas por cobrar y cuentas por pagar.</li></ul>

**Unidad 4: Software Fiscal proporcionado por las autoridades.**

<b>Competencia específica a desarrollar</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>
---	-----------------------------------

<p>Utilizar y dominar software fiscales proporcionados por las autoridades fiscales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Consultar en Internet las diferentes obligaciones fiscales de los contribuyentes.</li> <li>✓ Realizar la búsqueda en los portales de las autoridades Fiscales acerca de los programas a utilizar</li> <li>✓ Realizar prácticas con los programas:</li> </ul>
---	---

**Unidad 5: Software de Simulador de negocios.**

<p><b>Competencia específica a desarrollar</b></p>	<p><b>Actividades de Aprendizaje</b></p>
<p>Utilizar y dominar software de simulador de negocios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mediante un caso práctico analizar las diferentes alternativas de inversión de una empresa.</li> </ul>

**11.- FUENTES DE INFORMACIÓN**

1. Software comercial de un Sistema de Contabilidad Integral (Actualizado)
2. Software comercial de un Sistema de Nóminas Integrales (Actualizado)

3. Software comercial de un Sistema Administrativo Empresarial y Bancos (Actualizado).
4. [www.sat.gob.mx](http://www.sat.gob.mx)
5. Portales de instituciones bancarias.  
[www.banamex](http://www.banamex)

## **12.- PRÁCTICAS PROPUESTAS.**

- ✓ Realizar prácticas con los diferentes paquetes de software.
- ✓ Relacionar los casos prácticos de las unidades entre sí y entregar un portafolio con un caso global.