

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Estructura de los computadores y Fundamentos de programación	GRADO:	10.1
PERÍODO	1	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

<p>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</p> <p>Comprender la estructura básica de un equipo de cómputo y conocer las diferentes partes y funciones de un computador.</p>
<p>Temas del Primer Período:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura básica de un equipo de cómputo y funciones de sus componentes (CPU, RAM, placa base, etc.). • Dispositivos de entrada, salida, almacenamiento y comunicación. • Relación entre hardware y fundamentos de programación (entrada, procesamiento, salida). • Impacto de los componentes en el rendimiento del equipo.
<p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar la estructura de un equipo de cómputo, incluyendo la función de cada componente. 2. Identificar y estudiar las partes de un computador relacionadas con dispositivos de entrada y salida. 3. Investigar sobre los dispositivos de almacenamiento utilizados en computadoras y sus características. 4. Analizar los diferentes dispositivos de cómputo que conforman un computador y su importancia en el funcionamiento del equipo. 5. Explorar los dispositivos de comunicación utilizados en computadoras y su papel en la conectividad. <p>BIBLIOGRAFIA: → ¿Cuáles son las Partes De La Computadora? ↓ 【2025】 . (2023, septiembre 20). https://partesdelacomputadora.org/</p> <p>Introducción Procesamiento. (s/f). UNIDAD 1. FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA. Gobiernodecanarias.org. Recuperado el 20 de Marzo de 2025, de https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mgoncal/files/2018/11/unidad-1-hardware-tic-4-eso-ies-playa-honda-1.pdf</p>
<p>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. 2. Preguntas de opción múltiple, preguntas cortas y realización de una conclusión relacionado con los temas visto. <p>Opción múltiple única respuesta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál de los siguientes componentes es responsable de conectar todos los dispositivos internos de un computador? <ol style="list-style-type: none"> a) CPU b) Placa base c) Disco duro d) Tarjeta de red 2. ¿Qué tipo de dispositivo es el monitor? <ol style="list-style-type: none"> a) Dispositivo de entrada b) Dispositivo de salida c) Dispositivo de almacenamiento d) Dispositivo de comunicación

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 2 de 1

3. ¿Cuál de los siguientes dispositivos de almacenamiento es más rápido para acceder a datos?

a) Disco duro (HDD)
b) Unidad de estado sólido (SSD)
c) Memoria USB
d) Cinta magnética

Preguntas Cortas:

1. Explica cómo la CPU y la RAM trabajan juntas para ejecutar un programa en un computador.

2. Describe la función de un dispositivo de comunicación como la tarjeta de red en un equipo de cómputo.

Conclusión:

En tus propias palabras, describe cómo los componentes de un computador (como la CPU, RAM y dispositivos de almacenamiento) influyen en el rendimiento de un programa y en la experiencia del usuario al usar un equipo de cómputo.

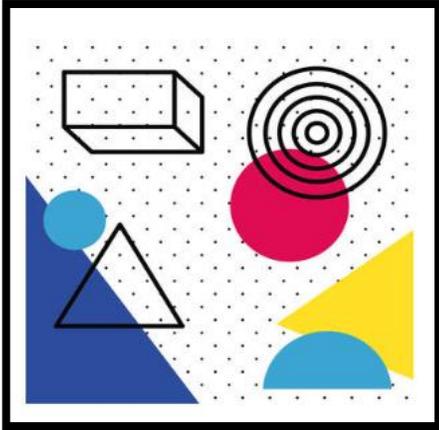
RECURSOS:
Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.

OBSERVACIONES:
Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN
NOMBRE DEL EDUCADOR VICTOR A. CAÑOLA	FIRMA DEL EDUCADOR(A) VICTOR A. CAÑOLA
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 3 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Introducción al Diseño Básico, Línea punto y plano, formas básicas	GRADO:	10.2
PERÍODO	1	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

<p>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</p> <p>Comprender los conceptos básicos del diseño gráfico, incluyendo la línea, el punto, el plano y las formas básicas, como punto de partida para la creación de composiciones visuales.</p>
<p>Temas del Primer Período:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos fundamentales del diseño gráfico: línea, punto, plano. • Formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos) y su aplicación en composiciones visuales. • Uso de herramientas digitales como Photopea para crear composiciones. • Impacto de los elementos del diseño en la comunicación visual. <p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar los elementos fundamentales del diseño, incluyendo la línea, el punto y el plano, así como su aplicación en la creación visual. 2. Recrear imagen con la creación de composiciones visuales utilizando formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos. (utiliza la herramienta online https://www.photopea.com/es) de acuerdo a la siguiente imagen: <div style="text-align: center;">  </div> <p>BIBLIOGRAFIA: → Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño. (s. f.). GCFGlobal.org. Recuperado 24 de febrero de 2024, de https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/</p> <p>Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño. (s. f.). GCFGlobal.org. Recuperado 24 de febrero de 2024, de https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/</p>
<p>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. 2. Preguntas de opción múltiple, preguntas cortas con el tema visto. 3. Realización Imagen con la herramienta (https://www.photopea.com/es) <p>Opción múltiple única respuesta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué elemento del diseño gráfico se utiliza para crear una sensación de movimiento o dirección en una composición? <ol style="list-style-type: none"> a) Punto b) Línea c) Plano d) Forma 2. ¿Cuál de las siguientes formas básicas se caracteriza por tener todos sus lados y ángulos iguales? <ol style="list-style-type: none"> a) Triángulo b) Rectángulo

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 4 de 1

- c) Cuadrado
d) Círculo

Preguntas Cortas:

3. Explica cómo el uso de líneas puede influir en la percepción de una composición visual.

4. Describe cómo las formas básicas (como círculos y triángulos) pueden transmitir diferentes emociones o ideas en un diseño gráfico.

Imagen realizada: Entrega de la composición visual creada en Photopea, utilizando formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos) para recrear una imagen de referencia proporcionada por el docente.

Pantallazo imagen realizada



RECURSOS:

Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.

OBSERVACIONES:

Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN

NOMBRE DEL EDUCADOR

FIRMA DEL EDUCADOR

VICTOR A. CAÑOLA

VICTOR A. CAÑOLA

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 5 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Calidad Desarrollo de software: Normas	GRADO:	11.1
PERÍODO	1	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

<p>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</p> <p>Comprender los principios y normas de calidad aplicables al desarrollo de software, así como su importancia en la creación de productos de software fiables y eficientes.</p> <p>Temas del Primer Período:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas de calidad en el desarrollo de software (ISO/IEC 9126, ISO/IEC 25010). • Características de calidad: funcionalidad, fiabilidad, usabilidad, eficiencia, mantenibilidad, portabilidad, seguridad, compatibilidad. • Impacto de las normas de calidad en la industria tecnológica. • Beneficios de las normas para desarrolladores y usuarios finales. <p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar las normas de calidad relevantes para el desarrollo de software, como ISO/IEC 9126 o ISO/IEC 25010. <p>BIBLIOGRAFIA: → Medina, I. F. (2022, diciembre 5). Los estándares de calidad del software más importantes. Blog de hiberus. https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/los-estandares-de-calidad-del-software-mas-importantes/</p> <p>ISO 25010. (s. f.). Recuperado 24 de febrero de 2024, de https://iso25000.com/index.php/normas-iso-25000/iso-25010</p> <p>Evaluación de Red—MODELO ISO/IEC 9126. (s. f.). Recuperado 24 de febrero de 2024, de https://sites.google.com/cvudes.edu.co/evaluacionred/grupo_eval_red-7/modelo-isoiec-9126</p> <p>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. 2. Preguntas de opción múltiple, preguntas cortas y realización de un ensayo. <p>Opción múltiple única respuesta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué característica de calidad de ISO/IEC 25010 evalúa la capacidad del software para ser utilizado de manera efectiva y eficiente por los usuarios? <ol style="list-style-type: none"> a) Seguridad b) Usabilidad c) Mantenibilidad d) Compatibilidad 2. ¿Cuál de las siguientes características de ISO/IEC 9126 mide la capacidad del software para evitar fallos durante su uso? <ol style="list-style-type: none"> a) Funcionalidad b) Fiabilidad c) Eficiencia d) Portabilidad 3. ¿Qué norma de calidad se enfoca específicamente en las características de calidad del producto de software? <ol style="list-style-type: none"> a) ISO 9001 b) ISO/IEC 25010 c) ISO/IEC 27001 d) ISO 14001 <p>Preguntas Cortas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explica cómo la característica de "usabilidad" de ISO/IEC 25010 puede mejorar la experiencia del usuario al interactuar con un software.
--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 7 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Preparación de imágenes digitales para diagramación -Proyecto web	GRADO:	11.2
PERÍODO	1	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

<p>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</p> <p>Comprender los fundamentos de la preparación de imágenes digitales para proyectos web y su relevancia en el diseño efectivo de sitios web.</p> <p>Temas del Primer Período:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de preparación de imágenes digitales para proyectos web (resolución, compresión, formatos). • Optimización de imágenes para mejorar la estética y funcionalidad de un sitio web. • Uso de herramientas como Photopea para la preparación de imágenes. • Impacto de las imágenes optimizadas en la experiencia del usuario y los tiempos de carga. <p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar técnicas básicas de preparación de imágenes digitales para proyectos web. <p>BIBLIOGRAFIA: → Imágenes para tu página web—El proceso de 5 pasos para uso correcto???? (2020, octubre 21). https://luisrsilva.com/imagenes-para-web/</p> <p>Conceptos básicos de diseño gráfico: La imagen en diseño. (s. f.). GCFGlobal.org. Recuperado 20 de marzo de 2025, de https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/la-imagen-en-diseno/1/</p> <p>Cyberstream. (2025, marzo 20). La creación de una imagen digital: Un proceso detallado y profesional. Byron Vargas ©. https://www.byronvargas.com/web/como-se-hace-una-imagen-digital/</p> <p>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. 2. Preguntas de opción múltiple, preguntas cortas y realización de un ensayo. <p>Opción múltiple única respuesta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué formato de imagen es más adecuado para imágenes con transparencias en un proyecto web? <ol style="list-style-type: none"> a) JPEG b) PNG c) GIF d) BMP 2. ¿Cuál de los siguientes factores afecta directamente el tiempo de carga de una imagen en un sitio web? <ol style="list-style-type: none"> a) Resolución de la pantalla del usuario b) Tamaño del archivo de la imagen c) Profundidad de color de la imagen d) Tipo de navegador utilizado <p>Preguntas Cortas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Explica por qué es importante optimizar la resolución de una imagen antes de incluirla en un sitio web. <hr/> <hr/> <hr/>
--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 8 de 1

4. Describe cómo la compresión de imágenes puede influir en la funcionalidad de un sitio web, considerando el tiempo de carga y la calidad visual.

Ensayo:

Discute cómo la preparación adecuada de imágenes digitales (en términos de resolución, compresión y formato) puede mejorar tanto la estética como la funcionalidad de un sitio web, y explica su impacto en la experiencia del usuario.

RECURSOS:
Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.

OBSERVACIONES:
Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN
NOMBRE DEL EDUCADOR VICTOR A. CAÑOLA	FIRMA DEL EDUCADOR VICTOR A. CAÑOLA
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA