

	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:	2024
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS: Comprender la estructura básica de un equipo de cómputo y conocer las diferentes partes y funciones de un computador.
ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN: <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? ↓ 【2024】 . (2023, septiembre 20). https://partesdelacomputadora.org/</p> <p>Introducción Procesamiento. (s/f). UNIDAD 1. FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA. Gobiernodecanarias.org. Recuperado el 25 de febrero de 2024, de https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mgoncal/files/2018/11/unidad-1-hardware-tic-4-eso-ies-playa-honda-1.pdf</p>
METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN <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 conocido como el "cerebro" de la computadora? <ol style="list-style-type: none"> a) Unidad de Procesamiento Central (CPU) b) Disco Duro c) Tarjeta de Video d) Memoria RAM 2. ¿Qué dispositivo se utiliza para introducir datos en la computadora?

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

- a) Monitor
- b) Ratón
- c) Teclado
- d) Impresora

3. ¿Cuál de los siguientes dispositivos se utiliza para almacenar datos a largo plazo?

- a) Memoria RAM
- b) Disco Duro
- c) Tarjeta de Red
- d) Memoria Cache

Preguntas Cortas:

1. Define qué es la RAM y menciona para qué se utiliza en un equipo de cómputo.

2. Explica brevemente la función de la placa base en un equipo de cómputo.

Conclusión:

Con tus palabras realiza una descripción breve pero significativa sobre lo aprendido del tema visto .

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

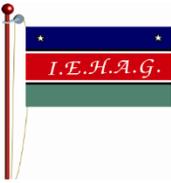
FIRMA DEL EDUCADOR(A)

VICTOR A. CAÑOLA

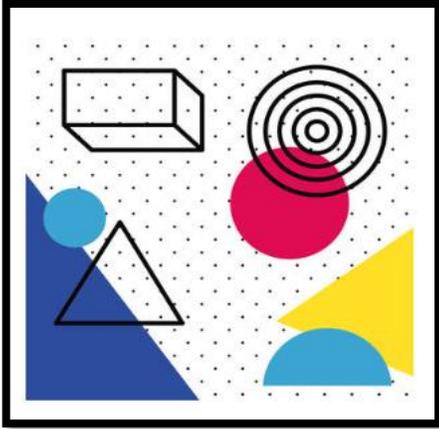
VICTOR A. CAÑOLA

FIRMA DEL ESTUDIANTE

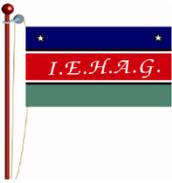
FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

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

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Introducción al Diseño Básico, Línea punto y plano, formas básicas	GRADO:	10.2
PERÍODO	1	AÑO:	2024
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>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>
--

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

1. ¿Cuál de los siguientes elementos del diseño se define como una extensión de un punto en una dirección particular?

a) Línea
b) Plano
c) Forma
d) Textura

2. ¿Cuál de las siguientes formas básicas tiene tres lados y tres ángulos?

a) Círculo
b) Cuadrado
c) Triángulo
d) Rectángulo

Preguntas Cortas:

3. Define qué es un punto en el diseño gráfico y menciona su papel en la creación visual.

4. Explica brevemente la diferencia entre una línea recta y una línea curva en el diseño gráfico.

Imagen realizada:

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 VICTOR A. CAÑOLA	FIRMA DEL EDUCADOR 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:	2024
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>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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"> Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. Preguntas de opción múltiple, preguntas cortas y realización de un ensayo. <p>Opción múltiple única respuesta:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál de las siguientes normas es un marco de calidad reconocido en el desarrollo de software? <ol style="list-style-type: none"> ISO 9001 ISO 27001 ISO/IEC 9126 ISO 14001 ¿Cuál de las siguientes áreas de calidad se centra en la adecuación funcional del software? <ol style="list-style-type: none"> Fiabilidad Mantenibilidad Usabilidad Funcionalidad ¿Qué norma se centra en la gestión de la calidad y la mejora continua en el desarrollo de software? <ol style="list-style-type: none"> ISO 9001 ISO/IEC 27001

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 6 de 1

- c) ISO/IEC 9126
d) ISO 14001

Preguntas Cortas:

1. **Define qué son las normas de calidad en el desarrollo de software y menciona por qué son importantes.**

2. **Explica brevemente uno de los principios clave de las normas de calidad en el desarrollo de software.**

Ensayo:

Explique la importancia de las normas de calidad en el desarrollo de software y analice cómo la implementación de estas normas puede beneficiar tanto a los desarrolladores como a los usuarios finales.

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 7 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Preparación de imágenes digitales para diagramación -Proyecto web	GRADO:	11.2
PERÍODO	1	AÑO:	2024
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>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <p>1. Estudiar técnicas básicas de preparación de imágenes digitales para proyectos web.</p> <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 24 de febrero de 2024, de https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/la-imagen-en-diseno/1/</p> <p>Cyberstream. (2024, febrero 14). 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> <p>1.Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. 2.Preguntas de opción múltiple, preguntas cortas y realización de un ensayo.</p> <p>Opción múltiple única respuesta:</p> <p>1. ¿Cuál es un paso esencial en la preparación de imágenes digitales para proyectos web?</p> <p>a) Aumentar el tamaño del archivo b) Reducir la resolución c) Mantener un alto nivel de compresión d) Ignorar la compatibilidad con dispositivos móviles</p> <p>2. ¿Qué factor es importante considerar al preparar imágenes para su uso en un proyecto web?</p> <p>a) Número de píxeles por pulgada b) Profundidad de bits c) Dimensiones físicas de la imagen d) Todos los anteriores</p>
--

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

Preguntas Cortas:

3. Define brevemente qué significa la resolución de una imagen en el contexto de proyectos web y por qué es importante considerarla.

4. Explica qué es la compresión de imágenes y por qué es necesaria al preparar imágenes para su uso en proyectos web.

Ensayo:

Explique la importancia de la preparación de imágenes digitales para proyectos web y cómo una preparación adecuada puede influir en la estética y funcionalidad del sitio web.

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