



PROGRAMA DE CURSO

DATOS DEL CURSO

1	Sigla y Nombre:	BI-2006 Servicios de Información Automatizados		
2	Sección (Área):	Gestión y Sistemas de Información		
3	Tipo de curso:	Teórico		
4	Requisitos:	---		
5	Correquisitos:	---		
6	Créditos:	4		
7	Horas:	Teoría: 4	Práctica: ---	Laboratorio: ---
8	Nivel:	Bachillerato		
9	Resolución:	VD-R-8997-2013		

PROFESORES DEL CURSO

10	Grupo:	01	02
11	Profesor:	Rolando Herrera Burgos	Roberto Calderón Chacón
12	Aula:	---	---
13	Horario de clase:	L 1 a 4:50 p.m.	K 1 a 4:50 p.m.
14	Horario de atención:	L 8 a 10:50am	M 8 a 10:50am
15	Correo:	rolando.herreraburgos@ucr.ac.cr	roberto.calderon@ucr.ac.cr
16	Teléfono:	2511-1919	2511-1927
17	Tipo de entorno virtual:	Virtual	Virtual

10	Grupo:	03	04
11	Profesor:	Rolando Herrera/Colegiado con Wanner Cano Vivas	Ginette Calvo Guillén
12	Aula:	---	---
13	Horario de clase:	V 8 a 11:50 a.m.	V 1 a 4:50 p.m.
14	Horario de atención:	V 13 a 15:50	L 1 a 3:00 p.m.
15	Correo:	rolando.herreraburgos@ucr.ac.cr/ wanner.cano@ucr.ac.cr	ginnette.calvoguillen@ucr.ac.cr
16	Teléfono:	2511-1919	2511-1921
17	Tipo de entorno virtual:	Virtual	Virtual





I. DESCRIPCIÓN

Curso teórico que pertenece al primer año de las carreras del nivel de bachillerato de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información. El curso enseña los principios conceptuales y prácticos de los servicios de información automatizados, con el fin de ponerlos en práctica y valorar su aprovechamiento en la disciplina de la Bibliotecología.

II. OBJETIVO GENERAL

1. Comprender aspectos generales de las tecnologías de información y comunicación.
2. Conocer la gran variedad de soportes físicos y de programas de trabajo de diversas unidades de información automatizadas.
3. Desarrollar las bases lógicas para la programación elemental.
4. Conocer, atender y aplicar técnicas sencillas de programación para el tratamiento de la información.
5. Estudiar los principios básicos sobre los sistemas de información.
6. Desarrollar esquemas teóricos y prácticos relacionados con el desarrollo de bibliotecas digitales y virtuales, portales, observatorios, campos virtuales y sitios especializados.
7. Desarrollar habilidades para el aprovechamiento de los principales servicios de Internet.
8. Capacitar a nivel introductorio en la creación de sitios Web.

III. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conceptualizar la teoría básica de tecnologías de información.
2. Procesar electrónicamente la información.
3. Conocer los aspectos teóricos y prácticos de los sistemas de información.
4. Identificar las principales características y servicios de información de los entornos digitales y virtuales de acceso a la información.
5. Conocer aplicaciones para acceder y localizar información.
6. Conocer los principales medios de comunicación para compartir información en línea.
7. Conocer los servicios en línea que pueden ser utilizados desde dispositivos móviles
8. Conocer los principios básicos de la arquitectura de información (AI).
9. Capacitar al estudiante a un nivel introductorio en la creación de sitios web
10. Gestión de contenidos multimedia.





IV. CONTENIDOS

Unidad I. Introducción a las Tecnologías de Información.	
Objetivo específico	Contenidos
Conceptualizar la teoría básica de tecnologías de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos generales: informática, computadoras, hardware, software, sistemas de información, Internet, bases de datos, telecomunicaciones, tecnologías móviles. Computación en la nube: SaaS, IaaS y PaaS. • Licenciamiento de software. • Diferencias de los sistemas operativos • Windows, MacOS y Linux: requerimientos técnicos y usabilidad.
Procesar electrónicamente la información.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones de ofimática (uso básico del procesador de texto y la hoja de cálculo). • Herramientas para el trabajo colaborativo en línea tales como Google Drive, Trello, entre otras.

Unidad II. Introducción a los sistemas de información y a los entornos digitales y virtuales.	
Objetivos específicos	Contenidos
Conocer los aspectos teóricos y prácticos de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre dato, información y conocimiento. • Seguridad de la información. • Definición, clasificación y ciclo de vida de los sistemas de información. • Introducción a la lógica de los sistemas de información mediante la programación básica con PSeInt.
Identificar las principales características y servicios de información de los entornos digitales y virtuales de acceso a la información.	

Unidad III. Introducción a la red de internet y los medios de comunicación en línea.	
Objetivo específico	Contenidos
Conocer aplicaciones para acceder y localizar información.	<ul style="list-style-type: none"> • Navegadores • Buscadores • Metabuscadores
Conocer los principales medios de comunicación para compartir información en línea.	<ul style="list-style-type: none"> • Chat. • Bots. • Videollamadas. • Voz IP • Blogs. • Redes sociales (Web 2.0). • Wikis. • Foros.





Conocer los servicios en línea que pueden ser utilizados desde dispositivos móviles	<ul style="list-style-type: none"> ● Realidad aumentada en los servicios de información ● Servicios automatizados responsivos ● Aplicaciones móviles como extensión de la biblioteca ● MOPAC y mensajería instantánea móvil
---	---

Unidad IV. Diseño de sitios web.	
Objetivo específico	Contenidos
Conocer los principios básicos de la arquitectura de información (AI).	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferencia entre página, sitio y un portal web. ● Principios básicos de la World Wide Web Consortium (W3C). ● Componentes de la AI: Organización (flujos de información), Navegación (mapa del sitio, mapas de navegación), Etiquetado y Búsqueda.
Estudiar los principios básicos del diseño de interfaces.	<ul style="list-style-type: none"> ● Principios básicos del diseño UX ● Principios básicos del diseño UI ● Patrones de diseño ● Diseño de Wireframes
Capacitar al estudiante en un nivel introductorio en la creación de sitios web.	<ul style="list-style-type: none"> ● Lenguaje de Marcas de hipertexto (HTML) ● Hojas de Estilo (CSS) ● Alertas informativas por correo ● Librerías (carousel, slider, gallery, collapse, entre otras) ● Aplicación de un Sistema Gestor de Contenidos o CMS: Wordpress, Wix, webnode, entre otros
Gestión de contenidos multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> ● Edición básica de imagen ● Edición básica de sonido ● Edición básica de video

V. METODOLOGÍA

5.1 ASPECTOS GENERALES:

- Las clases serán desarrolladas de forma virtual a través del Aula Virtual de la UCR (<https://mv1.mediacionvirtual.ucr.ac.cr/login/index.php>). Se recomienda a los estudiantes ingresar al Aula Virtual al menos una vez a la semana.
- Las clases serán de dos tipos asincrónicas y sincrónicas:
 - **Clase asincrónica:** se realizan en diferente tiempo y lugar, cada quien a su ritmo y en el momento de la semana que prefiera. Los tiempos de clase se flexibilizan, lo que favorece el aprendizaje. Éstas se realizarán a través de diferentes actividades disponibles en el Aula Virtual del curso.
 - **Clase sincrónica:** todas las personas están conectadas al mismo tiempo (en un horario) y en el mismo espacio virtual. La interacción en la clase es inmediata. Para las videollamadas se estará empleando la herramienta Zoom. Oportunamente se les estará compartiendo la información necesaria para el ingreso.





- El docente tiene la función de ser un guía y facilitador durante el proceso de investigación y aprendizaje. El estudiantado por su parte, debe participar activamente en el desarrollo del curso, en la discusión de los temas, y en las actividades planteadas. Se plantean actividades tanto individuales como grupales.

5.2 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:

- Clase magistral.
- Charla de expertos.
- Panel de discusión.
- Análisis de videos y lecturas.
- Trabajo práctico.

5.3 NOTAS IMPORTANTES:

1. Según el Consejo Asesor de la Facultad de Educación del 1 de abril de 2020 “La virtualización de las actividades académicas no exime al estudiantado de dar seguimiento y realizar la coordinación de asignaciones en sus cursos respectivos...”.
2. La asistencia puntual a las clases sincrónicas es fundamental para el aprendizaje y desarrollo del curso.
3. La participación activa será considerada como un aporte valioso para el curso.
4. Todo trabajo debe ser entregado en la fecha indicada, para su elaboración se debe emplear el Formato APA 6ta edición y según lo establecido en el curso de Técnicas de Investigación Bibliográfica.
5. El formato de presentación de los trabajos en la plataforma virtual será PDF para evitar que los archivos se desconfiguren.
6. Las clases virtuales sincrónicas podrían requerir ser grabadas en audio y video, de ser necesario se le estará informando esta disposición al inicio de la clase. Esto con el fin de que decidan voluntariamente si desean o no ingresar a la sesión con su audio y vídeo activados.
7. Si presenta problemas de conectividad o acceso a equipo, debe notificar esta situación a la persona docente a cargo, para que pueda tomar las medidas de apoyo necesarias.

5.4 ELEMENTOS A CONSIDERAR DE LA NORMATIVA INSTITUCIONAL:

1. Según el artículo 6 del Reglamento de Orden y Disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, se considera como falta leve “Perturbar la necesaria tranquilidad de los recintos académicos en horas lectivas o perturbar el normal desarrollo de actividades académicas aunque se realicen en horas no lectivas o fuera de los recintos”. Lo cual es sancionado con “la amonestación por escrito o con”





suspensión menor de quince días lectivos”.

2. Según el artículo 4, incisos *j)* y *k)* del Reglamento de Orden y Disciplina es considerado como falta muy grave: *j) Plagiar, en todo o en parte, obras intelectuales de cualquier tipo. k) Presentar como propia una obra intelectual elaborada por otra u otras personas, para cumplir con los requisitos de cursos, trabajos finales de graduación o actividades académicas similares.* Lo cual es sancionado, según el artículo 9: a) Las faltas muy graves, con suspensión de su condición de estudiante regular no menor de seis meses calendario, hasta por seis años calendario.
3. Según el artículo 22 del Reglamento de Régimen Académico Estudiantil, el profesor debe entregar a los alumnos las **evaluaciones calificadas** y todo documento o material sujeto a evaluación, a más tardar **diez días hábiles** después de haberse efectuado las evaluaciones y haber recibido los documentos. ACLARACIÓN: diez días hábiles corresponde a dos semanas semanas de tiempo que tiene el profesor para hacer entrega de las evaluaciones calificadas.
4. Según el artículo 24 del Reglamento de Régimen Académico Estudiantil, “Cuando el estudiante se vea imposibilitado, por razones **justificadas**, para efectuar una evaluación en la fecha fijada, puede presentar una solicitud de reposición a más tardar en **cinco días hábiles** a partir del momento en que se reintegre normalmente a sus estudios”. ACLARACIÓN: cinco días hábiles corresponde a la siguiente clase posterior a aquella en que se reintegre normalmente a sus estudios.
5. Si hay pruebas cortas (“quizes”, llamadas orales) que por su naturaleza, no puedan ser anunciadas al estudiante, esto debe ser señalado como parte del programa de curso (Artículo 15, Reglamento de Régimen Académico Estudiantil).
6. Artículo 25 del Reglamento de Régimen Académico Estudiantil, Una nota igual o superior a 7.0 da por aprobado el curso, una nota igual a 6.0 pero inferior a 7.0 da derecho a realizar examen de ampliación y una nota inferior a 6.0 da por reprobado el curso. Para la calificación final, cuando los decimales sean exactamente (,25) o coma (,75) deberá redondearse hacia la media unidad o unidad superior más próxima.
7. En concordancia con la política institucional contra las conductas de acoso y hostigamiento sexual, según el artículo 6 del [Reglamento de la Universidad de Costa Rica en Contra del Hostigamiento Sexual](#), se debe: dar a conocer la normativa y materiales informativos y educativos; informar a toda la comunidad universitaria sobre los procedimientos; así como sensibilizar y capacitar a la comunidad universitaria, entre otras acciones sobre la prevención y erradicación de esta problemática.





VI. EVALUACIÓN ¹

Evaluación	Desglose	Porcentaje
Examen parcial	Examen parcial	25%
Informes de lectura	Informe de lectura 1	5%
	Informe de lectura 2	5%
Trabajo práctico	Trabajo práctico 1	10%
	Trabajo práctico 2	15%
	Trabajo práctico 3	10%
Trabajo final	Sitio Web	30%
Total:		100%

VII. CRONOGRAMA

Semana	Contenidos	Actividades y Evaluaciones
Semana 1 (Clase Sincrónica) Del 16 al 20 de agosto	Unidad I. Introducción a las tecnologías de información	Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom. <ul style="list-style-type: none"> • Lectura del programa de curso. • Clase magistral. • Asignación informe de lectura.
Semana 2 (Clase Sincrónica) Del 23 al 27 de agosto	Unidad I. Introducción a las tecnologías de información	Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom. <ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral. • Panel de discusión. • Análisis de video. • Taller de edición de imágenes. Evaluaciones: Informe de lectura 1.
Semana 3 (Clase Asincrónica) Del 30 de agosto al 03 de setiembre	Unidad I. Introducción a las tecnologías de información	Actividades: A través de Mediación Virtual. <ul style="list-style-type: none"> • Taller de aplicaciones de ofimática. • Asignación informe de lectura.
Semana 4 (Clase Sincrónica) Del 06 al 10 de setiembre	Unidad II. Introducción a los sistemas de información y a los entornos digitales y virtuales	Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom. <ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral. • Taller de edición de audio. Evaluaciones: Informe de lectura 2.

¹ Cuando la evaluación sea sincrónica, la habilitación del vídeo y audio será obligatoria por parte de la persona estudiante. Lo anterior, con el propósito de verificar que la identidad de la persona que está realizando la evaluación, coincide con la información personal de la persona estudiante matriculada en el curso (Resolución VD-11502-2020, Sección II, punto 17).





Semana	Contenidos	Actividades y Evaluaciones
<p>Semana 5 (Clase Asincrónica) Del 13 al 17 de setiembre</p> <p>Feriado: Día de la independencia (se traslada para el lunes 13 de setiembre).</p>	<p>Unidad II. Introducción a los sistemas de información y a los entornos digitales y virtuales</p>	<p>Actividades: A través de Mediación Virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller de pseudo programación con PSeint. Asignación trabajo práctico 1.
<p>Semana 6 (Clase Asincrónica) Del 20 al 24 de setiembre</p>	<p>Unidad III. Introducción a la red de internet y los medios de comunicación en línea</p>	<p>Actividades: A través de Mediación Virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asignación Examen parcial. <p>Evaluaciones: Trabajo práctico 1.</p>
<p>Semana 7 (Clase Sincrónica) Del 27 de setiembre al 01 de octubre</p>	<p>Unidad III. Introducción a la red de internet y los medios de comunicación en línea</p>	<p>Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom.</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral. Charla de experto (chatbots). Taller de edición de video.
<p>Semana 8 (Clase Sincrónica) Del 04 al 08 de octubre</p>	<p>Unidad III. Introducción a la red de internet y los medios de comunicación en línea</p>	<p>Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom.</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral. Taller de aplicaciones móviles. Asignación trabajo práctico 2. <p>Evaluaciones: Examen parcial (evalúa Unidad I y II).</p>
<p>Semana 9 (Clase Asincrónica) Del 11 al 15 de octubre</p>	<p>Unidad III. Introducción a la red de internet y los medios de comunicación en línea</p>	<p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Semana de la desconexión tecnológica. Jornadas del COPROBI.
<p>Semana 10 (Clase Sincrónica) Del 18 al 22 de octubre</p>	<p>Unidad IV. Diseño de sitios web</p>	<p>Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom.</p> <ul style="list-style-type: none"> Charla de experto (Arquitectura de la Información). Creación de un proyecto RA con Scope y Creator. Práctica. <p>Evaluaciones: Trabajo práctico 2.</p>
<p>Semana 11 (Clase Asincrónica) Del 25 al 29 de octubre</p>	<p>Unidad IV. Diseño de sitios web</p>	<p>Actividades: A través de Mediación Virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral. Elaboración de wireframes. Práctica. Asignación trabajo final.
<p>Semana 12 (Clase Sincrónica) Del 01 al 05 de noviembre</p>	<p>Unidad IV. Diseño de sitios web</p>	<p>Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom.</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase magistral. Taller código HTML (etiquetas principales).





Semana	Contenidos	Actividades y Evaluaciones
Semana 13 (Clase Asincrónica) Del 08 al 12 de noviembre	Unidad IV. Diseño de sitios web	Actividades: A través de Mediación Virtual. <ul style="list-style-type: none"> Taller de diseño de alertas informativas con HTML y Thunderbird. Práctica. Asignación trabajo práctico 3.
Semana 14 (Clase Asincrónica) Del 15 al 19 de noviembre	Unidad IV. Diseño de sitios web	Actividades: A través de Mediación Virtual. <ul style="list-style-type: none"> Taller de diseño web mediante el uso de CMS (Content Manager Sytem). Evaluaciones: Trabajo práctico 3.
Semana 15 (Clase Sincrónica) Del 22 al 26 de noviembre	Unidad IV. Diseño de sitios web	Actividades: A través de una videoconferencia en Zoom. <ul style="list-style-type: none"> Exposiciones orales. Evaluaciones: Trabajo final (Sitio Web).
Semana 16 (Clase Asincrónica) Del 29 de noviembre al 03 de diciembre	-----	Actividades: A través de Mediación Virtual. Fin de lecciones y entrega de promedios.
Feriado: Abolición del ejército (se traslada para el lunes 29 de noviembre).		
Del 06 al 10 de diciembre	Acumulativo.	Ampliación (Exámenes finales).

VIII. BIBLIOGRAFÍA

8.1 BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

Arroyo Vázquez, N. (2011). *Informe APEI sobre movilidad 2011*. Asociación Profesional de Especialistas en Información. <https://core.ac.uk/download/pdf/214314939.pdf>

Berzal Galiano, F. (2006). *El ciclo de vida de un sistema de información*. <http://flanagan.ugr.es/docencia/2005-2006/2/apuntes/ciclovida.pdf>

Beynon-Davies, P. (2018). *Sistemas de información: Introducción a la informática en las organizaciones*. Editorial Reverte. <https://www-digitaliapublishing-com.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/a/67923>

Brookshear, J. G. (2012). *Introducción a la computación*. Pearson.

Cabero-Almenara, J., Vázquez-Cano, E. y López-Meneses, E. (2018). Uso de la Realidad Aumentada como Recurso Didáctico en la Enseñanza Universitaria. *Formación*





Universitaria, 11(1). 25-34.

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n1/0718-5006-formuniv-11-01-00025.pdf>

Calvo Guillén, G. (2014). *Diseño de un sistema de información basado en Web para la divulgación del quehacer de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información, en docencia, investigación y acción social* [Práctica Dirigida de Licenciatura en Bibliotecología y Ciencias de la Información]. Universidad de Costa Rica. Repositorio del SIBDI.

<http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/handle/123456789/2160>

Castellano, H. M. (2011). *Integración de la Tecnología Educativa en el Aula: Enseñando con las TIC*. Cengage Learning.

Flores Cueto, J. J., Domínguez Jara, C. M. y Rodríguez Vila, J. F. (2010). La realidad aumentada como herramienta para mejorar los procesos educativos en la USMP. *Boletín electrónico de la Unidad de Virtualización Académica*, (10).

http://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/sites/default/files/biblioteca/14_realidad_aumentada.pdf

Guadamuz Villalobos, J. (2014). *Referencia móvil: Implementación de servicios de referencia a través de telefonía móvil para la Biblioteca Conjunta de la Corte Interamericana de Derechos Humanos y el Instituto Interamericano de Derechos Humanos* [Práctica dirigida de Licenciatura en Bibliotecología y Ciencias de la Información]. Universidad de Costa Rica.

Gutiérrez, R. S., Duque, E. T., Chaparro R. L. y Rojas, N. R. (2018). Aprendizaje de los Conceptos Básicos de Realidad Aumentada por medio del Juego Pokemon Go y sus posibilidades como Herramienta de Mediación Educativa en Latinoamérica. *Información y Tecnología*, 29(1), 49-58.

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v29n1/0718-0764-infotec-29-01-00049.pdf>

Herrera Burgos, R. (2012). Implementación de aplicaciones informáticas basadas en Software Libre en Bibliotecas y Unidades de Información. *e-Ciencias de la Información*, 2(1). <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/1215>

Juganaru Mathieu, M. (2014). *Introducción a la programación*. Grupo Editorial Patria.

<https://tinyurl.com/dxv95bvz>

Laudon, K. C. y Laudon, J. P. (2016). *Sistemas de información gerencial*. Pearson.

López Yepes, J. (Ed.). (2004) *Diccionario enciclopédico de ciencias de la documentación*. Síntesis.





Pérez Salmerón, G. y Lorente Martínez, M. (2004). *El gestor de contenidos: ayudando a crecer a las bibliotecas en la oferta de productos virtuales de información* [Presentación de ponencia]. II Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas, Salamanca. <http://hdl.handle.net/10421/796>

Prendes Espinosa, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Revista de Medios y Educación*, (46), 187-203. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36832959008>

Ramírez, A. V. (2009). La teoría del conocimiento en investigación científica: una visión actual. *Anales de la Facultad de Medicina*, 70(3). 217-224. <http://www.scielo.org.pe/pdf/afm/v70n3/a11v70n3.pdf>

Rodríguez Valerio, D. y Vargas Zúñiga, J. (2017). *Arquitectura de información para el sitio Web del Centro Centroamericano de Población (CCP) de la Universidad de Costa Rica* [Práctica dirigida de Licenciatura en Bibliotecología y Ciencias de la Información]. Universidad de Costa Rica. Repositorio del SIBDI. <http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/handle/123456789/13308>

Rodríguez Valerio, D., Vargas Zúñiga, J. A. y González Pérez, E. (2018). Arquitectura de información como un proceso para organizar sitios web usables e intuitivos: El caso del Centro Centroamericano de Población. *e-Ciencias de la Información*, 9(1). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/34185/36433>

Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Contaduría y Administración. (2016). *Análisis, diseño e implementación de algoritmos*. <https://tinyurl.com/vwdvjfy6>

8.2 BIBLIOGRAFÍA EN OTROS IDIOMAS:

Cearnău, D.-C. (2018). Cloud Computing - Emerging Technology for Computational Services. *Informatica Economica*, 22(4), 61–69. <https://doi-org.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/10.12948/issn14531305/22.4.2018.05>

Morville, P. y Rosenfeld, L. (2006). *Information Architecture for the World Wide Web* (3a ed.). O'Reilly.

Veldof, J. R., y Nackerud, S. (2001). Do You Have the Right Stuff? Seven Areas of Expertise for Successful Web Site Design in Libraries. *Internet Reference Services Quarterly*, 6(1), 13. https://doi-org.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/10.1300/J136v06n01_02





8.3 BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Creative Commons. (2021). *Share your work*. <https://creativecommons.org/share-your-work/>

Fernández Morales, M. (2012). Gestión estratégica y la automatización de las unidades de información. *e-Ciencias de la Información*, 2(1).

<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/1216>

Fernández Morales, M. (2013). Clasificación del software libre orientado a la automatización integral de bibliotecas según el nivel de complejidad de la biblioteca: bibliotecas simples, bibliotecas de mediana complejidad y bibliotecas de alta complejidad. *e-Ciencias de la Información*, 3(1).

<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/8491>

García Peñalvo, F. J. y García Holgado, A. (20 de febrero de 2018). *Tema 2: Sistemas de Información* [Presentación con diapositivas]. Repositorio Grial. https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1141/1/IS_I%20Tema%20%20-%20Sistemas%20de%20Informacion.pdf

Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos. (2021). *Copyright en general*. <https://www.copyright.gov/help/faq/faq-general.html>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos* (2a. ed.). Ginebra: OMPI. http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf

World Wide Web Consortium. (2021). *Standards*. <https://www.w3.org/standards/>

