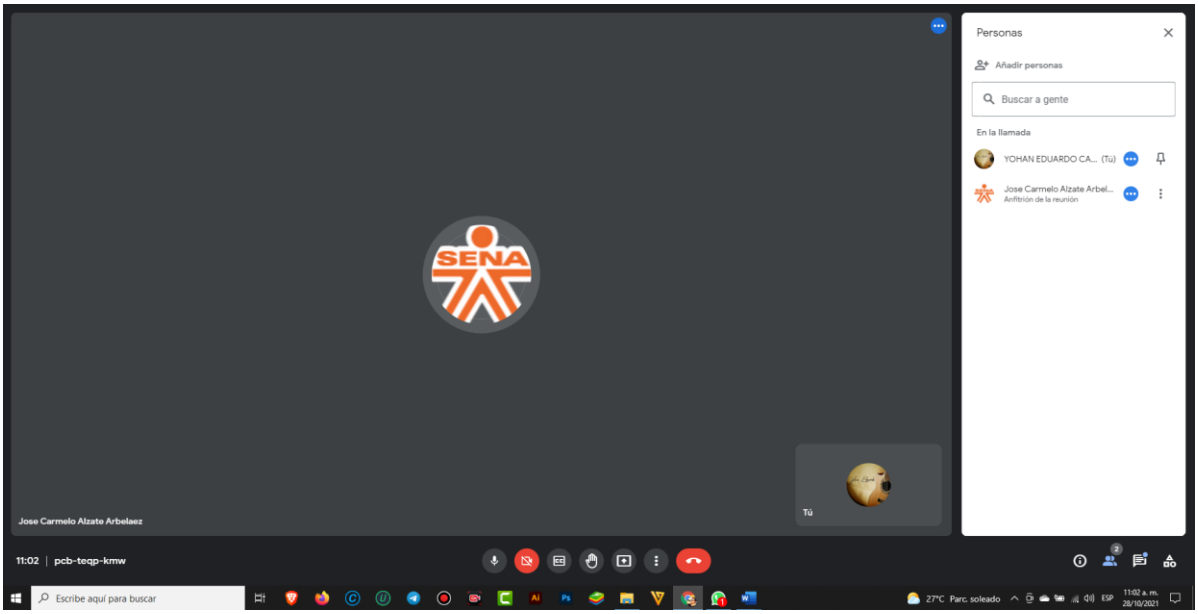
TECNOACADEMIA REGIONAL VALE

Reunión sobre matrices de correlación programa Tecnologías Virtuales

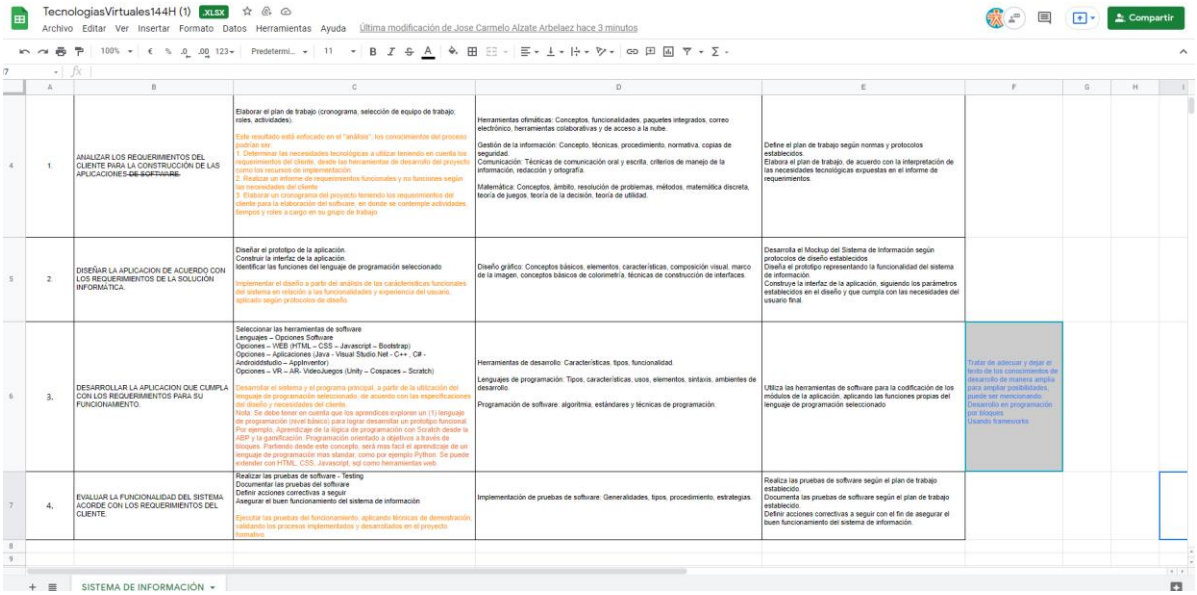
Facilitador: **Yohan Eduardo Cadena**
Línea Tecnológica: TIC

Actividad contractual: Reunión con el facilitador de TIC de Medellín para revisar las matrices de correlación programa Tecnologías Virtuales. 28 de octubre 2021.

A continuación, relaciono las evidencias que pertenecen a la reunión virtual 28 de octubre 2021.



Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682
@SENAcomunica
www.sena.edu.co



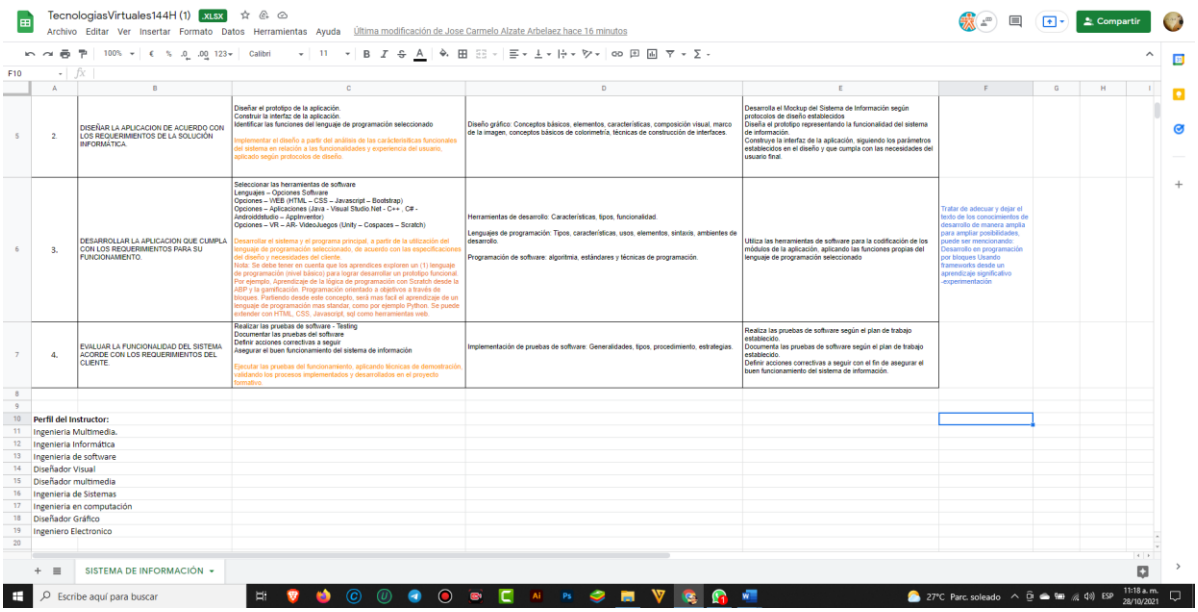
TecnologiasVirtuales144H (1) XLSX

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda Última modificación de Jose Carmelo Alzate Arbelaez hace 3 minutos

Compartir

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
4	1.	ANALIZAR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LAS APLICACIONES DE SOFTWARE.	Elaborar el plan de trabajo (cronograma, selección de equipo de trabajo; roles, actividades). Este resultado está enfocado en el "análisis"; los conocimientos del proceso podrían ser: 1. Determinar las necesidades tecnológicas a utilizar teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, desde las herramientas de desarrollo del proyecto como los recursos de implementación. 2. Realizar un informe de requerimientos funcionales y no funciones según las necesidades del cliente 3. Elaborar un cronograma del proyecto teniendo los requerimientos del cliente para la elaboración del software, en donde se contemple actividades, tiempos y roles a cargo en su grupo de trabajo	Herramientas ofimáticas: Conceptos, funcionalidades, paquetes integrados, correo electrónico, herramientas colaborativas y de acceso a la nube. Gestión de la información: Concepto, técnicas, procedimiento, normativa, copias de seguridad. Comunicación: Técnicas de comunicación oral y escrita, criterios de manejo de la información, redacción y ortografía. Matemática: Conceptos, ámbito, resolución de problemas, métodos, matemática discreta, teoría de juegos, teoría de la decisión, teoría de utilidad.	Define el plan de trabajo según normas y protocolos establecidos. Elabora el plan de trabajo, de acuerdo con la interpretación de las necesidades tecnológicas expuestas en el informe de requerimientos.				
5	2.	DISEÑAR LA APLICACION DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.	Diseñar el prototipo de la aplicación. Construir la interfaz de la aplicación. Identificar las funciones del lenguaje de programación seleccionado Implementar el diseño a partir del análisis de las características funcionales del sistema en relación a las funcionalidades y experiencia del usuario, aplicado según protocolos de diseño.	Diseño gráfico: Conceptos básicos, elementos, características, composición visual, marco de la imagen, conceptos básicos de colorimetría, técnicas de construcción de interfaces.	Desarrolla el Mockup del Sistema de Información según protocolos de diseño establecidos Diseña el prototipo representando la funcionalidad del sistema de información. Construye la interfaz de la aplicación, siguiendo los parámetros establecidos en el diseño y que cumpla con las necesidades del usuario final.				
6	3.	DESARROLLAR LA APLICACION QUE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS PARA SU FUNCIONAMIENTO.	Seleccionar las herramientas de software Lenguajes – Opciones Software Opciones – WEB (HTML – CSS – Javascript – Bootstrap) Opciones – Aplicaciones (Java - Visual Studio.Net - C++, C# - Androidstudio – Appinventor) Opciones – VR – AR- VideoJuegos (Unity – Cospaces – Scratch) Desarrollar el sistema y el programa principal, a partir de la utilización del lenguaje de programación seleccionado, de acuerdo con las especificaciones del diseño y necesidades del cliente. Nota: Se debe tener en cuenta que los aprendices exploren un (1) lenguaje de programación (nivel básico) para lograr desarrollar un prototipo funcional. Por ejemplo, Aprendizaje de la lógica de programación con Scratch desde la ABP y la gamificación. Programación orientado a objetivos a través de bloques. Partiendo desde este concepto, será mas facil el aprendizaje de un lenguaje de programación mas standar, como por ejemplo Python. Se puede extender con HTML, CSS, Javascript, sql como herramientas web.	Herramientas de desarrollo: Características, tipos, funcionalidad. Lenguajes de programación: Tipos, características, usos, elementos, sintaxis, ambientes de desarrollo. Programación de software: algoritmia, estándares y técnicas de programación.	Utiliza las herramientas de software para la codificación de los módulos de la aplicación, aplicando las funciones propias del lenguaje de programación seleccionado	Tratar de adecuar y dejar el texto de los conocimientos de desarrollo de manera amplia para ampliar posibilidades, puede ser mencionando: Desarrollo en programación por bloques Usando frameworks			
7	4.	EVALUAR LA FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA ACORDE CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	Realizar las pruebas de software - Testing Documentar las pruebas del software Definir acciones correctivas a seguir Asegurar el buen funcionamiento del sistema de información Ejecutar las pruebas del funcionamiento, aplicando técnicas de demostración, validando los procesos implementados y desarrollados en el proyecto formativo.	Implementación de pruebas de software: Generalidades, tipos, procedimiento, estrategias.	Realiza las pruebas de software según el plan de trabajo establecido. Documenta las pruebas de software según el plan de trabajo establecido. Definir acciones correctivas a seguir con el fin de asegurar el buen funcionamiento del sistema de información.				
8									
9									

SISTEMA DE INFORMACIÓN



TecnologiasVirtuales144H (1) XLSX

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda Última modificación de Jose Carmelo Alzate Arbelaez hace 16 minutos

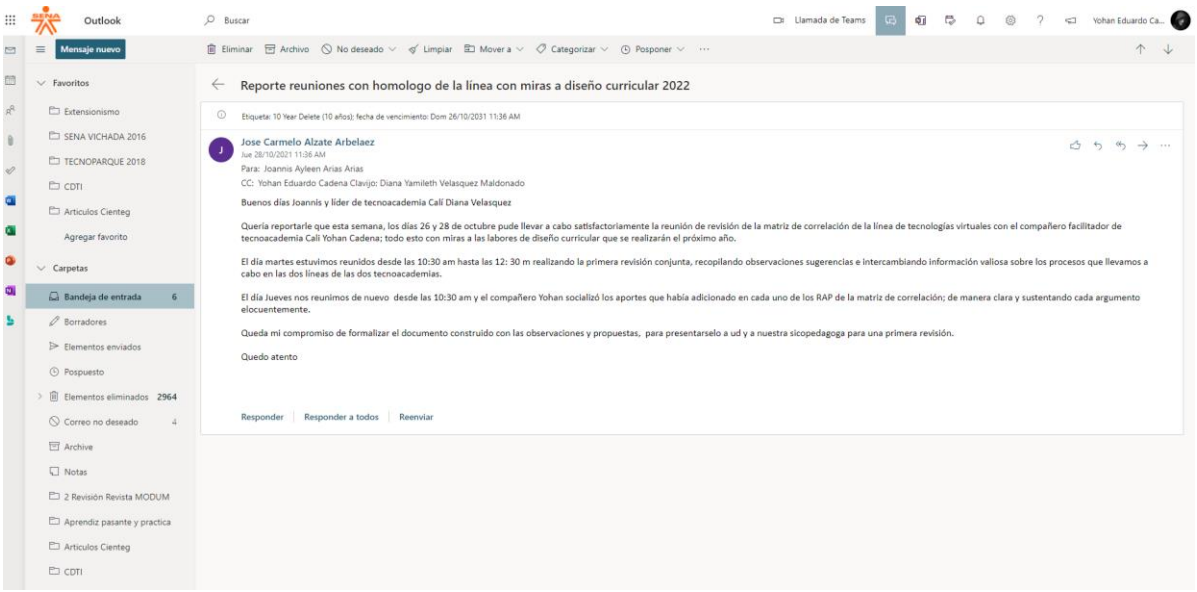
Compartir

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
5	2.	DISEÑAR LA APLICACION DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.	Diseñar el prototipo de la aplicación. Construir la interfaz de la aplicación. Identificar las funciones del lenguaje de programación seleccionado Implementar el diseño a partir del análisis de las características funcionales del sistema en relación a las funcionalidades y experiencia del usuario, aplicado según protocolos de diseño.	Diseño gráfico: Conceptos básicos, elementos, características, composición visual, marco de la imagen, conceptos básicos de colorimetría, técnicas de construcción de interfaces.	Desarrolla el Mockup del Sistema de Información según protocolos de diseño establecidos Diseña el prototipo representando la funcionalidad del sistema de información. Construye la interfaz de la aplicación, siguiendo los parámetros establecidos en el diseño y que cumpla con las necesidades del usuario final.				
6	3.	DESARROLLAR LA APLICACION QUE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS PARA SU FUNCIONAMIENTO.	Seleccionar las herramientas de software Lenguajes – Opciones Software Opciones – WEB (HTML – CSS – Javascript – Bootstrap) Opciones – Aplicaciones (Java - Visual Studio.Net - C++, C# - Androidstudio – Appinventor) Opciones – VR – AR- VideoJuegos (Unity – Cospaces – Scratch) Desarrollar el sistema y el programa principal, a partir de la utilización del lenguaje de programación seleccionado, de acuerdo con las especificaciones del diseño y necesidades del cliente. Nota: Se debe tener en cuenta que los aprendices exploren un (1) lenguaje de programación (nivel básico) para lograr desarrollar un prototipo funcional. Por ejemplo, Aprendizaje de la lógica de programación con Scratch desde la ABP y la gamificación. Programación orientado a objetivos a través de bloques. Partiendo desde este concepto, será mas facil el aprendizaje de un lenguaje de programación mas standar, como por ejemplo Python. Se puede extender con HTML, CSS, Javascript, sql como herramientas web.	Herramientas de desarrollo: Características, tipos, funcionalidad. Lenguajes de programación: Tipos, características, usos, elementos, sintaxis, ambientes de desarrollo. Programación de software: algoritmia, estándares y técnicas de programación.	Utiliza las herramientas de software para la codificación de los módulos de la aplicación, aplicando las funciones propias del lenguaje de programación seleccionado	Tratar de adecuar y dejar el texto de los conocimientos de desarrollo de manera amplia para ampliar posibilidades, puede ser mencionando: Desarrollo en programación por bloques Usando frameworks desde un aprendizaje significativo -experimentación			
7	4.	EVALUAR LA FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA ACORDE CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	Realizar las pruebas de software - Testing Documentar las pruebas del software Definir acciones correctivas a seguir Asegurar el buen funcionamiento del sistema de información Ejecutar las pruebas del funcionamiento, aplicando técnicas de demostración, validando los procesos implementados y desarrollados en el proyecto formativo.	Implementación de pruebas de software: Generalidades, tipos, procedimiento, estrategias.	Realiza las pruebas de software según el plan de trabajo establecido. Documenta las pruebas de software según el plan de trabajo establecido. Definir acciones correctivas a seguir con el fin de asegurar el buen funcionamiento del sistema de información.				
8									
9									
10		**Perfil del Instructor:**							
11		Ingeniería Multimedia.							
12		Ingeniería Informática							
13		Ingeniería de software							
14		Diseñador Visual							
15		Diseñador multimedia							
16		Ingeniería de Sistemas							
17		Ingeniería en computación							
18		Diseñador Gráfico							
19		Ingeniero Electronico							
20									

SISTEMA DE INFORMACIÓN

Escribe aquí para buscar

27°C Parc. soleado ESP 11:18 a. m. 28/10/2021



Agradezco su atención prestada.

Cordialmente;

Johan Eduardo

Yohan Eduardo Cadena

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682
@SENAcomunica
www.sena.edu.co