TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: MILTON MANUEL ORTIZ LOPEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA LA BIODIVERSIDAD Y EL TURISMO DEL AMAZONAS

FECHA INICIAL: 01/11/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2452481 - CONCEPTUALIZACION DEL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UNA INTERFAZ GRÁFICA Y UTILIZARLOS SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

ESTABLECER LAS INSTRUCCIONES NECESARIAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE UNA APLICACIÓN A TRAVÉS DEL USO DE

EXAMINAR LOS OPERADORES, LAS OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN UN PROGRAMA DE C++.

FORMULAR LA SINTAXIS CORRESPONDIENTE A LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++.

FORMULAR LA SINTAXIS CORRESPONDIENTE A LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++.

IDENTIFICAR LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

INCORPORAR EVENTOS EN UN APPLET SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA.

INTERPRETAR LOS CONCEPTOS DE CLASE Y OBJETO DE UNA APLICACIÓN A PARTIR DE LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA HERENCIA DE CLASE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2452483 - DESARROLLO DE APLICACIONES CON INTERFAZ GRAFICA, MANEJO DE EVENTOS, CLASES Y OBJETOS: JAVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UNA INTERFAZ GRÁFICA Y UTILIZARLOS SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

ESTABLECER LAS INSTRUCCIONES NECESARIAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE UNA APLICACIÓN A TRAVÉS DEL USO DE

EXAMINAR LOS OPERADORES, LAS OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN UN PROGRAMA DE C++.

FORMULAR LA SINTAXIS CORRESPONDIENTE A LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++.

FORMULAR LA SINTAXIS CORRESPONDIENTE A LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++.

IDENTIFICAR LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

INCORPORAR EVENTOS EN UN APPLET SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA.

INTERPRETAR LOS CONCEPTOS DE CLASE Y OBJETO DE UNA APLICACIÓN A PARTIR DE LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA HERENCIA DE CLASE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2452461 - VARIABLES Y ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS: JAVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UNA INTERFAZ GRÁFICA Y UTILIZARLOS SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

ESTABLECER LAS INSTRUCCIONES NECESARIAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE UNA APLICACIÓN A TRAVÉS DEL USO DE

EXAMINAR LOS OPERADORES, LAS OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN UN PROGRAMA DE C++.

FORMULAR LA SINTAXIS CORRESPONDIENTE A LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++.

FORMULAR LA SINTAXIS CORRESPONDIENTE A LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++.

IDENTIFICAR LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

INCORPORAR EVENTOS EN UN APPLET SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL SISTEMA.

INTERPRETAR LOS CONCEPTOS DE CLASE Y OBJETO DE UNA APLICACIÓN A PARTIR DE LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA HERENCIA DE CLASE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2452479 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	32,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	128,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: MILTON MANUEL ORTIZ LOPEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA LA BIODIVERSIDAD Y EL TURISMO DEL AMAZONAS