# 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:** 01/12/2021 00:00:00

**FECHA FINAL:** 17/12/2021 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 :** 10,00

**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 :** 10,00

**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 :** 10,00

**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 : | 10,00 |
|---|---|

| TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: | 40,00 |
|---|---|

## 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