# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

**INSTRUCTOR:** LUZ MARYURI GARAY ALVAREZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACION INDUSTRIAL - CEAI

**FECHA INICIAL:** 01/05/2022 00:00:00

**FECHA FINAL:** 31/05/2022 23:59:59

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2538630 - 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 LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 20,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2538628 - 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 LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** | 20,00 |
|---|---|

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2538632 - 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 LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 20,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2538631 - 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 LOS COMPONENTES BÁSICOS DEL LENGUAJE C++, PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 20,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2560668 - ESTRUCTURA DEL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++ (NIVEL I)

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 24,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2560670 - ESTRUCTURA DEL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++ (NIVEL I)

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 24,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2560655 - ESTRUCTURA DEL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++ (NIVEL I)

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 24,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2560685 - ESTRUCTURA DEL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++ (NIVEL I)

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

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

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE CONDICIÓN QUE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONOCER LA SINTAXIS Y UTILIZAR LAS ESTRUCTURAS DE REPETICIÓN PARA EJECUTAR INSTRUCCIONES DE MANERA REPETITIVA DENTRO DE UN PROGRAMA, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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

CONOCER LOS OPERADORES, OPERACIONES BÁSICAS Y SU JERARQUÍA PARA INCORPORARLAS EN INSTRUCCIONES DE UN

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

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 :** 24,00

**TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:** 176,00

## 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:** LUZ MARYURI GARAY ALVAREZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACION INDUSTRIAL - CEAI