# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

**INSTRUCTOR:** KAREN VANESSA LOZANO MANRIQUE

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE BIOTECNOLOGIA INDUSTRIAL

**FECHA INICIAL:** 01/07/2023 00:00:00

**FECHA FINAL:** 31/07/2023 23:59:59

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2808116 - DESARROLLO DE APPLETS/APLICACIONES CON USO DE BASE DE DATOS, REDES, SERVLETS Y MULTIMEDIA

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 8,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2808117 - DESARROLLO DE APPLETS/APLICACIONES CON USO DE BASE DE DATOS, REDES, SERVLETS Y MULTIMEDIA

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 8,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2791554 - 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 EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 34,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2808118 - DESARROLLO DE APPLETS/APLICACIONES CON USO DE BASE DE DATOS, REDES, SERVLETS Y MULTIMEDIA

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 8,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2791553 - 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 EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 34,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2791555 - 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 EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 34,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2808119 - DESARROLLO DE APPLETS/APLICACIONES CON USO DE BASE DE DATOS, REDES, SERVLETS Y MULTIMEDIA

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 8,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2791556 - 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 EL CONCEPTO DE SERVLET Y SU USO EN EL DESARROLLO DE APLICACIONES.

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

CONOCER Y APLICAR LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO CON REDES EN LA CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES.

CREAR APLICACIONES PARA CONSULTAR, INSERTAR, BORRAR Y ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS.

DESARROLLAR APLICACIONES MULTIMEDIA QUE INCLUYAN IMÁGENES, ANIMACIONES Y SONIDO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 34,00

**TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:** 168,00

## 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:** KAREN VANESSA LOZANO MANRIQUE

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE BIOTECNOLOGIA INDUSTRIAL