TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: KAREN VANESSA LOZANO MANRIQUE

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE BIOTECNOLOGIA INDUSTRIAL

FECHA INICIAL: 01/08/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/08/2023 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.

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 : 36,00

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.

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 : 36,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2831175 - METODOLOGIA DE LA PROGRAMACION DE SISTEMAS INFORMATICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LOS CONCEPTOS GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA VIGENTE

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS SELECTIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS REPETITIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE UN ALGORITMO UTILIZANDO PSEUDOCÓDIGOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO DE ACUERDO A REQUERIMIENTOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2831173 - METODOLOGIA DE LA PROGRAMACION DE SISTEMAS INFORMATICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LOS CONCEPTOS GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA VIGENTE

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS SELECTIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS REPETITIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE UN ALGORITMO UTILIZANDO PSEUDOCÓDIGOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO DE ACUERDO A REQUERIMIENTOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

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.

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 : 36,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2831176 - METODOLOGIA DE LA PROGRAMACION DE SISTEMAS INFORMATICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LOS CONCEPTOS GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA VIGENTE

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS SELECTIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS REPETITIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE UN ALGORITMO UTILIZANDO PSEUDOCÓDIGOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO DE ACUERDO A REQUERIMIENTOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

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.

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 : 36,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2831174 - METODOLOGIA DE LA PROGRAMACION DE SISTEMAS INFORMATICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LOS CONCEPTOS GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA VIGENTE

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS SELECTIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR ALGORITMOS UTILIZANDO LAS ESTRUCTURAS REPETITIVAS DE ACUERDO AL MODELO FUNCIONAL.

DISEÑAR LA ESTRUCTURA BÁSICA DE UN ALGORITMO UTILIZANDO PSEUDOCÓDIGOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO DE ACUERDO A REQUERIMIENTOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 184,00

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