# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

**INSTRUCTOR:** KAREN VANESSA LOZANO MANRIQUE

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

**FECHA INICIAL:** 01/10/2023 00:00:00

**FECHA FINAL:** 31/10/2023 23:59:59

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2847410 - 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 :** 30,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2847409 - 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 :** 30,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2847406 - DESARROLLO DE APLICACIONES CON MANEJO DE DATOS EN LA MEMORIA- JAVA

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR FUNCIONES EN EL LENGUAJE PHP PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ESTRUCTURA DEL PROGRAMA Y LA EFICIENCIA DEL CÓDIGO.

COMPRENDER COMO SE DEFINE Y UTILIZA UN ARREGLO DE DOS DIMENSIONES PARA APLICAR SU USO EN LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA QUE LO REQUIERA.

COMPRENDER COMO SE DEFINE Y UTILIZA UN ARREGLO DE UNA DIMENSIÓN PARA APLICARLO EN LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA QUE LO REQUIERA.

COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA MEDIANTE LA TRANSFERENCIA DE DATOS ENTRE DIFERENTES PÁGINAS WEB.

ENTENDER LA DEFINICIÓN Y EL USO DE LOS ARREGLOS DE OBJETOS EN UNA Y DOS DIMENSIONES PARA APLICARLOS EN PROBLEMAS QUE LO REQUIERA.

IDENTIFICAR EL USO DE UNA COLECCIÓN Y LOS MÉTODOS DE LA CLASE A QUE CORRESPONDE.

REALIZAR EL ALISTAMIENTO DE UN ENTORNO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB, POR MEDIO DEL PAQUETE XAMPP.

RECONOCER LA SINTAXIS BÁSICA DE UNA APLICACIÓN DESARROLLADA EN PHP, CON BASE EN ESTÁNDARES DE PROGRAMACIÓN PARA EL LENGUAJE UTILIZADO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 30,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2869309 - 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 :** 14,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2847405 - DESARROLLO DE APLICACIONES CON MANEJO DE DATOS EN LA MEMORIA- JAVA

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR FUNCIONES EN EL LENGUAJE PHP PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ESTRUCTURA DEL PROGRAMA Y LA EFICIENCIA DEL CÓDIGO.

COMPRENDER COMO SE DEFINE Y UTILIZA UN ARREGLO DE DOS DIMENSIONES PARA APLICAR SU USO EN LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA QUE LO REQUIERA.

COMPRENDER COMO SE DEFINE Y UTILIZA UN ARREGLO DE UNA DIMENSIÓN PARA APLICARLO EN LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA QUE LO REQUIERA.

COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA MEDIANTE LA TRANSFERENCIA DE DATOS ENTRE DIFERENTES PÁGINAS WEB.

ENTENDER LA DEFINICIÓN Y EL USO DE LOS ARREGLOS DE OBJETOS EN UNA Y DOS DIMENSIONES PARA APLICARLOS EN PROBLEMAS QUE LO REQUIERA.

IDENTIFICAR EL USO DE UNA COLECCIÓN Y LOS MÉTODOS DE LA CLASE A QUE CORRESPONDE.

REALIZAR EL ALISTAMIENTO DE UN ENTORNO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB, POR MEDIO DEL PAQUETE XAMPP.

RECONOCER LA SINTAXIS BÁSICA DE UNA APLICACIÓN DESARROLLADA EN PHP, CON BASE EN ESTÁNDARES DE PROGRAMACIÓN PARA EL LENGUAJE UTILIZADO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 30,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2869310 - DESARROLLO WEB CON PHP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR FUNCIONES EN EL LENGUAJE PHP PARA EL MEJORAMIENTO DE LA ESTRUCTURA DEL PROGRAMA Y LA EFICIENCIA DEL CÓDIGO.

COMPRENDER COMO SE DEFINE Y UTILIZA UN ARREGLO DE DOS DIMENSIONES PARA APLICAR SU USO EN LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA QUE LO REQUIERA.

COMPRENDER COMO SE DEFINE Y UTILIZA UN ARREGLO DE UNA DIMENSIÓN PARA APLICARLO EN LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA QUE LO REQUIERA.

COMPROBAR EL FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA MEDIANTE LA TRANSFERENCIA DE DATOS ENTRE DIFERENTES PÁGINAS WEB.

ENTENDER LA DEFINICIÓN Y EL USO DE LOS ARREGLOS DE OBJETOS EN UNA Y DOS DIMENSIONES PARA APLICARLOS EN PROBLEMAS QUE LO REQUIERA.

IDENTIFICAR EL USO DE UNA COLECCIÓN Y LOS MÉTODOS DE LA CLASE A QUE CORRESPONDE.

REALIZAR EL ALISTAMIENTO DE UN ENTORNO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB, POR MEDIO DEL PAQUETE XAMPP.

RECONOCER LA SINTAXIS BÁSICA DE UNA APLICACIÓN DESARROLLADA EN PHP, CON BASE EN ESTÁNDARES DE PROGRAMACIÓN PARA EL LENGUAJE UTILIZADO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 14,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2869308 - 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 :** 14,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2869307 - 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 :** 14,00

**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:** KAREN VANESSA LOZANO MANRIQUE

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