TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LUIS ALBERTO GALICIA GUERRERO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCION

FECHA INICIAL: 14/02/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 29/02/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2930567 - 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 EL MANEJO DE ARREGLOS, TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIONAMIENTO Y UTILIZACIÓN PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

COMPRENDER LOS CONCEPTOS DE OBJETO, SU ESTRUCTURA Y COMUNICACIÓN, EN EL MARCO DE LA DEFINICIÓN DE ATRIBUTOS Y MÉTODOS DE UNA CLASE.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES CON PARÁMETROS, QUE LE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES, QUE INVOLUCREN EL MANEJO LAS VARIABLES LOCALES Y GLOBALES, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2914600 - 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 : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2930553 - 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 EL MANEJO DE ARREGLOS, TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIONAMIENTO Y UTILIZACIÓN PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

COMPRENDER LOS CONCEPTOS DE OBJETO, SU ESTRUCTURA Y COMUNICACIÓN, EN EL MARCO DE LA DEFINICIÓN DE ATRIBUTOS Y MÉTODOS DE UNA CLASE.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES CON PARÁMETROS, QUE LE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES, QUE INVOLUCREN EL MANEJO LAS VARIABLES LOCALES Y GLOBALES, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2914599 - 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 : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2914595 - MODULOS, ESTRUCTURA DE ALMACENAMIENTO Y POO UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++ (NIVEL II)

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL MANEJO DE ARREGLOS, TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIONAMIENTO Y UTILIZACIÓN PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

COMPRENDER LOS CONCEPTOS DE OBJETO, SU ESTRUCTURA Y COMUNICACIÓN, EN EL MARCO DE LA DEFINICIÓN DE ATRIBUTOS Y MÉTODOS DE UNA CLASE.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES CON PARÁMETROS, QUE LE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES, QUE INVOLUCREN EL MANEJO LAS VARIABLES LOCALES Y GLOBALES, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2914596 - MODULOS, ESTRUCTURA DE ALMACENAMIENTO Y POO UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACION C++ (NIVEL II)

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL MANEJO DE ARREGLOS, TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIONAMIENTO Y UTILIZACIÓN PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

COMPRENDER LOS CONCEPTOS DE OBJETO, SU ESTRUCTURA Y COMUNICACIÓN, EN EL MARCO DE LA DEFINICIÓN DE ATRIBUTOS Y MÉTODOS DE UNA CLASE.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES CON PARÁMETROS, QUE LE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES, QUE INVOLUCREN EL MANEJO LAS VARIABLES LOCALES Y GLOBALES, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2930566 - 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 EL MANEJO DE ARREGLOS, TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIONAMIENTO Y UTILIZACIÓN PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

COMPRENDER LOS CONCEPTOS DE OBJETO, SU ESTRUCTURA Y COMUNICACIÓN, EN EL MARCO DE LA DEFINICIÓN DE ATRIBUTOS Y MÉTODOS DE UNA CLASE.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES CON PARÁMETROS, QUE LE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES, QUE INVOLUCREN EL MANEJO LAS VARIABLES LOCALES Y GLOBALES, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2930554 - 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 EL MANEJO DE ARREGLOS, TENIENDO EN CUENTA SU FUNCIONAMIENTO Y UTILIZACIÓN PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

COMPRENDER LOS CONCEPTOS DE OBJETO, SU ESTRUCTURA Y COMUNICACIÓN, EN EL MARCO DE LA DEFINICIÓN DE ATRIBUTOS Y MÉTODOS DE UNA CLASE.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES CON PARÁMETROS, QUE LE PERMITA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

CONSTRUIR PROGRAMAS MODULARES MEDIANTE FUNCIONES, QUE INVOLUCREN EL MANEJO LAS VARIABLES LOCALES Y GLOBALES, PARA DAR SOLUCIÓN A PROBLEMAS COMPUTACIONALES.

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.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 4,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 112,00

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: LUIS ALBERTO GALICIA GUERRERO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCION