TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JORGE MARIO HERNANDEZ TORRES

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CONSTRUCCIÓN Y LA INDUSTRIA

FECHA INICIAL: 01/12/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 17/12/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3131706 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3131704 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3131708 - 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.

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

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 UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

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

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3131707 - VARIABLES Y ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA PROGRAMACION ORIENTADA A 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.

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

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 UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

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

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 88,00

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
02/12/2024	02/12/2024	OTROS	3,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 3,00

INSTRUCTOR: JORGE MARIO HERNANDEZ TORRES

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CONSTRUCCIÓN Y LA INDUSTRIA