

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA

Programa:	Técnico laboral en auxiliar de soporte, mantenimiento y visualización de Bases de Datos.		
Modulo:	Desarrollo de Base de Datos		
Formador:	Yuri Marcela Garcia Briceño	Grupo:	11
Fecha:	30 de abril de 20265		

1. Enuncie las competencias que ha desarrollado ó va a desarrollar en su modulo

Normalización.
Conociendo Xampp.
Configuración de Zampp.
PHP MyAdmin

2. Diagnóstico poblacional del curso

No. de Estudiantes Matriculados	No. Estudiantes Actuales	Causas de la Deserción	No. de Estudiantes que No logran competencias	Causas de No Logro
13	13	0		

3. ¿Que deficiencias encuentra en los estudiantes, con respecto a los requerimientos iniciales para el desarrollo de las competencias definidas en el módulo a servir?

Los estudiantes están respondiendo de manera eficaz, por ende, no presentan deficiencias hasta el momento.

4. ¿Qué dificultades ha encontrado para el desarrollo del programa?

Hasta el momento su rendimiento ha sido satisfactorio, lo cual no presentan deficiencias.

5. ¿Cuáles han sido los logros alcanzados en el desarrollo del programa?

Los estudiantes han alcanzado logros positivos reflejándose en el momento de programar.

6. Observaciones: (Favor utilizar el reverso de la pagina , si es necesario)


Si existen observaciones de uno o varios participantes en particular, favor relacionarlas.

Yori Garcia B.

FIRMA DEL INSTRUCTOR

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yori Garcia B.', written in a cursive style.

FIRMA RECIBIDO

 ITM Institución Universitaria	PLAN DE AULA – PROGRAMA DE EDTH	Código	
	TÉCNICO LABORAL ASISTENTE DE SOPORTE, MANTENIMIENTO Y VISUALIZACIÓN DE BASES DE DATOS	Versión	01
		Fecha	17/03/2023

Fecha de presentación	04/03/2025		
Detalle	Formador	Yuri Marcela Garcia	
	Nombre del Módulo	Introducción, Programación Básica	
Unidad de Aprendizaje	1.0 Organizar proceso de gestión		
Competencias Laborales	Grado 10 Introducción, Programación Básica		
Intensidad	24		

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
	1.1 Clase motivacional	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> Presentación del docente, cuenta una anécdota. Explicar la importancia de ser técnico Laboral en Auxiliar de Soporte, Mantenimiento de Bases de Datos. Juego online de la ruleta. presentación de los estudiantes y qué expectativas tiene sobre la media técnica bases de datos Una anécdota positiva que le haya ocurrido en su vida. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer a los estudiantes Entender los intereses de los estudiantes Fomentar la participación activa Crear un ambiente positivo y motivacional 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Internet
	1.2. Introducción a la programación	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> Investigar 6 lenguajes de programación y dar una breve descripción de cada uno 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante reconoce que es la programación, uso y conceptos 	<ul style="list-style-type: none"> Computador Internet

		<ul style="list-style-type: none"> • Cómo funciona la programación • Porque es importante la programación • Que es un lenguaje de bajo nivel • Que es un lenguaje de alto nivel 		
	1.3. Que es lógica	Construir un cimientto para adquirir habilidades de programación	El estudiante adquiere conocimiento como se puede resolver un problema	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet
	1.4. Juegos de lógica	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Taller, presentacion de 5 ejercicios de logica 	El estudiante adquiere la capacidad de conectar ideas para llegar a la solución de un problema	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet • Programa, diagrama de flujo Creately
	1.5. Introducción a los Algoritmos	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Taller, presentacion de 3 algoritmos resueltos 	El estudiante adquiere la capacidad básica para resolver problemas sociales a través de algoritmos	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet • Programa PSeInt

Unidad de Aprendizaje	2.0 Adecuar Entorno de la base de datos
Competencias Laborales	Grado 10. Introducción, Programación Básica
Intensidad	48

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
	Operadores lógicos y aritméticos	<ul style="list-style-type: none"> Taller de contextualización y uso de operadores en el lenguaje natural Actividad de uso de operadores lógicos y aritméticos en algoritmos 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante reconoce y aplica la función de los operadores lógicos en un contexto informático. El estudiante reconoce y aplica la función de los operadores aritméticos en un contexto informático. 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Internet Editor de Texto.
	Que son variables	<ul style="list-style-type: none"> Taller de identificación de una variable en un entorno natural, y como ella influye en los resultados de una actividad. Seguimiento de ejecución. Proporcionar un algoritmo a equipos de a 3 estudiantes que realice un seguimiento de los valores de las variables en cada paso del algoritmo. 	El estudiante reconoce y evidencia el funcionamiento e impacto del uso de variables en un algoritmo.	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador PSeint Editor de Texto

	Que son constantes	Taller de identificación de una constante en un entorno natural, y como es el impacto de esta en la ejecución de un algoritmo.	El estudiante reconoce y evidencia el funcionamiento e impacto del uso de constantes en un algoritmo.	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • PSeint • Editor de Texto
	Tipos de variables	Juego de roles en equipos de estudiante simulando variables para identificar los diferentes tipos de variables	El estudiante reconoce y usa adecuadamente los diferentes tipos de variables en un algoritmo.	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • PSeint • Editor de Texto
	Condicionales (case)	Taller de simulación de casos de algoritmos en el lenguaje natural. Taller de partes y características de los condicionales en diferentes contextos. Taller de aplicación de algoritmos en dispositivos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante identifica la función y propósito de los condicionales en algoritmos. • El estudiante aplica los condicionales en los diferentes contextos y criterios técnicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • PSeint • Editor de Texto.

Observaciones

El estudiante debe aplicar dentro de criterios técnicos en lógica de programación las estructuras lógicas del lenguaje natural.

Unidad de Aprendizaje	3.0 Lógica de programación y laboratorio
Competencias Laborales	Grado 10. Introducción, Programación Básica
Intensidad	56 horas

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
	Ciclos	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad en la cual se proporcionan una serie de problemas simples que requieran el uso de ciclos (bucles) en pseudocódigo para llevarlos a su solución. • Animar al estudiante a resolver problemas un poco más complejos que requieran el uso de múltiples ciclos anidados. • Asigna proyectos que permitan al estudiante implementar algoritmos que utilicen ciclos en pseudocódigo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del problema: El estudiante comprende claramente el problema o la tarea que se le presenta, identificando los requisitos y restricciones. • Identificación de la estructura de bucle adecuada: El estudiante selecciona la estructura de bucle (por ejemplo, for, while) apropiada para abordar el problema dado. • Correcta inicialización y actualización de variables: El estudiante inicializa 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet • Editor de Texto. • Programa Pseint.

			<p>correctamente las variables utilizadas en el bucle y actualizarlas según sea necesario para garantizar la corrección del algoritmo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de condiciones de terminación: El estudiante determina las condiciones que permiten la terminación del bucle de manera adecuada, evitando bucles infinitos. • Implementación del cuerpo del bucle: El estudiante escribe el código dentro del bucle de manera precisa y eficiente para resolver el problema dado. • Manejo de casos límite: El estudiante maneja los casos límite y situaciones excepcionales de manera adecuada en su algoritmo. • Evaluación de la eficiencia: El 	
--	--	--	---	--

			estudiante considera la eficiencia de su solución, buscando minimizar el número de iteraciones y optimizar el uso de recursos computacionales.	
	Arreglos (Vectores)	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialización y manipulación de vectores: Proporcionar ejercicios donde el estudiante practique la inicialización de vectores, la asignación de valores a elementos individuales y la manipulación de elementos en el vector, como modificar valores, insertar elementos, eliminar elementos, etc. • Operaciones básicas con vectores: Diseñar actividades que requieran que el estudiante realice operaciones básicas con vectores, como sumar dos vectores, restar vectores, multiplicar un 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del problema: El estudiante adquiere una comprensión clara del problema que se le presenta y de cómo los vectores están relacionados con la solución. • Inicialización correcta del vector: El estudiante comprende el proceso de inicializar correctamente un vector con el tamaño adecuado y asignar valores iniciales si es necesario. • Manipulación de elementos del vector: El estudiante aplica de forma correcta el acceso y la 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet • Editor de Texto. • Programa Pseint.

		<p>vector por un escalar, calcular el producto punto, calcular el producto cruz, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda y ordenación: Elaborar problemas que impliquen la búsqueda de elementos en un vector (por ejemplo, encontrar el valor máximo, el valor mínimo, el primer elemento que cumple cierta condición, etc.) y ordenar vectores en orden ascendente o descendente. • Aplicación de algoritmos sobre vectores: Motivar al estudiante a implementar algoritmos que requieran el uso de vectores, como algoritmos de ordenación (burbuja, selección, inserción, etc.), algoritmos de búsqueda (búsqueda binaria, búsqueda lineal, etc.), algoritmos de filtrado, etc. • Resolución de problemas del mundo real: 	<p>manipular correctamente de los elementos individuales del vector, ya sea para modificarlos, leer su valor, insertar nuevos elementos o eliminar elementos existentes.</p>	
--	--	---	--	--

		<p>Actividades acompañadas donde se planteen problemas del mundo real que se puedan modelar y resolver utilizando vectores en pseudocódigo. Por ejemplo, problemas de gestión de inventario, análisis de datos, simulaciones, etc.</p>		
	Funciones	<ul style="list-style-type: none"> Definición de funciones simples: Comenzar con la definición de funciones simples que realicen tareas específicas, como calcular la suma de dos números, encontrar el máximo de una lista, etc. Paso de parámetros: Practicar el paso de parámetros a las funciones, ya sea por valor o por referencia, para permitir que las funciones accedan a datos externos o realicen operaciones con 	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del problema: El estudiante debe demostrar una comprensión clara del problema que se le presenta y de cómo las funciones pueden ayudar a descomponer y resolver ese problema de manera modular. Definición adecuada de funciones: El estudiante debe ser capaz de definir funciones con nombres significativos que reflejen su propósito y función en el 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Internet Editor de Texto. Programa Visual studio code. Uso de IDE.

		<p>datos proporcionados por el usuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retorno de valores: Actividad practicar donde se implemente la definición de funciones que devuelvan un valor calculado, permitiendo que el resultado de la función se utilice en otras partes del programa principal. • Encapsulación de código: Utilizar funciones para encapsular bloques de código repetitivos o complejos, promoviendo la modularidad y la reutilización del código en diferentes partes del programa. • Manejo de excepciones y errores: Practicar el manejo de excepciones y errores en funciones, implementando mecanismos para detectar y manejar situaciones inesperadas que puedan surgir durante la ejecución de la función. 	<p>programa, así como especificar los parámetros necesarios y el tipo de retorno, si lo hay.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementación correcta de algoritmos: El estudiante debe ser capaz de escribir algoritmos dentro de las funciones que resuelvan el problema específico para el que se diseñó la función, utilizando las estructuras de control y los operadores necesarios. • Manejo adecuado de parámetros: El estudiante debe ser capaz de pasar los parámetros correctos a las funciones, ya sea por valor o por referencia, y utilizar esos parámetros dentro de la función según sea necesario. • Uso correcto de variables locales y globales: El estudiante debe entender la diferencia 	
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas y depuración de funciones: Realizar pruebas exhaustivas de las funciones para garantizar su correcto funcionamiento en una variedad de casos de prueba, así como depurar cualquier error o comportamiento inesperado que pueda surgir. • Aplicación en proyectos prácticos: Aplicar el conocimiento adquirido sobre funciones en proyectos prácticos que requieran la implementación de múltiples funciones para resolver problemas complejos o realizar tareas específicas. 	<p>entre variables locales (definidas dentro de una función y accesibles solo dentro de ella) y variables globales (definidas fuera de las funciones y accesibles en todo el programa), y utilizarlas de manera apropiada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retorno de valores: El estudiante debe ser capaz de utilizar la declaración de retorno para devolver valores calculados por la función, y entender cómo esos valores pueden ser utilizados en otras partes del programa. 	
--	--	---	---	--

Unidad de Aprendizaje	4.0 Organizar proceso de gestión
Competencias Laborales	Grado 10. Desarrollo de Bases de Datos NSCL: 220501113
Intensidad	48

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
	4.1 Qué son las bases de datos	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre la historia y evolución de las bases de datos. • Importancia de las bases de datos en la industria y principales casos de éxito en nuestros días • Bases de datos SQL y NoSQL, principales diferencias y aplicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe conocer y comprender la evolución de los sistemas de bases de datos y sus usos hoy en día. • El estudiante también debe estar en capacidad de comprender los modelos de bases de datos SQL y NoSQL 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador
	4.2 Qué son los datos	Definición de qué son los datos y su importancia en la toma de decisiones, clasificación de los datos según su naturaleza (texto, numéricos, imagen, etc)	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe estar en capacidad de hacer reconocimiento de la diversidad de tipos de datos. • Actividades de identificación de datos, sus aplicaciones y su importancia 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador

			en el análisis de información	
	4.3 Tipos de datos	<ul style="list-style-type: none"> Exposición sobre los tipos de datos más comunes (enteros, varchar flotantes, date, image, etc.). Cuando se emplean, sus diferencias y manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante debe estar en capacidad de identificar correctamente los tipos de datos en un contexto dado. Realizar Ejercicios prácticos para trabajar con diferentes tipos de datos en un lenguaje de programación. El estudiante debe evidenciar su competencia en el manejo de distintos tipos de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Internet
	4.4 Actividad para seguir instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> Taller con especificaciones en bases de datos sobre las tablas y cómo se diseñan. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante debe estar en capacidad de construir una tabla de datos, especificando el tipo de datos en cada uno de los campos. Actividades prácticas de diseño y elaboración de tablas en una base de datos, especificando los tipos de datos de cada campo 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Internet
	4.5 Entidades, Entidades débiles y atributos	<ul style="list-style-type: none"> Definición de qué son las entidades y su papel en el 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante debe realizar actividades sobre la 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Tutoriales y ejercicios de

		<p>diseño de bases de datos. Exposición sobre el modelado de datos que involucren la identificación de entidades y entidades débiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller sobre la clasificación de los atributos según su tipo (clave primaria, clave foránea, etc.). 	<p>Identificación clara de las entidades y entidades débiles en un modelo de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios para evidenciar la capacidad para diferenciar entre entidades y entidades débiles. • Desarrollo de competencias en la identificación y clasificación de atributos en un esquema de base de datos. • El estudiante debe desarrollar su habilidad para normalizar bases de datos según las reglas de normalización. 	<p>normalización de datos.</p>
	4.6 Relaciones y cardinalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición sobre la Introducción a los conceptos de relaciones entre entidades en bases de datos. con ejemplos de diferentes tipos de relaciones (uno a uno, uno a muchos, muchos a muchos) y cuando aplican. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe realizar Ejercicios de diseño de bases de datos que involucren la definición de relaciones y su cardinalidad y debe estar en capacidad para identificar y explicar la cardinalidad de las relaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Lucidchart

			<ul style="list-style-type: none">• Realizar actividades para desarrollar la habilidad para diseñar esquemas de bases de datos que reflejen relaciones y cardinalidades adecuadas.	
--	--	--	--	--

Unidad de Aprendizaje	5.0 Adecuar Entorno de la base de datos
Competencias Laborales	Grado 10. Desarrollo de Bases de Datos NSCL: 220501113
Intensidad	48 horas

Fecha Sesión (Horas TP/TI)	Conceptos nuevos a trabajar en la sesión	Descripción de las actividades académicas	Indicadores de Logro (Competencias Académicas)	Recursos
	5.1 Modelo Entidad Relación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de conceptos de entidades y ejemplos donde se representa un objeto del mundo real. • Explicación y ejemplos de tipos de Entidades • Explicación de los atributos, características o propiedades que describen una entidad. • Que son atributos identificadores, simples, compuestos y multivaluados. • Qué es una relación y asociación entre dos o más entidades. • Explicación de la relación entre entidades y cómo determinar la cardinalidad mínima 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante podrá identificar entidades relevantes en un contexto dado y distinguir entre entidades fuertes y débiles. • El estudiante comprende cómo las entidades se relacionan con el mundo real y entre sí en un modelo entidad-relación 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet.

		y máxima de una relación.		
	5.2 Ejercicios de MER	<p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller de contextualización y ejercicios de Diagrama MER. • Taller Ejercicios de Diagrama MER con Cardinalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante será capaz de identificar relaciones significativas entre entidades en un contexto dado del mundo real. • El estudiante podrá determinar la cardinalidad y la participación de las entidades en una relación dada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet. • Plataforma draw.io
	5.3 Qué es una tabla	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de conceptos de tablas y estructura. • Ejemplos donde se representan los datos en una tabla utilizando filas y columnas, y cómo esta estructura facilita la organización y la recuperación de la información. • Actividad: Los estudiantes deben investigar casos de uso del mundo real donde se utilizan tablas para gestionar información. • Explicación de los diferentes tipos de datos que pueden almacenarse en una tabla, como enteros, decimales, cadenas de texto, caracteres, fechas y booleanos. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante comprende qué es una tabla en el contexto de las bases de datos, y la estructura de las tablas, incluyendo filas y columnas. • El estudiante tendrá la capacidad de relacionar las tablas en bases de datos a situaciones del mundo real, identificando ejemplos de uso y su relación con contextos prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet. • Plataforma draw.io

	<p>5.4 Modelo Relacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de conceptos y ejemplos de cómo se representan las tablas y sus relaciones en un diagrama de modelo relacional. • Ejemplos de relaciones entre tablas donde reflejan las asociaciones entre esas entidades del diagrama MER <p>Actividad:</p> <p>Taller: Diagrama Modelo Relacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante tendrá la capacidad de diseñar un modelo relacional completo y coherente, incluyendo la representación visual mediante un diagrama modelo relacional de bases de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet. • Plataforma draw.io
	<p>5.5 Primary Key and Foreign</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de cómo se utilizan las claves primarias y foráneas para garantizar la integridad de los datos y facilitar la recuperación eficiente de la información. • Ejemplos de cómo se utilizan las llaves primarias y foráneas para las relaciones entre tablas para modelar situaciones del mundo real en una base de datos relacional. <p>Actividad:</p> <p>Taller: Tablas y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante tendrá la capacidad de diseñar, implementar y mantener la integridad de datos en una base de datos relacional mediante el uso efectivo de claves primarias y claves foráneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet. • Plataforma draw.io

		relaciones con llaves primarias y foráneas.		
	5.6 Normalización (1FN)	<ul style="list-style-type: none"> Definición de la normalización y su importancia en el diseño de bases de datos. Explicación de los objetivos de la normalización, como minimizar la redundancia y prevenir las anomalías de actualización, inserción y eliminación. Explicación de los requisitos que debe cumplir una tabla para cumplir con la primera forma normal. Explicación de los detalles de principios y reglas de la 1NF Ejemplos donde se incluye la necesidad de tener valores atómicos en cada celda y la prohibición de atributos multivaluados. Taller: Ejercicios en Excel para Normalización de 1FN. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante tendrá la capacidad de diseñar y estructurar tablas de bases de datos de manera que cumplan con los requisitos de la Primera Forma Normal (1NF), garantizando la atomicidad de los valores y eliminando la redundancia de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Internet. Excel
	5.7 Conociendo Xampp	<ul style="list-style-type: none"> Qué es XAMPP y su propósito en el desarrollo web. Conocer los componentes principales de 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante tendrá la capacidad de utilizar XAMPP como herramienta para 	<ul style="list-style-type: none"> Video Beam Computador Internet. Xampp.

		<p>XAMPP, como Apache, MySQL, PHP y Perl.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de conceptos de MySQL y cómo se integra con XAMPP para ofrecer un sistema de gestión de bases de datos completo. 	<p>configurar entornos de desarrollo locales para la gestión de bases de datos MySQL.</p>	
	5.8 Configuración de Xampp.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación detallada para instalar y configurar XAMPP en diferentes sistemas operativos, como Windows, macOS y Linux. • Explicación de guía para configurar los servicios incluidos en XAMPP para adaptarse a las necesidades específicas del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante tendrá la capacidad de utilizar XAMPP como herramienta para configurar entornos de desarrollo locales para la gestión de bases de datos MySQL. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet. • Xampp.
	5.9 PHP MyAdmin	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de conceptos de phpMyAdmin y su propósito en la administración de bases de datos MySQL. • Explicación de phpMyAdmin para utilizar la interfaz web y administrar bases de datos con MySQL. • Explicar cómo crear una nueva base de datos en MySQL en PHP MyAdmin. 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante tendrá la capacidad de utilizar phpMyAdmin como herramienta de administración de bases de datos MySQL, comprendiendo su propósito y funcionalidades, así como la ejecución de comandos SQL para la creación y eliminación de bases de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Beam • Computador • Internet. • Xampp

		<ul style="list-style-type: none">• Mostrar los comandos SQL - DDL para la base de datos utilizando la instrucción CREATE DATABASE y DROP DATABASE.• Taller: Práctica la creación y eliminación de bases de datos utilizando comandos SQL en phpMyAdmin.• Crear una nueva base de datos utilizando la interfaz web de phpMyAdmin sin comandos SQL.		
--	--	--	--	--

Firma

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Javier', written over a horizontal line.

Listado de grupo con número de orden

GRUPO: 110202 - JORNADA: Jornada Unica

FECHA: 11 de marzo de 2025

Nota. En color rojo, aparecerán los estudiantes que no hayan sido promovidos, sean deserciones o hayan cancelado.
 En color azul, aparecerán los estudiantes que posean alguna discapacidad.
 En color violeta, aparecerán los estudiantes que posean algún trastorno.

N°	MATRÍCULA	TIPO DOC.	DOCUMENTO	ESTUDIANTE	ESTADO	FIRMA
1	210053	T.I.	1033186206	ARANGO MISAS EVELYN		Evelyn Arango
2		T.I.	1035422575	AVENDAÑO PULGARIN YOJAN		Yojan
3	152120	T.I.	1032014743	ARIAS GONZALEZ ESTEFANI		Estefani Arias
4	210009	T.I.	1023633558	BETANCUR ALVAREZ SOFIA		Sofia Alvarez
5	230026	T.I.	1035975360	CASTAÑEDA RESTREPO JOEN DANIEL		Joan Daniel C.
6	141027	T.I.	1035770650	GARCIA AMAYA KAROLL GINETH		Karoll Garcia
7	210089	T.I.	1023634956	GIL TUBERQUIA SANTIAGO		Santiago Gil
8	240002	P.P.T.	7930073	LOBO DAVILA YENDERLY DANIELA		Daniela Lobo
9	232181	T.I.	1033184579	MEZA JARAMILLO DANNA SOFIA		Danna Jaramillo
10	230083	T.I.	1023526186	ORTEGA RODRIGUEZ ANGELO		Angelo Ortega
11	220059	T.I.	1039090781	PEDROZA VELASQUEZ JESUS DAVID		Jesus Pedroza
12	222197	N.E.S.	N37595877856	PEÑA BARRETO ANGEL GABRIEL		Angel Gabriel Peña
13	242131	N.E.S.	N37596759658	SILVA PALMA SHEYLING ANIER CELESTE		Celeste Silva P.