PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, Agosto de 2020

Señor (a)
MANUEL GREGORIO HORMECHEA LANCE
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **1713341**
Coordinador de Automatización
Automatización
Barranquilla

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Agosto del año 2020

Referencia: No 1713341 del año 2020

MARIA CELESTE BUSTILLO BARRAZA, identificado con la cédula de ciudadanía No. 22.406.000 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en Automatización, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: b). un pago correspondiente al mes de Agosto de 2020 por valor de (3.278.181). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 24524257199 Banco Caja Social, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el 23 de Noviembre de 2020.

OBJETO:
Prestación de servicios profesionales como instructor para impartir formación profesional titulada-complementaria en el área de inglés de acuerdo a la programación académica del SENA Centro Nacional Colombo Alemán.

CLÁUSULA (No. de cláusula donde se encuentren las obligaciones del contratista)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	El CONTRATISTA, además de las obligaciones que por su índole y la naturaleza del contrato de prestación de servicios le son propias, se obliga para con EL SENA: OBLIGACIONES ESPECÍFICAS: Serán las relacionadas en el numeral segundo (2) del estudio previo publicado dentro del proceso.	Formación de Inglés en los Programas: IRIT-6, DIM-13, TDMIST-11, GRD-19, TPS-22 TPS-23 Y MEC-19	Sofia Plus. Territorium.

	CLÁUSULA TERCERA: OBLIGACIONES GENERALES: 1) Acatar la Constitución Política, la Ley, los principios de la contratación estatal y las demás normas concordantes y complementarias, 2) Asumir la responsabilidad de todas las actividades relativas a la ejecución de las obligaciones establecidas en este contrato, 3) De acuerdo con el principio de coordinación, el contratista deberá participar en las reuniones que sean convocadas relacionadas con la ejecución del contrato. 4) Entregar al SENA periódicamente y al finalizar el contrato, o cuando el supervisor lo solicite, todos los documentos y archivos (físicos y electrónicos) a su cargo y que se produzcan en ejecución de sus obligaciones, debidamente inventariados conforme a las normas y procedimientos que establezca el Archivo General de la Nación y de acuerdo con el formato GD - F -004 Formato único de Inventario Documental, 5) Entregar al SENA a la finalización del plazo de ejecución o del vínculo contractual o cuando el supervisor del contrato lo solicite, los bienes devolutivos que le hayan sido asignados para el cumplimiento del objeto del contrato, 6) Utilizar en debida forma las claves asignadas para el ingreso a los sistemas de información y gestión del SENA, que requiera para la ejecución del contrato y al finalizar el mismo, informar para su desactivación y, garantizar la seguridad y reserva de la información conocida por estos u otros medios durante la ejecución del contrato, 7) Colaborar en el suministro y respuesta de la información correspondiente a los requerimientos efectuados por los organismos de control del Estado Colombiano o cualquier otra autoridad, en relación con la ejecución, desarrollo		

	oimplementación del contrato y de asuntos relacionados con el mismo, 8) Solicitar autorización escrita del SENA para utilizar el nombre, emblema o sello oficial con fines publicitarios o ajenos a los establecidos en los lineamientos de la Entidad, 9) Cumplir con las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo del SENA, según la normatividad vigente, 10) El contratista deberá hacer entrega del examen médico pre -ocupacional al Grupo de Seguridad y Salud en el Trabajo de la Dirección General y/o sus homólogos en los Centros de Formación y Direcciones Regionales de acuerdo con el profesiograma y el objeto a desarrollar y dentro de los plazos establecidos legalmente. (Decreto 723 de 2013 art. 18). 11) Para los efectos de retención prevista en el artículo 3.2.7.5 del Decreto 1273 de 2018, el contratista estará obligado a informar al SENA al momento de la suscripción del contrato y cuando quiera que se produzca alguna modificación que afecte el monto y el giro de los aportes al Sistema de Seguridad Social Integral, conforme con las variables allí establecidas. 12) El certificado de aprobación de la inducción al Subsistema de Gestión de Seguridad y Salud en el Trabajo deberá adjuntarse a los documentos requeridos para el primer pago de honorarios. 13) Mantener actualizados los sistemas de información sobre los cuales se le haya asignado usuario y contraseña durante la ejecución del contrato y entregar al supervisor las evidencias del estado en que se encuentre, en los informes de ejecución contractual parcial o final, 14) EL CONTRATISTA asume, con la suscripción del contrato, la obligación de realizar los pagos al SISS (salud, pensión y riesgos laborales), de acuerdo		

	con la normatividad vigente aportando los soportes de pago correspondientes, los cuales deben ser validados para constatar que en efecto el pago de la planilla haya sido recibido por la entidad correspondiente, y en caso de incumplimiento total o parcial, responder por las consecuencias y sanciones que disponga la ley, 15) EL CONTRATISTA se obliga a no subcontratar las actividades propias del objeto contractual, salvo, que dentro del desarrollo de la propuesta se haya previsto disponer de recurso humano, para lo cual deberá tener en cuenta que no podrá vincular menores de edad, dando aplicación a la Resolución No. 1677 de 2008 del Ministerio de Protección Social y los Pactos, Convenios y Convenciones Internacionales ratificados por Colombia, sobre los derechos de los niños, 16) En caso de que proceda el registro y asignación de una firma digital, usarla dentro de los límites impuestos por el objeto y las obligaciones del presente contrato y en todo caso con la debida autorización de quien corresponda, 17) Desplazarse dentro y fuera del territorio nacional en caso de que se requiera para el cumplimiento de sus obligaciones contractuales y legalizar las ordenes de viaje de acuerdo con los términos y lineamientos del SENA, una vez culminado el desplazamiento, 18) Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual, 20) Guardar reserva de la información asociada al objeto contractual que repose en bases de datos, sistemas de gestión, aplicativos, archivos físicos o magnéticos, respecto de los cuales se le haya concedido acceso mediante códigos, claves o contraseñas, respondiendo penal, civil y		

	administrativamente por su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento, durante el plazo de ejecución del contrato y un (1) año más, conforme a las disposiciones contenidas en la Ley 1266 de 2008, la Ley 1581 de 2012, la Ley 1273 de 2009 y las demás que las complementen, sustituyan o modifiquen. 21) En cumplimiento de lo dispuesto en el parágrafo 1° del artículo 23 de la Ley 1150 de 2007, del artículo 6 de la Ley 1562 de 2012 y del Decreto 1273 de 2018 el (la) contratista deberá acreditar que se encuentra al día en el pago mensual de los aportes del Sistema de Seguridad Social Integral y para la realización de cada pago derivado del mismo, estos pagos podrán acreditarse mes vencido y únicamente por el sistema pila o de planilla asistida o el que determine el Ministerio del Trabajo. Cuando corresponda, el (la) contratista también debe acreditar el pago oportuno de los aportes al SENA, ICBF y cajas de Compensación Familiar (cuando corresponda). PARÁGRAFO PRIMERO: En caso de requerirse el desplazamiento del contratista para desarrollar actividades directamente relacionadas con objeto del contrato, este será informado por parte del supervisor a fin que se adelanten las gestiones necesarias para facilitar su desplazamiento, bien sea dentro del territorio nacional o fuera de este, de conformidad con lo establecido en la resolución que para el efecto se encuentre vigente. PÁRAGRAFO SEGUNDO: El contratista se obliga a legalizar los gastos de desplazamiento generados en las órdenes de viaje debidamente celebradas dentro de los 5 días siguientes a la finalización de la misma.		

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla, operador y periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en ( ) folios

Cordialmente,

MARIA CELESTE BUSTILLO BARRAZA
Contratista
C.C. No. 22.406.000

Recibí a satisfacción:

MANUEL GREGORIO HORMECHEA LANCE
Supervisor(a) Contrato 1713341 de 2020
Coordinador de Automatización

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: MARIA CELESTE BUSTILLO BARRAZA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN

FECHA INICIAL: 01/08/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 31/08/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2066289 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2024803 - MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE COMPUTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR MANTENIMIENTO CORRECTIVO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO SEGÚN PROCEDIMIENTO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR MANTENIMIENTO CORRECTIVO QUE RESTABLEZCA LA CONECTIVIDAD ENTRE LOS EQUIPOS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR MANTENIMIENTO PREVENTIVO Y PREDICTIVO QUE PROLONGUE EL FUNCIONAMIENTO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2067564 - INSTALACION DE REDES INTERNAS DE TELECOMUNICACIONES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPROBAR LOS PARÁMETROS DEL CIRCUITO ELÉCTRICO SEGÚN LOS EQUIPOS Y PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONTROLAR LOS RIESGOS DE TRABAJO EN ALTURAS DE ACUERDO A LA TAREA A REALIZAR, ACTIVIDAD ECONÓMICA Y NORMATIVA VIGENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INSTALAR LA RED INTERNA DE TELECOMUNICACIONES SEGÚN LA INFRAESTRUCTURA DEL INMUEBLE Y PROCEDIMIENTOS DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	15,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	1834893 - MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE COMPUTO, DISEÑO E INSTALACION DE CABLEADO ESTRUCTURADO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR LOS RECURSOS DEL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS QUE GARANTICE SU ESTADO DE FUNCIONAMIENTO DENTRO DE LAS METAS Y
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA ESTRUCTURA DE LA RED DE ACUERDO CON UN DISEÑO PREESTABLECIDO A PARTIR DE NORMAS TÉCNICAS INTERNACIONALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INSTALAR REDES INTERNAS DE ACUERDO CON EL DISEÑO ELÉCTRICO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	JUSTIFICAR TÉCNICAMENTE LA ADQUISICIÓN Y REVISIÓN DEL HARDWARE Y EL SOFTWARE SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y MANUALES DE
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC

IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS

LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES

REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR MANTENIMIENTO CORRECTIVO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO SEGÚN PROCEDIMIENTO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR MANTENIMIENTO PREVENTIVO Y PREDICTIVO QUE PROLONGUE EL FUNCIONAMIENTO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2024839 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	16,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2067553 - INSTALACION DE REDES INTERNAS DE TELECOMUNICACIONES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPROBAR LOS PARÁMETROS DEL CIRCUITO ELÉCTRICO SEGÚN LOS EQUIPOS Y PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONTROLAR LOS RIESGOS DE TRABAJO EN ALTURAS DE ACUERDO A LA TAREA A REALIZAR, ACTIVIDAD ECONÓMICA Y NORMATIVA VIGENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INSTALAR LA RED INTERNA DE TELECOMUNICACIONES SEGÚN LA INFRAESTRUCTURA DEL INMUEBLE Y PROCEDIMIENTOS DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2066528 - INSTALACION DE REDES DE COMPUTADORES .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONTROLAR LOS RIESGOS DE TRABAJOS EN ALTURAS DE ACUERDO CON NORMATIVA DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA RED FÍSICA DE DATOS SEGÚN DISEÑO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar red inalámbrica local según especificaciones del diseño y estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS ACERCA DE SÍ MISMO, DE LAS PERSONAS Y DE SU CONTEXTO INMEDIATO EN REALIDADES PRESENTES E HISTORIAS DE VIDA.

COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLÉS EN FORMA ORAL Y ESCRITA CON UN VISITANTE O COLEGA EN UN CONTEXTO LABORAL COTIDIANO.

DESCRIBIR A NIVEL BÁSICO, DE FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS PERSONAS, SITUACIONES Y LUGARES DE ACUERDO CON SUS COSTUMBRES Y EXPERIENCIAS DE VIDA.

LLEVAR A CABO ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL INTERCAMBIO DE BÁSICA EN INGLÉS, SOBRE SÍ MISMO, OTRAS PERSONAS, SU CONTEXTO INMEDIATO ASÍ COMO DE EXPERIENCIAS PASADAS.

PARTICIPAR EN INTERCAMBIOS CONVERSACIONALES BÁSICOS EN FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS EN DIFERENTES SITUACIONES SOCIALES TANTO EN LA COTIDIANIDAD COMO EN EXPERIENCIAS PASADAS.

PONER EN PRÁCTICA VOCABULARIO BÁSICO Y EXPRESIONES COMUNES DE SU ÁREA OCUPACIONAL EN CONTEXTOS ESPECÍFICOS DE SU TRABAJO POR MEDIO DEL USO DE FRASES SENCILLAS EN FORMA ORAL Y ESCRITA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Montar instalaciones eléctricas internas de acuerdo con normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2069189 - MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE COMPUTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA

ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR MANTENIMIENTO CORRECTIVO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO SEGÚN PROCEDIMIENTO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR MANTENIMIENTO CORRECTIVO QUE RESTABLEZCA LA CONECTIVIDAD ENTRE LOS EQUIPOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR MANTENIMIENTO PREVENTIVO Y PREDICTIVO QUE PROLONGUE EL FUNCIONAMIENTO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	135,00

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: MARIA CELESTE BUSTILLO BARRAZA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN

ENGLISH TODAY – https://youtu.be/7oOX48NOyTQ

Para el desarrollo del componente de inglés nos vamos a apoyar en **ENGLISH TODAY.**

ENGLISH TODAY es un producto innovador para la enseñanza del inglés.

Inicio: Minutos 0:10 - 2:07

En estos primeros minutos del video les hago un resumen en español de lo que nos está informando la profesora Louise, quien va a ser su profesora.

Inicia con saludo y presentación por parte de la profesora Louise. Ella promete que con este curso si van a aprender el idioma y que además, van a divertirse. Nos dice que aprender con English Today es fácil, igual que si estuvieran viendo TV. Van a ver programas presentados por Lucy Ross y Eric Brown sobre cine, música, deportes, el clima, viajes, al igual que cocina y las noticias. Como en una cadena de TV. Junto con estos programas, podrán disfrutar de "That's Life", que nos cuenta la aventura de 5 jóvenes que comparten un apartamento.

En cada programa habrá una lección de inglés, que les ayudará a aprender el idioma, paso a paso, de una manera divertida y estimulante. Un método verdaderamente innovador en el que Uds. Estarán en el centro del proceso de aprendizaje. ¿Están listos?

Ella procede a resumir lo que verán más adelante:

- 3 episodios de "That's Life": 1. The American guy, 2. An Old flame, 3. Hurry up!
- 2 programas de TV especiales:

--Welcome to the team.

--Entrevista a George Clooney.

En la parte de gramática, van a estudiar el verbo To be, las palabras para hacer preguntas, el alfabeto y adjetivos posesivos.

Minutos 2:09 - 2:53

Anuncia que van a mirar la historia "That's Life", que es sobre 5 jóvenes de diferentes países: Canadá, Australia, Inglaterra y Estados Unidos. Ellos se conocen, se hacen amigos y pasan todo tipo de situaciones diferentes. Ella nos dice que los jóvenes usan el idioma que ella nos va a enseñar en ese estudio donde se encuentra. Allí es donde vamos a desarrollar las clases todos juntos. Así que vamos a encontrarnos con ellos en el primer episodio de That's Life y los veo mas tarde.

Minutos 2:54 - 5:18

Comienza "That's Life!" - Script -

__ Hello. I'm Jack.

__ Hello, my name is Ann. Nice to meet you.

__ It's a pleasure. So, this is the house… It's really beautiful!

__ Yes, it is but … but it's very difficult to keep clean.

__ Sorry … not a good start …

__ Don't worry …

__ Your accent is very clear. Where are you from?

__ I'm from Oxford.

__ Wow! Oxford! 100% percent English!

__ Yes … and you are American, is that right?

__ Yes, but my family is from Italy, Bologna.

__ Oh! Italy is wonderful! My sister is in Italy at the moment.

__Where?

__ She's in Rome studying Italian painters.

She's really happy: Italians are so friendly.

Oh! … That's Alice …

__ Hi …

__ She's also part of the "family".

__ Oh, it's nice to meet you, Alice!

__ So this is Jack, the new flatmate.

__ Yes, and he is from …

__ Nice to meet you, Jack… I'm from Sidney, in Australia.

and you … are … a Capricorn!

__ Yes! Amazing! I come from America. I'm from New York!

__ Wow, the Big Apple!

__ Yes … Okay … Ehm … can I put my things in the bedroom?

__ Let me help you!

Hey … This is nice!

__ I'm glad you like it. It's a Mexican hat. You look great!

__ And what is this?

__ It's an African mask.

__ Is it magic?

__ Of course! But look at this … a bottle of Italian wine. Do you like wine?

5:18 - Aqui termina este primer episodio de "That's Life". Total: 2:21 mins.

A List of Basic Programming Terms

Here are the definitions for some basic programming terms, with usage examples. These terms are applicable to most programming languages.

I've tried to keep the definitions as simple as I can. This means that some definitions will be missing details and nuances, but they are correct in a general sense. For the practical purposes of a beginner programmer, the minor technicalities aren't that important.

Where a term from this list is used in a definition, it will link to the term and look like this. Where a term can be used as both a noun and a verb (e.g. assignment/assign), I've only included a single definition – both usages should be deducible from the one definition.

algorithm

(noun) a step-by-step procedure to achieve a specific goal. Can be implemented with code.
Example: I used the quicksort algorithm to sort the array alphabetically.

argument

(noun) a value that is passed into a function when it is called. Arguments are said to be "passed" into a function, and functions are said to "take" arguments. Also known as a "parameter."
Example: That function takes two arguments.

array

(noun) a type of value that contains a sequence of other values.
Example: I put all our names into an array of strings.

assignment

(noun) the act of putting a value into a variable.
Example: I assigned the number `22` to the `age` variable.

brackets

(noun) characters often used to surround text. The different types of brackets are:

- Parenthesis/parens/round brackets: `( )`
- Curly brackets/braces: `{ }`
- Angle brackets: `< >`
- Square brackets: `[ ]`

The bracket at the beginning is called the "opening" or the "left" bracket. The bracket at the end is called the "closing" or "right" bracket.
Example: Your code won't compile because you forgot a closing bracket.

bug

(noun) a mistake in a program.
Example: There must be a bug because the output is wrong.

call

(verb) to run the code in a function. Also referred to as "running," "executing," or "invoking" a function. For the noun, see function call.
Example: I called the `rand` function and it returned `42`.

class

(noun) a type that can be defined by the programmer. Classes are defined in order to create objects of that class. See object.
Example: I made a `Person` class that holds a person's name and age.

comment

(noun) arbitrary text written around code, but which is never run, and is generally ignored by the computer. Used to leave notes and documentation for people who read the code later. Also used to stop code from running (see comment out).

Example: I wrote comments in my code so I could understand it later.

comment out

(verb) to turn code into a comment so that it does not get run.
Example: I commented out this line of code, and it doesn't crash any more.

compiler

(noun) a program that converts code into an executable, and checks that the syntax is correct. Sometimes compilers convert code into other code.
Example: The compiler is giving me an error, so I must have incorrect syntax somewhere.

constant

(noun) a variable that never changes its value.
Example: The `PI` constant has the value `3.14`.

crash

(verb) to cause a running program to stop due to an error.
Example: I tried to divide a number by zero, which made the program crash.

data structure

(noun) a value that contains other values.
Example: Arrays are one kind of data structure.

debug

(verb) to investigate and fix bugs.
Example: I spent all day debugging a complicated error.

declaration

(noun) code that declares that something exists – usually a variable, function or a class. A declaration might not fully define the thing it is declaring. E.g. a constant may be declared to exist, without actually defining what it's value is. Not all programming languages allow for declarations.
Example: My code won't compile because I wrote a function declaration, but I forgot to write the actual function.

definition

(noun) code that fully implements something – usually a variable, function or a class. The code that implements a

class is called the “class definition.” The code that implements a function is called the “function definition.”
Example: The function wasn’t doing what I expected, so I had a look at its definition.

double

(noun) a float that can represent a wider range of numbers than a normal float. Short for “double-precision floating-point number.” See float.
Example: The number was so tiny I had to use a double instead of a float

execute

(verb) Synonym for run.
Example: I can’t execute my program because it won’t compile.

executable

(noun) a program, usually a single file, ready to be run.
Example: Give me the executable so I can try out your program.

float

(noun) a type of value that represents numbers with fractional parts. Short for “floating-point number”.
Example: The value `3.14` is a float.

function

(noun) a piece of code that is not run until it is called. Functions take zero or more arguments. When a function finishes running, it returns a return value back to the code that called it.
Example: I wrote a function that takes an array of numbers as an argument, and returns the average.

function call

(noun) code for calling a function. Function calls specify which function to call, and all of the arguments that the function requires. The result of a function call is a return value. Not all functions have a return value.
Example: The function call `add(1,2,3)` returns the value `6`.

implement

(verb) to write all the code to complete something – usually a function or a class.
Example: I finished implementing those functions.

instance

(noun) Synonym for object.
Example: I created an instance of the `Person` class.

instance variable

(noun) a variable that is attached to an object. Also known as a “member variable” or just a “member.”
Example: On the `tom` object, I assigned the value `"Tom Dalling"` to the `name` instance variable.

instantiate

(verb) to create an object from a class.
Example: I instantiated an object of the `Person` class.

integer

(noun) a type of value that represents whole numbers. For fractional numbers, see float.
Example: `42` is an integer value.

interpreter

(noun) a program that runs code. For languages that are not compiled, the source code is run directly by an interpreter. Compiled programming languages do not usually have an interpreter.
Example: I installed the Ruby interpreter so I can run my Ruby code.

invoke

(verb) Synonym for call.
Example: I invoked the function with the wrong arguments, and it crashed.

iterate

(verb) Synonym for loop.
Example: I iterated over all the values in the array.

loop

(noun) a piece of code that runs itself repeatedly. Commonly used to run a piece code for every value in an array. Also known as “iteration”.
Example: The code loops until the user types in “quit.”

member function

(noun) Synonym for method.
Example: This class has three member functions.

member variable

(noun) Synonym for instance variable.
Example: This class has two member variables.

method

(noun) a function that is attached to an object. Methods belong to, and are defined in, a class. Also known as a "member function."
Example: The `length` method returns the number of characters in a string object.

nested

(adjective) contained within something like itself. E.g. a nested array is an array that is inside another array, and a nested class is a class defined inside the definition of another class.
Example: I used a nested loop to loop over a grid – the outer loop for the `x` coordinate, and the inner loop for the `y` coordinate.

object

(noun) a value created from a class. E.g. If you want to represent your family in code then you might make a class called `FamilyMember`, and create several objects from that class – one object for each person in your family. Objects usually contain other values inside instance variables, and have methods attached to them. E.g. each `FamilyMember` object might have a `name` instance variable. Objects combine the concept of variables and functions into a single value. Also known as an "instance."
Example: I make the enemy move by changing the `position` instance variable of the `enemy` object.

object-oriented

(adjective) designed using objects.
Example: Ruby is an object-oriented programming language because all values are objects in Ruby.

parameter

(noun) Synonym for argument.
Example: That function takes two parameters.

parenthesis

(noun) A type of bracket.
Example: Lisp-like programming languages use a lot of parenthesis in their syntax.

procedure

(noun) Synonym for function.
Example: That procedure takes two arguments.

program

(noun) a full piece of software that is ready to be run. Usually an executable.
Example: I wrote a program that keeps track of my todo list.

read

(verb) to retrieve input data values from an external source – usually from a file. Can refer to retrieving data over a network, such as the internet. The opposite of writing.
Example: I read the contents of file into a string.

return

(verb) to immediately stop a called function from running, possibly providing a return value. A function automatically returns once all of its code has been run. However, the code in the function definition can force the function to return at any point.
Example: If the array is empty, the function returns early without running the rest of its code.

return value

(noun) the value that results from a completed function call.
Example: The return value of the `rand` function is a random float between `0.0` and `1.0`.

run

(verb) to perform the instructions written in code or an executable. Code is a set of instructions, and "running" code is when the computer actually performs those instructions. To "run" a function means to call that function (see call).

Example: I wrote a new feature, and ran the code to check that it works.

string

(noun) a type of value that represents text. The word “string” derives from the phrase “string of characters.” E.g. The string `"cat"` is a string (a.k.a. sequence) of the characters ‘c’, ‘a’, and ‘t’.
Example: I represented my name as a string in the code.

syntax

(noun) the grammatical rules of a programming language. Every programming language has different syntax. Syntax determines whether code is written correctly or incorrectly, and is enforced by the compiler or interpreter. Code will not compile or run unless the syntax is correct.
Example: I forgot to write the brackets, so the compiler gave me a syntax error.

type

(noun) the kind or category of a value. Every value has a type.

- The value `5` is of the integer type.
- The value `5.2` is of the float type.
- The value `"cat"` is of the string type.

Simple types, like integers, are usually provided by the programming language. The programmer can define more complicated types using classes. The type of an object determines what methods and instance variables are attached to that object.
Example: I got a crash because the variable contained the wrong type of value – I thought it would be an integer, but it was actually a string.

value

(noun) a piece of data that can be contained inside a variable. Every value has a type. Values represent information, in a way that code can work upon. Code can:

- send and receive values over the internet
- save values into files
- convert values into different values
- etc.

Example: My program asks a user for the year they were born, then uses that value to calculate their age.

variable

(noun) a named container for a single value. Variables are not values themselves, they are merely containers for values. Putting a value into a variable is referred to as assignment. Variables are named after the fact that their value can vary – a different value can be assigned to a variable at any time.
Example: I assigned the string value `"Tom"` to the `name` variable.

write

(verb) to send output data values to an external destination – usually to a file. Can refer to sending data over a network, such as the internet. The opposite of reading.
Example: The program writes all its data to a file before it quits, so it can read the data back again next time it is run.

How Terminology Is Used in the Book

The first few chapters are written without much terminology. This part of the book is designed to get you to write your first program without overloading you with unfamiliar words.

At the start of Chapter 3, much like this article, the book defines eight fundamental terms, mostly relating to functions. Functions are probably the most important concept in all of programming, so an understanding of these terms is absolutely required. The eight terms are:

- argument
- assign

- call
- function
- function call
- return
- return value
- value

The rest of the book is written in these terms. Firstly, this allows the book to explain concepts more accurately. Secondly, it repeatedly demonstrates correct usage of the terms, hopefully allowing them to sink in and become part of your own vocabulary.

The term “function” is left a little bit ambiguous, up until you are required to implement one yourself. At that point, the book revisits the eight terms above. You have written a few programs by this point, so the terms should be clearer, and you should be able to absorb the more-detailed explanations.

Notice that there are more definitions in this article than in the book. This is on purpose. The book aims to drill in the most fundamental terms, as a first priority. Other terms are explained, but they are not given as much emphasis.

If this sounds good to you, give the book a try!

Related Articles

- Two Approaches to Learning Programming: Top-Down and Bottom-Up
- What Should I Make? Beginner Programming Project Ideas
- Friction Between Programming Professionals and Beginners

Computer Networking Terminology

In this chapter, we will discuss the major terminologies used in computer networking −

WAN

It stands for Wide Area Network and covers a wide area such as a city.

LAN

It stands for Local Area Network and covers a small area such as a small office or home. It physically connects all the computers located in the premises.

Internet

It is a computer network system that connects the computers of the world. It is normally connecting through WAN and LAN.

Intranet

It is a close room computer network system, as it covers a small area and only authorized people can access it.

Extranet

It is also a sort of Internet the access to which is granted only to a few.

World Wide Web (WWW)

It is the service that is used on Internet to view and search contents (in the form of web-pages).

Instant messaging (IM)

It is an online facility that facilitates us to chat or talk. Such service is provided by Skype, Google Talk, Windows Live Messenger, Yahoo Messenger, etc.

Voice over Internet Protocol (VoIP)

It is a Protocol, which is used especially for voice transfer over IP network. Likewise, it facilitates users to make phone-calls by using internet.

Really Simple Syndication (RSS)

It is a technique, which is used for the dissemination of information, articles, etc. Users normally subscribe to the RSS channel in order to receive news. After subscription, users do not need to visit the respective website rather they receive emails regarding the same.

Web log

It is a sort of online inventory (normally on a specialized topics) that consists of a series of entries. These entries are arranged in opposite chronological order. The person who maintains the weblog regularly update it with a new information.

Podcast

It is a digital file that normally contains audio or video record and is available on the Internet as well.

Social networking websites

It refers to the websites that facilitate users with a common platform where they can share their message (in text, audio, or even video form), images, videos, etc. For example, Facebook, Google+, Twitter, LinkedIn, MySpace, etc.



Chat Rooms

It is a dedicated area on the Internet that facilitates users to communicate.

Public Switched Telephone Network (PSTN)

It is a technical expression for public telephone system.

Integrated Services Digital Network (ISDN)

It is a set of communication standards that transmits voice, video, data, and other network services simultaneously.

Asymmetric Digital Subscriber Line (ADSL)

It is a sort of digital subscriber line (DSL) technology that facilitates faster data transmission.

Download

It is a process that saves data from Internet onto a personal computer.

Upload

It is a process that transfers the saved data from a personal computer to Internet server.

Dial-up

It is a technique in which a phone line is used in order to connect to the Internet.

Broadband

It is a wide bandwidth data transmission that transports multiple signals and traffic types swiftly.

Technical English VV 24 - Internet Technologies (Lesson 1) | Business English Vocabulary

https://youtu.be/U6ZBa5b5pqA

English Vocabulary for IT VV 25 - Internet Technologies (Lesson 2) | Business English Vocabulary

https://youtu.be/AVpsLauNkBs

https://youtu.be/Kj8nbuwSgfA

Can't Help Falling In Love

Can't Help Falling In Love" - aprende y mejora tu Inglés con la canción "esta bella e inolvidable canción de Elvis Presley - subtitulada y traducida por José Rodriguez, creador del método "Aprender Ingles Con Canciones - AICC -" Una canción es una lección! Y esta también lo es. Contempla esta canción y aprende sin esfuerzo 45 palabras y 7 frases y expresiones en Inglés. Verás lo fácil y lo efectivo que es!

+Trabajo