TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LUZ MARYURI GARAY ALVAREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACION INDUSTRIAL - CEAI

FECHA INICIAL: 01/06/2026 00:00:00

FECHA FINAL: 30/06/2026 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3529719 - DISEÑO WEB CON ADOBE DREAMWEAVER

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR EL ENTORNO PARA LA CREACIÓN DEL SITIO, UTILIZANDO PÁGINAS WEB, SEGÚN LOS ESTÁNDARES DEL W3C (WORLD WIDE WEB CONSORTIUM).

CREAR PÁGINAS WEB UTILIZANDO LAS DIVERSAS HERRAMIENTAS Y PLANTILLAS SUMINISTRADAS, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS Y NECESIDADES DEL CLIENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS QUE PERMITAN DESARROLLAR LAS PÁGINAS WEB, DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

PUBLICAR UN SITIO WEB EN INTERNET, TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL HOSTING SELECCIONADO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3529721 - DISEÑO WEB CON ADOBE DREAMWEAVER

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR EL ENTORNO PARA LA CREACIÓN DEL SITIO, UTILIZANDO PÁGINAS WEB, SEGÚN LOS ESTÁNDARES DEL W3C (WORLD WIDE WEB CONSORTIUM).

CREAR PÁGINAS WEB UTILIZANDO LAS DIVERSAS HERRAMIENTAS Y PLANTILLAS SUMINISTRADAS, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS Y NECESIDADES DEL CLIENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS QUE PERMITAN DESARROLLAR LAS PÁGINAS WEB, DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

PUBLICAR UN SITIO WEB EN INTERNET, TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL HOSTING SELECCIONADO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3498800 - 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 Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

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

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 : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3529718 - DISEÑO WEB CON ADOBE DREAMWEAVER

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR EL ENTORNO PARA LA CREACIÓN DEL SITIO, UTILIZANDO PÁGINAS WEB, SEGÚN LOS ESTÁNDARES DEL W3C (WORLD WIDE WEB CONSORTIUM).

CREAR PÁGINAS WEB UTILIZANDO LAS DIVERSAS HERRAMIENTAS Y PLANTILLAS SUMINISTRADAS, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS Y NECESIDADES DEL CLIENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS QUE PERMITAN DESARROLLAR LAS PÁGINAS WEB, DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

PUBLICAR UN SITIO WEB EN INTERNET, TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL HOSTING SELECCIONADO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3498796 - 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 Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

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

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 : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3498784 - 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 Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

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

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 : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3529727 - DISEÑO WEB CON ADOBE DREAMWEAVER

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR EL ENTORNO PARA LA CREACIÓN DEL SITIO, UTILIZANDO PÁGINAS WEB, SEGÚN LOS ESTÁNDARES DEL W3C (WORLD WIDE WEB CONSORTIUM).

CREAR PÁGINAS WEB UTILIZANDO LAS DIVERSAS HERRAMIENTAS Y PLANTILLAS SUMINISTRADAS, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS Y NECESIDADES DEL CLIENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS QUE PERMITAN DESARROLLAR LAS PÁGINAS WEB, DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

PUBLICAR UN SITIO WEB EN INTERNET, TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL HOSTING SELECCIONADO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3498797 - 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 Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

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

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 : 4,00

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: LUZ MARYURI GARAY ALVAREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACION INDUSTRIAL - CEAI