

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Análisis y Desarrollo de Software
- Código del Programa de Formación: 228118
- Nombre del Proyecto: Construcción de software integrador de tecnologías orientadas a servicios
- Fase del Proyecto: Análisis
- Actividad de Proyecto: Analizar y optimizar los subsistemas para la generación de las soluciones informáticas a las empresas objeto del presente proyecto estableciendo metodología de desarrollo a utilizar.
- Competencia: ANÁLISIS DE LA ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DEL SOFTWARE.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Desarrollar procesos lógicos a través de la implementación de algoritmos.
- Duración de la Guía: 20 horas

2. PRESENTACION

- Los algoritmos son las series de pasos por los cuales se resuelven los problemas. Los pasos para la solución (llamados instrucciones) permanecen iguales, la lógica es la misma si se resuelve a mano o mediante un computador.
- Visual Basic es un lenguaje de programación de los llamados "visuales", puesto que parte de la programación que se realiza con él se basa en la utilización de elementos visuales. La palabra "Visual" hace referencia al método que se utiliza para crear la interfaz gráfica de usuario. En lugar de escribir numerosas líneas de código para describir la apariencia y la ubicación de los elementos de la interfaz, simplemente podemos agregar objetos prefabricados en su lugar dentro de la pantalla, que ahorran mucho tiempo de programación y que sobrepasan el concepto de la programación convencional en cuanto a la estructura secuencial del programa. Profundizaremos en estos conceptos a medida que avancemos en el desarrollo del curso.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Investigue que son y para qué sirven:

- HTML
- CSS
- JS
- PHP
- JSP
- ASPX
- Vea los siguientes videos
 - [VÍDEO: 1 - TODO EL MUNDO DEBERÍA SABER PROGRAMAR](https://www.youtube.com/watch?v=sDk1pTDPROI)
<https://www.youtube.com/watch?v=sDk1pTDPROI>
 - [VÍDEO: 2 - ¿QUÉ ES UN ALGORITMO?](#)

- <https://www.youtube.com/watch?v=U3CGMyjzlvM>
[VÍDEO: 3 - ¿QUÉ ES JAVA?](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=hPbvq7oe7dl>
- [VÍDEO: 4 - ¿QUÉ ES PHP?](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=ykGRYEX0n60>
- [VÍDEO: 5 - ¿QUÉ ES HTML?](#)
https://www.youtube.com/watch?v=_SRWasy7zHU

Descripción de la(s) Actividad(es)

Haga los ejercicios en HTML con CSS, las vistas deben ser **responsivas (Se deben adaptar a los dispositivos Computador y Celular)**.

Ejercicio 3.1:

Realice una página inicial, la cual muestre lo siguiente:

Computador

ContaSENA

ContactoContactosCiudad

Contactenos

Nombre

Dirección

Ciudad

Cajicá

Teléfono

E-mail

Asunto

Mensaje

Enviar

SENA CDA Chia © 2022
Todos los derechos reservados

Celular

ContaSENA
Contacto Contactos Ciudad

Contactenos

Nombre

Dirección

Ciudad

Cajicá

Teléfono

E-mail

Asunto

Mensaje

SENA CDA Chia © 2022
Todos los derechos reservados

Ejercicio 3.2:





Cree la página de contactos, que se vea de la siguiente manera:

ContaSENA
Contacto Contactos Ciudad

Registro de Contactenos

Show 10 entries

Search:

Id	Usuario	Asunto	
1	Robinson Rincón Dirección: Calle 3 No. 2 - 25 Zipaquirá Teléfono: 3108775481 E-mail: rinconrobix@gmail.com	Prueba	 
3	Solia Bacca de Campo Dirección: En el potrero Cajicá Teléfono: 3108555555 E-mail: soybacca@gmail.com	Prueba de Bacca	 

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

SENA CDA Chia © 2022
Todos los derechos reservados

Ejercicio 3.3:

Investigue que son los métodos GET y POST.

Ejercicio 3.4:

Investigue y cuente como se puede pasar los datos los por métodos GET y POST con PHP.

Ejercicio 3.5:

A modo de ensayo, comente que herramientas se necesitan y que se debe configurar en la máquina para que funcione **PHP** en su máquina.

Ejercicio 3.6:

Verifique que las dos pantallas, sean responsivas y se adapten a los dispositivos usando CSS.

Ejercicio 3.7:

Comunique las dos paginas por medio de **a href** (HTML), para que se pueda pasar de una página a la otra.

3.8 Cada persona debe cargar el documento sobre la plataforma LMS.

3.9 Para la bibliografía y webgrafía debe ingresar al sistema de bibliotecas del SENA y colocar los links o libros necesarios que pueden o va utilizar en su proyecto, esto es obligatorio.

<http://biblioteca.sena.edu.co/>

http://biblioteca.sena.edu.co/paginas/bases_suscritas.html

Libros de consulta en la biblioteca

Johannes Bertoldo, O. (2012). Introducción a la teoría general de sistemas. Editorial: Limosa

Vacas Aguilar, F. (2008). Teléfonos móviles la nueva ventana para la comunicación integral. Editorial: Limosa

Eros, V., Arroyo, P. (2007). Administración de la tecnología nueva fuente de creación de valor para las organizaciones. Editorial: Limosa

Gonzales, A. (2011). Gestión de bases de datos. Editorial: Ediciones de la u

Serrahima, J. (2010). La amenaza digital conozca los riesgos informáticos que pueden arruinar su negocio. Editorial: Profit

Aceituno Canal, V. (2007). Seguridad de la información. Editorial: Limosa s.a.

Este documento va a ser la primera versión oficial de su proyecto, el cual vamos a empezar a revisar y complementar hasta obtener un documento de análisis final con la información necesaria y puntual para desarrollar un sistema de información.

Ambiente Requerido

Ambiente de ADSI, AULA 123

Materiales

Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas):	1 Computador por aprendiz
Talento Humano (Instructores):	1 Ingeniero de sistemas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia las técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Realizar los documentos y ejercicio solicitados. Evidencias de Desempeño: Ejercicio de investigación. Evidencias de Producto: Proyecto de grupo.	- Ejercicios desarrollados	Técnicas: - Observación directa - Formulación de preguntas Instrumento: - Rúbrica

Rúbrica

ID	Criterio	Cumple con todo lo solicitado	Cumple parcialmente faltan ajustes	No Cumple o no existe	Calificación
1	Ejercicio 3.1	20,0	10,0	0,0	
2	Ejercicio 3.2	20,0	10,0	0,0	
3	Ejercicio 3.3	10,0	5,0	0,0	
4	Ejercicio 3.4	10,0	5,0	0,0	
5	Ejercicio 3.5	10,0	5,0	0,0	
6	Ejercicio 3.6	20,0	10,0	0,0	
7	Ejercicio 3.7	10,0	5,0	0,0	
Puntaje Total Criterios		100		

5. GLOSARIO DE TERMINOS

REQUERIMIENTO:	Es una necesidad documentada sobre el contenido, forma o funcionalidad de un producto o servicio. Se usa en un sentido formal en la ingeniería de sistemas, ingeniería de software e ingeniería de requisitos.
ALGORITMO:	La palabra algoritmo se deriva de la traducción al latín de la palabra árabe alkhwarizmi, nombre de un matemático y astrónomo árabe que escribió un tratado sobre manipulación de números y ecuaciones en el siglo IX. Un algoritmo es una serie de pasos organizados que describe el proceso que se debe seguir, para dar solución a un problema específico.
ALGORITMOS GRÁFICOS:	Es la representación gráfica de las operaciones que realiza un algoritmo (diagrama de flujo).
ALGORITMOS NO GRÁFICOS:	Representa en forma descriptiva las operaciones que debe realizar un algoritmo (pseudocódigo).

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Johannes Bertoldo, O. (2012). Introducción a la teoría general de sistemas. Editorial: Limosa

Vacas Aguilar, F. (2008). Teléfonos móviles la nueva ventana para la comunicación integral. Editorial: Limosa

Eros, V., Arroyo, P. (2007). Administración de la tecnología nueva fuente de creación de valor para las organizaciones. Editorial: Limosa

Gonzales, A. (2011). Gestión de bases de datos. Editorial: Ediciones de la u

Serrahima, J. (2010). La amenaza digital conozca los riesgos informáticos que pueden arruinar su negocio. Editorial: Profit

Aceituno Canal, V. (2007). Seguridad de la información. Editorial: Limosa s.a.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ROBINSON ENRIQUE RINCÓN RAMÍREZ	Instructor	Sistemas	31 de Enero de 2023

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					