

PROGRAMACION FICHAS CAI

Ficha N°

Seleccione la Ficha



Consultar

2932015

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
7:00	<p>CALIDAD</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ADOPCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.</p> <p>VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.</p>	<p>FRONT-END</p> <p>JACKELINE QUINTERO QUINTERO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.</p>	<p>NODEJS</p> <p>DIANA PATRICIA MARIN TORRES</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>PROYECTO FORMATIVO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>INGLÉS</p> <p>ANGELA MARCELA CASTELLANOS</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.</p>	
8:00	<p>CALIDAD</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ADOPCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.</p> <p>VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.</p>	<p>FRONT-END</p> <p>JACKELINE QUINTERO QUINTERO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.</p>	<p>NODEJS</p> <p>DIANA PATRICIA MARIN TORRES</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>PROYECTO FORMATIVO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>INGLÉS</p> <p>ANGELA MARCELA CASTELLANOS</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.</p>	
9:00	<p>CALIDAD</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ADOPCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.</p> <p>VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.</p>	<p>FRONT-END</p> <p>JACKELINE QUINTERO QUINTERO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.</p>	<p>NODEJS</p> <p>DIANA PATRICIA MARIN TORRES</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>PROYECTO FORMATIVO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>INGLÉS</p> <p>ANGELA MARCELA CASTELLANOS</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.</p>	
10:00	<p>CALIDAD</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ADOPCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.</p> <p>VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.</p>	<p>DJANGO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>NODEJS</p> <p>DIANA PATRICIA MARIN TORRES</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>PROYECTO FORMATIVO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>CULTURA FÍSICA</p> <p>JULIÁN RICARDO GÓMEZ ROJAS</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ACTIVIDAD FÍSICA Y HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE</p> <p>EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.</p>	
11:00	<p>CALIDAD</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ADOPCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.</p> <p>VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.</p>	<p>DJANGO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>NODEJS</p> <p>DIANA PATRICIA MARIN TORRES</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>PROYECTO FORMATIVO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>CULTURA FÍSICA</p> <p>JULIÁN RICARDO GÓMEZ ROJAS</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ACTIVIDAD FÍSICA Y HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE</p> <p>EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.</p>	
12:00	<p>CALIDAD</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>ADOPCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.</p> <p>VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.</p>	<p>DJANGO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>NODEJS</p> <p>DIANA PATRICIA MARIN TORRES</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>PROYECTO FORMATIVO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>TELEINFORMATICA</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>CULTURA FÍSICA</p> <p>JULIÁN RICARDO GÓMEZ ROJAS</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>ACTIVIDAD FÍSICA Y HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE</p> <p>EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.</p>	
13:00						
14:00	<p>SEGUIMIENTO AL PROYECTO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>DISEÑO</p> <p>JACKELINE QUINTERO QUINTERO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.</p>	<p>DJANGO - COMPLEMENTARIO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>DJANGO - COMPLEMENTARIO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>		
15:00	<p>SEGUIMIENTO AL PROYECTO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>SEGUIMIENTO AL PROYECTO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>DJANGO - COMPLEMENTARIO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>	<p>DJANGO - COMPLEMENTARIO</p> <p>ANDRES JULIAN VALENCIA OSORIO</p> <p>VIRTUAL 2932015</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.</p> <p>CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.</p>		

16:00						
17:00						
18:00						
19:00						
20:00						
21:00						
22:00						

2022 - PHIAS
PROGRAMADOR - HORARIOS - INSTRUCTORES - AMBIENTES
SENA - REGIONAL CALDAS