



# MARIANA NÚÑEZ

**TÉCNICO PROGRAMADOR JUNIOR**

**MAESTRA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA**

## PERFIL PERSONAL

Soy una persona joven con mucha dedicación por el trabajo, sobre todo con metas para alcanzar a nivel profesional. Con una buena capacidad de comunicación y comprensión interpersonal.

## HABILIDADES DESTACADAS

- Trabajo en equipo.
- Buenas habilidades de comunicación
- Diseño y trabajo con actividades virtuales.
- En busca de formación continua.

## DATOS PERSONALES

Nombre: Mariana Núñez  
C. I: 5036575-3  
Fecha de nacimiento: 22/4/1998  
Edad: 25  
Estado civil: Casada  
Carné de salud: Vigente

## DATOS DE CONTACTO

Celular: 091063743  
Correo electrónico: marianajimenanunez@gmail.com  
Dirección: Calle 2 , esq. calle 18 - City Golf,  
Atlántida

## MIS REFERENCIAS

Paola Ponzonei 099 758283  
Directora de la escuela 350

Fernando Iribarren 095 250 853  
Director del colegio Impulso

## IDIOMAS

Español - Nativo

Inglés - Pre- Elementary - en curso.  
International House

## FORMACIÓN

**IADE - TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN JUNIOR**

*CURSO DE BASE DE DATOS SQL Y NOSQL*

*CURSO DE TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN*

*CURSO DE PROGRAMACIÓN CON PHP*

*CURSO DE PROGRAMACIÓN CON JAVASCRIPT*

*CURSO DE VISUAL STUDIO CODE*

## FORMACIÓN

Instituto de Formación Docente, Maldonado.

*MAESTRA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA.*

Período 2016-2019

## EXPERIENCIA LABORAL ACTUAL

**ESCUELA 292, CANELONES  
2024**

## CURSOS

IADES - TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN - 2024 - Culminado TRAYECTORIAS, MONTEVIDEO CENTRO. PMC 2021.

CURSO EDUx - ANEP: hacia una transformación curricular  
integral (nivel 1 y 2 ) 2023.

CURSO APTUS CHILE. 2022 "Como construir instrumentos  
de evaluación para movilizar el aprendizaje- Online"

CURSO SOBRE EDUCACIÓN EMOCIONAL 2021  
Facultad de humanidades y ciencias de la educación.  
Universidad de Montevideo

COMUNICACIÓN AFECTIVA EN EL AULA 2021.  
Profuturo, curso online.

DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE 2020.  
Profuturo, curso online

GAMIFICACIÓN 2018

Plan Ceibal, curso online

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS 2017

MEC - Fundación Telefónica, curso online.

República Oriental del Uruguay



**PITMAN**  
ESCUELA DE TECNOLOGÍA

***Mariana Jimena Nuñez Rodino***

***C.I. 5.036.575-3***

*ha cumplido con todas las obligaciones correspondientes al respectivo plan de estudios,  
aprobando el curso:*

***Técnico en Programación Junior***

*Por lo expuesto se le expide el siguiente:*

***DIPLOMA***



*Montevideo, 11 de abril de 2024*

Director

**CENTRO NACIONAL DE  
EDUCACION A DISTANCIA**



**Certificación Norma  
Internacional**  
Servicio de Capacitación  
- Área Educación -

## **Curso de: Técnico Programador Junior**

**Carga horaria equivalente: 320 Horas**

### **Objetivos generales:**

Conocer los conceptos y principios básicos de programación, como: variables, tipos de datos, bucles y estructuras de control.  
Familiarizarse con, al menos un lenguaje de programación, como PHP ó Javascript.  
Distinguir el uso de herramientas de programación, como entornos de desarrollo integrados (IDE) y sistemas de control de versiones.  
Aprender a depurar código y solucionar errores de programación.  
Comprender el ciclo de vida del desarrollo de software y el papel de un programador en él.  
Saber escribir código sencillo, eficiente y bien organizado.  
Reconocer conceptos básicos de informática, como algoritmos y estructuras de datos.  
Identificar el desarrollo web y básico de front-end y back-end.

### **Contenido del curso:**

#### **Técnicas de programación:**

Conceptos básicos de la computación y fundamentos de la programación.

#### **Visual Studio Code:**

Funcionalidades del editor de código Visual Studio Code, reconocimiento del sistema intellisense avanzado, reconocimiento de otros editores no IDE (IntegratedDevelopmentEnvironment) tanto para trabajar en línea como la aplicación de escritorio.

#### **Bases de Datos SQL y NoSQL (Mongo DB):**

Registro y relacionamiento de datos, aplicación de los procesos para la creación, clasificación, gestión y automatización a través de distintos sistemas, conceptos fundamentales para elaborar modelos de entidad-relación en base de datos relacionales, utilización del lenguaje de consulta SQL.

#### **Programación con PHP:**

Conceptos básicos del lenguaje de programación PHP.

#### **Programación con Javascript:**

Creación de aplicaciones mobile para teléfonos celulares así como desarrollos web. Creación de desarrollos utilizando funciones y herramientas del framework JavaScript.

República Oriental del Uruguay



**PITMAN**  
ESCUELA DE TECNOLOGÍA

***Mariana Jimena Nuñez Rodino***

***C.I. 5.036.575-3***

*ha cumplido con todas las obligaciones correspondientes al respectivo plan de estudios,  
aprobando el curso:*

***Curso de SQL y BBDD***

*Por lo expuesto se le expide el siguiente:*

***DIPLOMA***



*Montevideo, 11 de marzo de 2024*

Director

**CENTRO NACIONAL DE  
EDUCACION A DISTANCIA**



## **Curso de: Base de Datos SQL Y NOSQL (MONGODB)**

**Carga horaria equivalente: 55 Horas**

### **Objetivos generales:**

El mundo está totalmente digitalizado, ello implica que se mueve a través de datos. El estudiante de este curso comprenderá la necesidad de registrar y relacionar los datos, también aprenderá a aplicar los procesos para la creación, clasificación, gestión y automatización a través de distintos sistemas. Además, se apropiará de los conceptos fundamentales para elaborar modelos de entidad-relación en base de datos relacionales, y adquirirá las habilidades suficientes para la utilización del lenguaje de consulta SQL.

### **Contenido del curso:**

#### **Unidad 1:**

Introducción a las bases de datos. Qué es el dato. Qué es una base de datos. Qué son entidades y atributos. Base de datos: Conceptos básicos. Tipos de bases de datos. Modelo relacional. Diagrama entidad-relación. Modelado de una base de datos. Lenguaje SQL.

#### **Unidad 2:**

Bases de datos relacionales. Tipos de datos. Gestores de bases de datos relacionales. Fases de diseño de una base de datos. Introducción a MYSQL.

#### **Unidad 3:**

Bases del SQL. Fundamentos del SQL. Instalación de MYSQL workbench. Workbench. Crear una base de datos. Creación de tablas. Insertar datos.

#### **Unidad 4:**

Consultas a una base de datos. Qué es RDB y RDBMS. Estructura básica de un Query. Select. From. Where. WHERE nulo y no nulo. Group by. Order by y having.

#### **Unidad 5:**

SQL Avanzado. Diagrama entidad relación. Alias en MYSQL. Funciones. Creación de vistas. Join. Procedimientos almacenados. Respaldo de datos. Importación de datos.

#### **Unidad 6:**

BBDD NoSQL: Introducción a las bases de datos NoSQL. Modelo de base de datos NoSQL. Aspectos centrales de Mongo DB. Instalación de MongoDB. Aprendiendo a utilizar Mongo DB

República Oriental del Uruguay



**PITMAN**  
ESCUELA DE TECNOLOGÍA

***Mariana Jimena Nuñez Rodino***

***C.I. 5.036.575-3***

*ha cumplido con todas las obligaciones correspondientes al respectivo plan de estudios,  
aprobando el curso:*

***Técnicas de programación***

*Por lo expuesto se le expide el siguiente:*

***DIPLOMA***



*Montevideo, 23 de febrero de 2024*

Director

**CENTRO NACIONAL DE  
EDUCACION A DISTANCIA**



## **Curso de: Técnicas de Programación**

**Carga horaria equivalente: 60 Horas**

### **Objetivos generales:**

Este curso introducirá a los estudiantes en los conceptos básicos de la computación y los fundamentos de la programación. Una vez finalizado, el estudiante podrá fortalecer las bases necesarias para el pensamiento computacional, y con la apropiación de las nuevas habilidades que le ofrece el curso, aprender diversos lenguajes de programación.

### **Contenido del curso:**

Unidad 1:

Informática y programación. ¿Qué es una computadora? El hardware. Dispositivos de Entrada/Salida (E/S): periféricos. La memoria principal. Unidades de medida de memoria. El procesador. Representación de la información en las computadoras. El software. Sistemas operativos. Software de aplicación.

Unidad 2:

Pseudocódigo. Algoritmos, diagramas de Flujo y pseudocódigo. Convenciones. Documentación de código. Operadores aritméticos y relacionales. Desarrollo en pseudocódigo.

Unidad 3:

Datos y estructuras. Variables. Operadores. Lógica. Estructuras de control. Sentencia condicional IF.

Unidad 4:

Bucles, conjuntos y funciones. Entrada de datos. Estructuras tipo bucle. Conjuntos de datos. Operatorias sobre los conjuntos de datos. Concepto de funciones.

Unidad 5:

Paradigmas y lenguajes. Paradigmas de programación. Características de los lenguajes. Tipos de aplicaciones. Áreas y lenguajes actuales. Editores de código.

Unidad 6:

Programación Orientada a Objetos (POO). Introducción a la Programación. Orientada a Objetos. Pilares de la Programación Orientada a Objetos. Conceptos Avanzados. Integración de conceptos II.

Unidad 7:

Arreglos. Arreglos unidimensionales: vectores. Arreglos bidimensionales: matrices. Funciones. Cómo seguir el flujo de ejecución. Variables locales y globales. Funciones con parámetros.



República Oriental del Uruguay



**PITMAN**  
ESCUELA DE TECNOLOGÍA

***Mariana Jimena Nuñez Rodino***

***C.I. 5.036.575-3***

*ha cumplido con todas las obligaciones correspondientes al respectivo plan de estudios,  
aprobando el curso:*

***Visual Studio Code***

*Por lo expuesto se le expide el siguiente:*

***DIPLOMA***



*Montevideo, 5 de marzo de 2024*

Director

**CENTRO NACIONAL DE  
EDUCACION A DISTANCIA**





## **Curso de: Visual Studio Code**

**Carga horaria equivalente: 35 Horas**

### **Objetivos generales:**

Este curso le permitirá al estudiante de programación conocer las funcionalidades del editor de código Visual Studio Code, uno de los más utilizados, ya que, entre otras cosas, integra de forma sencilla extensiones snippets (partes de código reutilizable).

Además, el estudiante podrá reconocer y manipular el sistema intellisense avanzado que contiene este editor.

Por último, el curso propone el reconocimiento de otros editores no IDE (IntegratedDevelopmentEnvironment) tanto para trabajar en línea como la aplicación de escritorio.

### **Contenido del curso:**

#### Unidad 1:

Editores de código (qué son, para qué sirven). Instalación de Visual Studio Code. Configuración.

Procedimientos básicos. Ejecutar archivos. Abrir contenedores.

#### Unidad 2:

Extensiones. Instalar Extensiones. CodeIcons. Desinstalar, Habilitar Y Deshabilitar Extensiones.

Filtrar Extensiones. Actualización de extensiones. Que es un snippet. Instalar snippets a partir de marketplace.

#### Unidad 3:

IntelliSense. Identificación y uso de IntelliSense. Iconos intellisense.

#### Unidad 4:

Técnicas de navegación. Breadcrumbs (miga de pan). Ruta de archivos. Activar y desactivar breadcrumbs.

Navegación rápida de archivos.

#### Unidad 5:

Interface. Identificar, mostrar y ocultar partes de VSC. Aumentar y disminuir zoom. Mover barra de actividad izquierda o derecha.

#### Unidad 6:

Terminales. Qué es una terminal. Formas de abrir una terminal integrada. Renombrar, eliminar, cambiar icono y color de terminal.

Navegar entre terminales. Detección de links.

#### Unidad 7:

Depuradores. Vista del depurador. Debugger extensions. BreakPoint. Variables. Expresiones(watch).

#### Unidad 8:

Otros editores. Codesandbox (online). Stackblitz (online). Codetasty (online). Sublime text (escritorio).

Atom editor (online). Notepad++ (online).

República Oriental del Uruguay



**PITMAN**  
ESCUELA DE TECNOLOGÍA

***Mariana Jimena Nuñez Rodino***

***C.I. 5.036.575-3***

*ha cumplido con todas las obligaciones correspondientes al respectivo plan de estudios,  
aprobando el curso:*

***Programación con JavaScript***

*Por lo expuesto se le expide el siguiente:*

***DIPLOMA***

*Montevideo, 11 de abril de 2024*



Director

**CENTRO NACIONAL DE  
EDUCACION A DISTANCIA**



## **Curso de: Programación con JAVASCRIPT**

**Carga horaria equivalente: 70 Horas**

### **Objetivos generales:**

El estudiante del curso de programación en JavaScript aprenderá a crear aplicaciones mobile para teléfonos celulares así como desarrollos web completos. Además de programar webs interactivas, al conocer los fundamentos del lenguaje más utilizado en la actualidad, estará en condiciones de crear cualquier tipo de desarrollo utilizando funciones y herramientas del framework JavaScript.

### **Contenido del curso:**

#### **Unidad 1:**

Conceptos generales. Lenguajes de programación. Introducción a Java Script. Uso de operadores. Sintaxis y variables. Control de flujos. Ciclos e Iteraciones. Tipos de errores.

#### **Unidad 2:**

Estructuras en JavaScript. Tipos de datos. Tipado dinámico. Valores primitivos. Estructuras de control de flujo. Estructuras condicionales. Objetos. Objeto Storage. Formato. JSON

#### **Unidad 3:**

Eventos y Funciones. Eventos. Eventos OnClick y OnDbClick. Eventos OnMouseOver y OnMouseOut. Arreglos. Vectores. Bucles While y For. Funciones. Funciones de orden superior.

#### **Unidad 4:**

Aplicaciones frontend con JS. HTML DOM (Modelo de Objetos del Documento). Trabajar con Variables. Plantillas literales (string). Librerías y JQuery. Formularios: control Text box. Checkbox. Control radio y select.

República Oriental del Uruguay



**PITMAN**  
ESCUELA DE TECNOLOGÍA

***Mariana Jimena Nuñez Rodino***

***C.I. 5.036.575-3***

*ha cumplido con todas las obligaciones correspondientes al respectivo plan de estudios,  
aprobando el curso:*

***Programación con PHP***

*Por lo expuesto se le expide el siguiente:*

***DIPLOMA***

*Montevideo, 17 de marzo de 2024*



Director

**CENTRO NACIONAL DE  
EDUCACION A DISTANCIA**



**Certificación Norma  
Internacional**  
Servicio de Capacitación  
- Área Educación -

## **Curso de: Programación con PHP**

**Carga horaria equivalente: 100 Horas**

### **Objetivos generales:**

El estudiante que transite por este curso aprenderá los conceptos básicos del lenguaje de programación PHP de uso general y muy utilizado en el desarrollo web del lado del servidor (desarrollador backend). De código abierto y en constante evolución, este lenguaje facilita la conexión entre interface de usuario y servidor y contiene además una completísima API de funciones. Este curso será determinante para quienes quieran iniciar su carrera de desarrollador backend.

### **Contenido del curso:**

#### **Unidad 1:**

Acerca de PHP. Versiones de PHP. Instalación y configuración de php. Instalar Editor. Instalar Plugins.

Configuración del entorno de SO. Páginas Estáticas vs Páginas Dinámicas. Comentarios en HTML en un código PHP. Configuración de entorno de desarrollo.

#### **Unidad 2:**

Variables y Funciones. Modelo Cliente Servidor. Primer proyecto. Tipos de errores. Variables y constantes.

Primitivas en php. Condicionales en php. Ciclos en php. Comillas simples y dobles. Sintaxis heredoc y nowdoc.

Concatenación e interpolación. Extraer y buscar. Reemplazo y formateo. PCRE. Funciones en php.

Estructuras de datos en php. Argumentos de funciones. Declaraciones de tipo escalar.

#### **Unidad 3:**

Arreglos y Flujos. Array. Arrays y Strings. Valores en un Array. Arrays asociativos. Arreglos indexados.

Recorrer Array con FOREACH. Comparaciones switch. Bucles de Iteración e Iteración For. While. Break.

#### **Unidad 4:**

Programación orientada a objetos. Clases y atributos. Variables de instancia y clase. Modificadores de acceso.

Herencia. Get y Set. Clases abstractas. Clases anónimas. Interfaces. Polimorfismo.

#### **Unidad 5:**

Desarrollo Web. Desarrollo Web con php. Incrustar php en HTML. Métodos de solicitud. Redireccionar.

Autenticación HTTP. Cookies y Sesiones. Configuración de Fecha y Hora. Envío de Mails.

#### **Unidad 6:**

BBDD. Crear Bases de Datos. CRUD (Crear, Leer, Actualizar y Eliminar registros). MVC Modelo Vista Controlador.

Comunicación Vista, Modelo y controlador. Conexión.

#### **Unidad 7:**

Configuración de Servidor. PHP.INI .HTACCESS. Servidores Dedicados, Housing, Clustering y VPS.FTP.