



Tecnólogo en Análisis y desarrollo de software
ID Ficha: 2644590

Competencia: Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo

Resultado de aprendizaje: Planear actividades de construcción del software de acuerdo con el diseño establecido.

Actividad de Aprendizaje 0: Determinar tecnologías necesarias para la construcción del sub-proyecto

Descripción de la actividad

Todo proyecto de software requiere no solo de la codificación de los módulos si no que se debe determinar elementos hardware, de red, software, servicios y servidores necesarios para llevar esto a cabo, en esta actividad se presentan algunos interrogantes para contextualizar la planeación del sub-proyecto.

Teniendo en cuenta que todo desarrollo de software necesita unas tecnologías para la construcción del mismo, responda las siguientes preguntas para hacer una correcta planeación:

1. ¿Qué es C?
2. ¿Qué es PHP?
3. ¿Qué es laravel?
4. ¿Qué es javascript?
5. ¿Qué es Node JS?
6. ¿Qué es JAVA?
7. ¿Qué es kotlin?
8. ¿Qué es C-sharp?
9. ¿Qué es programación estructurada?
10. ¿Qué es programación orientada a objetos?
11. ¿Qué es XML?
12. ¿Qué es react js?
13. ¿Qué es bootstrap?
14. ¿Qué es vue?
15. ¿Qué es react-native?
16. ¿Qué es flutter?
17. ¿Qué es IONIC?
18. ¿Qué es angular?
19. ¿Qué es native script?
20. ¿Qué es un API en desarrollo de software?
21. ¿Qué es un API rest?
22. ¿Qué es Android studio?
23. ¿Qué es un emulador en Android studio?



24. ¿Qué es una red local (intranet)?
25. ¿Qué es un servicio de red?
26. ¿Qué es un servidor?
27. ¿Qué es una dirección IP?
28. ¿Qué es una dirección IP estática?
29. ¿Qué es un radio enlace?
30. ¿Qué es un IDE?
31. ¿Qué es mariadb?
32. ¿Qué es mongodb?
33. ¿Qué es postgresql?
34. ¿Qué es mysql?
35. ¿Qué es firebase?
36. ¿Qué es sqlite?
37. ¿Qué es sqlserver?
38. ¿Qué es Oracle db?
39. ¿Qué es localStorage?
40. ¿Qué es sharedpreferences?
41. ¿Qué es y para que se utiliza **xampp**?
42. ¿Qué es **nginx** y para que se utiliza?
43. ¿Qué es Linux?
44. ¿Por qué usar Linux en desarrollo de software?
45. ¿Qué es CLI?
46. ¿Qué es json web token?
47. ¿Qué es illustrator?
48. ¿Qué es adobe XD?
49. ¿Qué es md5?
50. ¿Qué es y para qué sirve workbench?
51. ¿Qué es SSH?
52. ¿Qué es un hosting?
53. ¿Qué es un dominio?
54. ¿Qué es cpanel?
55. ¿Qué es FTP?
56. ¿Qué es encriptar?
57. ¿Qué son pruebas unitarias?

Para evidenciar el buen desarrollo de la actividad de **contextualización** usted deberá tomar tres preguntas suministradas por su instructor, buscar su respuesta, socializar en la sesión para validar la correcta respuesta y en base al trabajo realizado y lo mostrado por el instructor en el manejo de localStorage, realice un test local haciendo uso de html5, css, javascript y **localStorage**.

Como parte final de la actividad y en base a lo realizado, con su grupo de trabajo determinen las tecnologías necesarias para la construcción e implementación del sub



**CENTRO DE GESTIÓN Y DESARROLLO SOSTENIBLE
SURCOLOMBIANO**

INSTRUCTIVO PARA LA EJECUCIÓN DE LA FPI

proyecto formativo.

Tiempo: 15 horas

Material de apoyo: test.rar

Listado de recursos, materiales, equipos, herramientas	<ul style="list-style-type: none">- Instructivo 1- Conexión a Internet- Computador o celular- Software para leer pdf.- Software para leer archivos de word- Cuaderno							
Tipo de Evidencia	Desempeño		Conocimiento		Producto	x	No produce entrega de evidencia	
Producto y Forma de Entrega	<p>Producto: Elaborar un archivo .html con uso de css, html5, localStorage y javascript donde muestre el test de 3 preguntas, adicionalmente un documento <u>determinar tecnologías necesarias para la construcción del sub-proyecto</u></p> <p>Forma de entrega: Presentación en la sesión del trabajo realizado y las tecnologías seleccionadas.</p>							
Fecha de Inicio:								
Fecha de Fin:	15/05/2023							
Intensidad /duración	15 horas							