

## **Semana 2**

### ***Día 1 - Lunes 21 de enero***

Tema: **Conceptos básicos de programación**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: Introducción a los conceptos y prácticas fundamentales para todas las materias de programación de la carrera de Ingeniería Informática.

Tema: **¿Qué es el diseño?**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: Aprendizaje teórico y práctico de la importancia del aspecto visual de los programas y de métodos para facilitar la creación de recursos gráficos.

Tema: **¿Qué es un sistema operativo?**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Introducción teórica sobre el funcionamiento, estructura y manejo de uno a varios sistemas operativos dentro de una computadora

Tema: **Componentes de Hardware**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 5, edificio Jon de Cortina.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Ponencia práctica y teórica en la cual se demuestre a los alumnos los componentes internos de una computadora, y su funcionalidad dentro de la misma.

### ***Día 2 - Martes 22 de enero***

Tema: **Creación de marca**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: Curso sobre como poder crear una Marca que sea única, creativa e interesante para el mercado laboral.

Tema: **HTML/CSS**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: Entendimiento de tecnologías para crear páginas Webs elaborando un ejemplo funcional.

Tema: **GNU/Linux**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Descubrir qué es GNU/Linux y cuáles son las ventajas y desventajas respecto a otros Sistemas Operativos. Conocer criterios para seleccionar adecuadamente la distribución a utilizar.

Tema: **Mantenimiento**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 5, edificio Jon de Cortina.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Breve capacitación para mantenimiento de hardware como ordenadores para prevención de fallas o problemas a largo plazo.

### ***Día 3 - Miércoles 23 de enero***

Tema: **Python**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 2, edificio Jon de Cortina.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: Esta actividad permite aprender lo básico de un lenguaje de programación muy popular y de alta utilidad; conocimiento que se pondrá en práctica mediante la creación de un pequeño juego para dos personas.

Tema: **¿Qué es una máquina virtual?**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: ¿Quieres probar otro sistema operativo además de Windows pero no sabes cómo instalarlo y no quieres sobrescribir el que ya tienes en tu computadora? Este curso introduce al estudiante en la virtualización, en otras palabras: poder tener computadoras una dentro de la otra, tal como si se tratara de archivos.

Tema: **UI/UX**

Cupo: 5 a 25 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Capacitación para diseñar interfaces atractivas y funcionales de aplicaciones Web y aplicaciones Móviles. Así también para aprender cómo brindarle una excelente experiencia a los usuarios que ocupen dichas aplicaciones.

Tema: **¿Por qué ser autodidacta?**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Charla introductoria al aprendizaje personal. Como puede proporcionar mayor flexibilidad y más oportunidades de desarrollo como estudiante. Además de mejorar tu calidad profesional por su aplicación en circunstancias reales.

#### ***Día 4 - Jueves 24 de enero***

Tema: **Programación competitiva**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: Esta actividad permite familiarizarse con todo lo relacionado a los procesos de eliminatorias y clasificación a la Competencia Mundial de Programación ICPC; del mismo modo, permite experimentar y practicar una primera competencia donde la programación se vive como un deporte.

Tema: **Documentos técnicos**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 2, edificio Jon de Cortina.

Hora: 13:00 a 15:00

Descripción: ¿Deseas que tus informes, reportes y tareas de la universidad tengan un aspecto profesional y científico? Este curso introduce al estudiante en la creación de documentos usando LaTeX, una herramienta sencilla de aprender pero complicada de dominar.

Tema: **Dual boot**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: ¿Quieres utilizar dos sistemas operativos distintos en tu computadora pero no sabes cómo hacerlo? Este curso introduce al estudiante a la correcta instalación nativa de varios sistemas operativos en una misma computadora, para que coexistan sin problema alguno.

Tema: **¿Cómo trabajar en equipo?**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 15:00 a 17:00

Descripción: Esta actividad pretende mejorar el rendimiento y resultado de un trabajo en equipo, dando a conocer consejos que ayudarán a tener buena comunicación y confianza con un equipo, además de conocer herramientas de gestión de tareas que mejoran y optimizan las tareas de un trabajo.

***Día 50 - Viernes 25 de enero***

Tema: **Actividad recreativa**

Cupo: 10 a 40 estudiantes.

Lugar: A definir en base a cantidad de inscritos.

Hora: A definir en base a cantidad de inscritos.

## Semana 3

### ***Día 1***

Tema: **Conceptos básicos de programación**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: Introducción a los conceptos y prácticas fundamentales para todas las materias de programación de la carrera de Ingeniería Informática.

Tema: **¿Qué es el diseño?**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: Aprendizaje teórico y práctico de la importancia del aspecto visual de los programas y de métodos para facilitar la creación de recursos gráficos.

Tema: **¿Qué es un sistema operativo?**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Introducción teórica sobre el funcionamiento, estructura y manejo de uno a varios sistemas operativos dentro de una computadora

Tema: **Componentes de Hardware**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Ponencia práctica y teórica en la cual se demuestre a los alumnos los componentes internos de una computadora, y su funcionalidad dentro de la misma.

### ***Día 2***

Tema: **Creación de marca**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: Curso sobre como poder crear una Marca que sea única, creativa e interesante para el mercado laboral.

Tema: **HTML/CSS**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: Entendimiento de tecnologías para crear páginas Webs elaborando un ejemplo funcional.

Tema: **GNU/Linux**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Descubrir qué es GNU/Linux, se mencionarán ventajas y desventajas respecto a otros Sistemas Operativos. Conocer criterios para seleccionar adecuadamente la distribución a utilizar.

Tema: **Mantenimiento**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Breve capacitación para mantenimiento de hardware como ordenadores para prevención de fallas o problemas a largo plazo.

### ***Día 3***

Tema: **Python**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 2, edificio Jon de Cortina.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: Esta actividad permite aprender lo básico de un lenguaje de programación muy popular y de alta utilidad; conocimiento que se pondrá en práctica mediante la creación de un pequeño juego para dos personas.

Tema: **¿Qué es una máquina virtual?**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: ¿Quieres probar otro sistema operativo además de Windows pero no sabes cómo instalarlo y no quieres sobrescribir el que ya tienes en tu computadora? Este curso introduce al estudiante en la virtualización, en otras palabras: poder tener computadoras una dentro de la otra, tal como si se tratara de archivos.

Tema: **UI/UX**

Cupo: 5 a 25 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Capacitación para diseñar interfaces atractivas y funcionales de aplicaciones Web y aplicaciones Móviles. Así también para aprender cómo brindarle una excelente experiencia a los usuarios que ocupen dichas aplicaciones.

Tema: **¿Por qué ser autodidacta?**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Charla introductoria al aprendizaje personal. Como puede proporcionar mayor flexibilidad y más oportunidades de desarrollo como estudiante. Además de mejorar tu calidad profesional por su aplicación en circunstancias reales.

#### ***Día 4***

Tema: **Programación competitiva**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: Esta actividad permite familiarizarse con todo lo relacionado a los procesos de eliminatorias y clasificación a la Competencia Mundial de Programación ICPC; del mismo modo, permite experimentar y practicar una primera competencia donde la programación se vive como un deporte.

Tema: **Documentos técnicos**

Cupo: 5 a 20 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 2, edificio Jon de Cortina.

Hora: 7:00 a 9:00

Descripción: ¿Deseas que tus informes, reportes y tareas de la universidad tengan un aspecto profesional y científico? Este curso introduce al estudiante en la creación de documentos usando LaTeX, una herramienta sencilla de aprender pero complicada de dominar.

Tema: **Dual boot**

Cupo: 5 a 30 estudiantes.

Lugar: Laboratorio 1, edificio Jon de Cortina.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: ¿Quieres utilizar dos sistemas operativos distintos en tu computadora pero no sabes cómo hacerlo? Este curso introduce al estudiante a la correcta instalación nativa de varios sistemas operativos en una misma computadora, para que coexistan sin problema alguno.

Tema: **¿Cómo trabajar en equipo?**

Cupo: 5 a 40 estudiantes.

Lugar: Salón.

Hora: 9:00 a 11:00

Descripción: Esta actividad pretende mejorar el rendimiento y resultado de un trabajo en equipo, dando a conocer consejos que ayudarán a tener buena comunicación y confianza con un equipo, además de conocer herramientas de gestión de tareas que mejoran y optimizan las tareas de un trabajo.

### ***Día 5***

Tema: **Actividad recreativa**

Cupo: 10 a 40 estudiantes.

Lugar: A definir en base a cantidad de inscritos.

Hora: A definir en base a cantidad de inscritos.