

EDT BACKEND CON PYTHON

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
- Código del Programa de Formación:
- Nombre del Proyecto:
- Fase del Proyecto:
- Actividad de Proyecto:
- Competencia:
 - 220501034 IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
 - RAP54 ELABORAR EL INFORME ADMINISTRATIVO, SIGUIENDO LOS PROTOCOLOS DE LA ORGANIZACIÓN, BASADO EN LOS PLANES DE INSTALACIÓN, RESPALDO Y MIGRACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, FACILITANDO LA OPERATIVIDAD Y MANTENIMIENTO DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA
- Duración de la Guía: 24 horas.



2. PRESENTACIÓN

El mundo día tras día esta más interconectado, antes los sistemas de información era el actor principal pero entraron los componentes automatizados de internet de las cosas (IOT) y que este momento están interconectados mediante las API para ser almacenado y desplegados para la toma de decisiones.

Hemos visto la evolución de estas, que comenzó con el intercambio electrónico de datos (EDI) dando comienzo al comercio electrónico, el Middleware orientado a mensajes cubriendo las necesidades de Enterprise Application Integration (EAI), Tim Berners-Lee presenta el primer navegador web, dando origen al javascript, luego SOAP y últimamente el REST.

Las API han cambiado de forma radical la forma de intercambio de datos, ayudando así a la seguridad de la información.





9	Recomendaciones
	El Aprendiz hace
	El instructor explica
	Evidencia por entregar
-	Portafolio de evidencias del aprendiz

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Observe el video ¿Qué son las APIs y para qué sirven?, después de verlo, se debe dar respuesta a la siguiente pregunta:

• ¿Como las API cambian la forma de desarrollar los sistemas de información y el desarrollo de software?



De su opinión en el foro dispuesto en la plataforma LMS sobre la pregunta planteada.

"Todo debe hacerse lo más simple posible. Pero no más sencillo."

Albert Einstein



PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.



Las API o interfaz de programación de aplicaciones, son un conjunto de funciones que se ofrecen mediante bibliotecas de programación para su uso.

Se debe garantizar la seguridad de la información y su resguardo efectivo para cuando ocurra un suceso inesperado o corregir vulnerabilidades y riesgo a éstos.

Nunca se puede resolver un problema en el mismo nivel en el que fue creado.

Albert Einstein

- 3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).
- 3.3.1 Aprender Técnicas y principios de las API.

Se recomienda ver el video "<u>La evolución de las APIs y su modelo de negocio</u>" y la <u>guía para el</u> diseño de API y REST

3.3.2 Instalar un entorno WEB para la construcción de la API

Se necesita para desarrollar la API un entorno WEB, se recomienda ver el video "¿Qué es FLASK?", si se quiere incursionar mas a fondo sobre FLASK se recomienda el siguiente curso dado clic aquí.

3.3.3 Desarrollar API de acuerdo a los requerimientos y normas.

Se recomienda la lectura de Creación de una API

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Para realizar las practicas de los talleres descargar los archivos desde <u>GITHUB</u> para la práctica o utilizando el comando:

"git clone https://github.com/fegasu/backend", desde git bash o descargue GITHUB-DESKTOP.

- 3.4.1 Desarrollar el taller <u>"¿Qué son las API?"</u>, que permitirá al aprendiz aprender a comprender y a construir un API desde cero.
- 3.4.2 Desarrollar el taller "<u>Taller instalación FLASK</u>", que indica la manera de como instalar un servidor web para Python.
- 3.4.3 Desarrollar el taller "Construir API REST en PYTHON", que nos orienta la construcción de un API en Python.
- 3.4.4 Desarrollar el taller "<u>Consumir servicios API con Python</u>", orienta como consumir un servicio desde PHP con un API en Python







4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Materiales de formación AQUÍ

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento:		
Evidencias de Producto:		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

• Román, I. R., & Cosín, J. D. (2007). Técnicas Cuantitativas para la Gestión en la Ingeniería del Software: Netbiblo.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre		Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	JOSE GALINDO SU	FERNANDO JAREZ	INSTRUCTOR	CGMLTI	20/06/2020

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón d Cambio	lel
Autor (es)						





21/01/22 Página 6 de 6