



BITÁCORA

SEMANA 1

Presentación:

Mi nombre es Mario Antunez, soy estudiante de la carrera de comunicación audiovisual multimedia. Me gusta mucho la escritura, la edición y realización de proyectos audiovisuales





Sesión #1

En esta primera sesión se hizo la introducción al curso, definición y uso de las bitácoras a lo largo del ciclo.

Ademas se revisó brevemente el silabus y se hizo la descarga del programa visual studio code.

¿Qué es una Bitácora?

Es una herramienta con estructura cronológica donde se registra el avance de un tema concreto. En esta se incluyen datos, observaciones y demás información que se va recolectando del proceso de investigación de un proyecto

SILABUS

COMPETENCIA 1

Desarrolla una página web para presentar proyectos tecnológicos innovadores.

SESIÓN	CAPACIDAD	CONTENIDOS
1, 2 y 3	CAPACIDAD 1 Comprende el lenguaje de programación básica para diseño web.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al proyecto innovador. • Gestión del proyecto (bitácora digital). • Interfaces y lenguajes de programación para diseño web (HTML, JS, CSS).
4 y 5	CAPACIDAD 2 Aplica el lenguaje de programación para diseñar una web.	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaces y lenguajes de programación para diseño web (Visual, Google sites, Wix, etc). • Estructura de la página web.

COMPETENCIA 2

Desarrolla prototipos de alta definición con componentes tecnológicos y todas las características técnicas del nuevo producto o proceso destinado a la realización de experimentos.

6 y 7	CAPACIDAD 1 Construye piezas para el proyecto en general	<ul style="list-style-type: none"> • Fabricación digital. • Manufactura Aditiva (Impresión 3D). • Manufactura Sustractiva (Laser). • CAD - 3D (Blender). • CAM – 3D (cura engine, flashprint y 3dslicer). • Diseño digital de su producto final (impresión 3d o diseño 3d).
8, 9 y 10	CAPACIDAD 2 Utiliza la tecnología Arduino para la programación de sistemas eléctricos	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos CAE. • Fundamentos de electrónica. • Programación IDE. • Sistemas y diseño electrónico (conceptos). • Sistema electrónico para el producto final (diagrama de flujo).

COMPETENCIA 3:

Diseña un proyecto tecnológico innovador con fundamentos de las tecnologías 4.0.

11 y 12	CAPACIDAD 1 Reconoce y manipula herramientas tecnológicas 4.0.	<ul style="list-style-type: none">● Tendencias tecnológicas 1: Internet de las cosas.● Tendencias tecnológicas 2: Escaneo 3D● Avance de proyecto.
13 y 14		<ul style="list-style-type: none">● Tendencias tecnológicas 3: Realidad Virtual y realidad aumentada.● Tendencias tecnológicas 4: Robótica.● Avance de proyecto
15 y 16	CAPACIDAD 2 Entrega un MVP con sustento teórico y un demo para testear	<ul style="list-style-type: none">● Validación del prototipo (testeo).● Presentación del proyecto tecnológico innovador (video o exposición).

