



**CONSEJO FEDERAL  
DE INVERSIONES**

**CHUBUT**

**CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES**

**CATICVIRCH**

**Cámara de Tecnologías de la Información y  
Comunicaciones del Valle Inferior del Río  
Chubut**

**"Formación Virtual en Programación de  
Aplicaciones"**

**INFORME FINAL**

**ABRIL 2021**

## Resumen

La Cámara TIC del Valle Inferior del Río Chubut y el Ministerio de Agricultura Ganadería y Comercio, con certificación de la Universidad del Chubut, desarrolló una **Formación Virtual en Programación de Aplicaciones**. En base a dicha formación, se propuso realizar 4 módulos dictados en forma virtual a fin de llegar a los diversos puntos de la Provincia y a todas aquellas personas que estén interesadas en las TICs. Esta capacitación en programación se relaciona con especial relevancia en este año 2020 de pandemia que afectó al mundo y que ha llevado a acentuar y acelerar algunas prácticas que ya se venían realizando como es la educación virtual y a distancia, dejando ver así, la importancia del uso de tecnologías de software y comunicaciones.

La modalidad del curso fue virtual, a través de una plataforma educativa provincial con una duración de 8 meses. La metodología de enseñanzaaprendizaje se plantea como una metodología activa mediante actividades teórico-prácticas impartidas por el docente responsable de cada módulo con apoyo de los demás docentes para corrección de prácticas, consultas y seguimiento de los alumnos.

El alumno que cumplió con todas los Trabajos Prácticos de la capacitación y participó en los meetings virtuales obtuvo un certificado de aprobación, aquellos que debieron TPs accedieron al certificado de asistencia.

## Objetivo General

Generar capacidades en desarrollo de software, aplicaciones y servicios web mediante una formación virtual a distancia.

## Objetivos Particulares

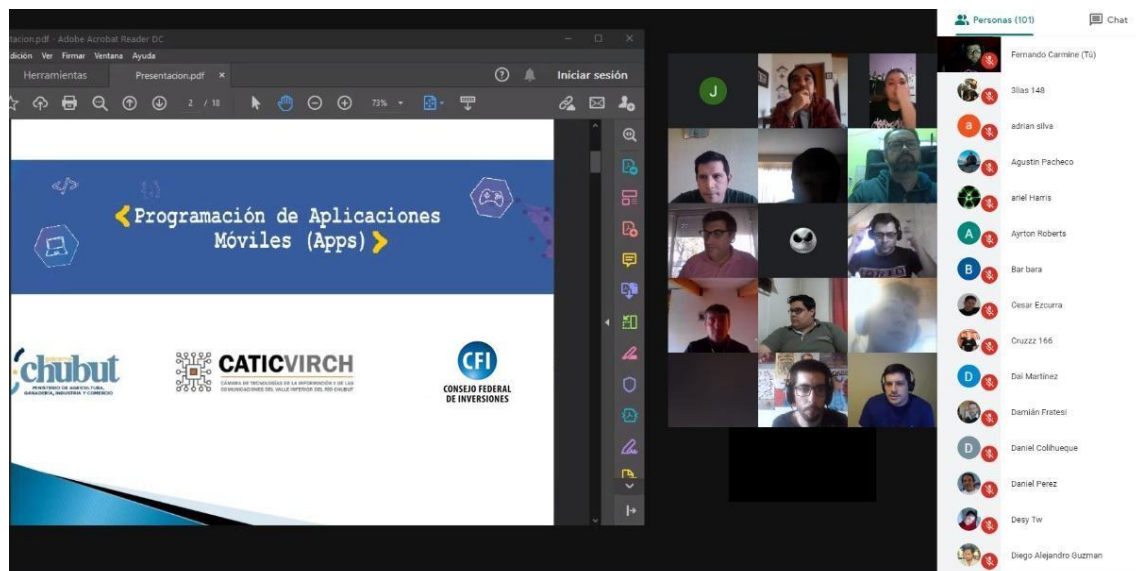
- Brindar una formación virtual en programación y desarrollo de aplicaciones
- Capacitar y formar, personas como futuros programadores
- Brindar capacidades en manejo de Bases de Datos y desarrollo web.
- Cubrir la demanda laboral de las Industrias Basadas en el Conocimiento, uno de los sectores que más crece y exporta en Argentina.
- Brindar a un amplio sector de comunidad, la posibilidad de adquirir de forma gratuita y online los conocimientos y herramientas para desempeñarse laboralmente en área del software.
- Promover la generación y transmisión de conocimientos de rápida aplicación y alto impacto en el desarrollo local.

## Destinatarios

Los receptores de la propuesta fueron interesados en el mundo de la tecnología y la programación, aquellos habitantes mayores de 18 años de la provincia del Chubut interesados en las TICs.. La demanda de programadores/as, en distintos organismos y empresas de la provincia es cada vez mayor, por lo que se pensó en una formación intensiva que capacite y certifique en programación sin necesidad de ser un experto en computación o informática y sin moverse de su casa aprovechando la virtualidad y los entornos educativos online.

Los requisitos para realizar la capacitación fueron:

- Disponer de una computadora personal para realizar las prácticas propuestas.
- Una conexión a Internet, pudiendo acceder desde un teléfono celular dada que las clases se subían a youtube.
- Una cuenta de correo personal preferentemente Gmail.
- Realizar la inscripción online en el plazo establecido y cumplimentar todos los pasos que se le indiquen para acceder a la plataforma virtual y al Curso.



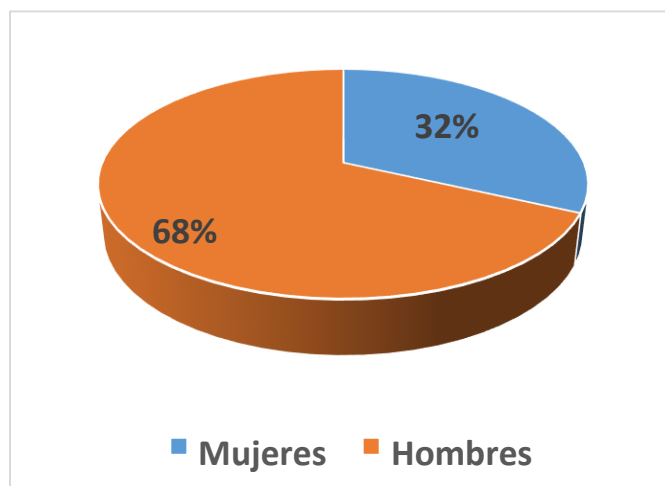
## Inscriptos por Localidad:

Ciudad	Cantidad
Trelew	140
Comodoro Rivadavia	64
Rawson	52
Puerto Madryn	32
Esquel	18
Trevelin	18
Gaiman	16
Otra	9
Sarmiento	5
Dolavon	4
Lago Puelo	4
Dr.Ricardo Rojas	3
Tecka	3
<b>TOTAL</b>	<b>368</b>



**Inscriptos por sexo:**

Sexo	Cantidad
Mujeres	118
Hombres	252



### Avance de la capacitación.

Módulos:

- 1- Técnicas de programación (**Estado: Concluido**)
- 2- Desarrollo de Software **Estado: Concluido**)
- 3- Java para Aplicaciones (**Estado: Concluido**)
- 4- Base de datos (**Estado: Concluido**)

Se optó por un cursado intensivo de 4 encuentros semanales de 3:00 hs online, más las clases de consulta optativas para resolver las propuestas prácticas presentadas. Todos los encuentros fueron grabados y subidos al entorno virtual. Las respuestas finalizado el primer módulo fueron muy buenas, con las deserciones esperadas para una formación de carácter intensiva.

### CRONOGRAMA 1era ETAPA

SEMANA	CONTENIDOS
	6.1. Técnicas de Programación
<b>Semana 1</b>	<b>Elementos Informáticos, Actividades prácticas de escritura de pseudocódigo en papel, prueba de escritorio y diagrama de flujo. Conceptos básicos de programación, algoritmos simples para lograr la comprensión debida en el alumno para llegar a la resolución de un problema.</b>
<b>Semana 2</b>	<b>Procesos de control: proceso predictivo de control proceso empírico de control Desarrollo de Programas, modelos de proceso para el desarrollo de software. modelo de proceso en cascada modelo de proceso en cascada con subproyectos modelo de proceso incremental modelo de proceso iterativo</b>

Semana 3	Diseño de algoritmos, Estructuras de Control – Secuencial – Alternativa Simple – Alternativa Doble – Alternativa Doble Estructuras de Datos – Repetitiva Hacer Mientras (Do While) – Repetitiva Para (For) sobre– Arreglo Booleano – Dos Arreglos – Alternativa Múltiple – Repetitiva Mientras (While)
Semana 4	tipos de datos referencia conversión de tipos de datos o casting ámbito de las variables operadores arrays estructuras de control condicionales bucles bloques para manejo de excepciones clases y objetos variables miembros de objeto métodos
Semana 5	Casos prácticos: cajero automático, estación de servicio, web service, mail server, dhcp server
6.2. Desarrollo de Software	
Semana 6	El desarrollo de software en una mirada <i>desarrollar software _ dejar contento al cliente</i> recolectar requerimientos _ saber que quiere el cliente planificar _ definir la hoja de ruta para el viaje estimar diseñar _ crear el software programar _ construir el software revisar técnicamente _ verificar con un colega lo que hicimos probar controlar la configuración _ cuidar y defender lo que desarrollamos monitorear
Semana 7	Recolectar requerimientos ¿por qué son importantes los requerimientos? ¿de dónde provienen los requerimientos? Problemas asociados a requerimientos un enfoque ágil para el tratamiento de los requerimientos historias de usuario componentes de una historia de usuario redacción de una historia de usuario invest – características de una historia de usuario planificar proyectos de software
Semana 8	Planificación de proyectos de software ¿qué hace que un plan sea bueno? la planificación en el contexto de los procesos de control empírico y definido. Metodologías ágiles: <i>Manifiesto ágil</i> Scrum Extreme programming (xp) Tdd (test driven development

Finalizada la primera etapa aprobaron el trabajo final los siguientes:

<b>Inscritos</b>	<b>381</b>
<b>Aprobados 1er Módulo</b>	<b>172</b>

## **MÓDULOS 6.1 y 6.2: Técnicas de Programación y Desarrollo de Software**

El módulo de técnicas de programación y Desarrollo de Software se desarrollaron avanzando sobre los criterios empleados para poder crear algoritmos simples hasta más complejos. Se hace una aproximación hacia el desarrollo de programas pequeños para que entiendan la lógica de un algoritmo y sus partes. Por otro lado, se estudió la forma de implementar procesos mediante los diagramas de flujos, demostrando el camino indicado para las mejoras a entender las metodologías de trabajo en cada ambiente laboral. También sobre este módulo se explica de dónde viene la historia del desarrollo de software y sus implicancias en el futuro de la programación en el mundo globalizado.

Se optó por un cursado intensivo de 4 encuentros semanales de 3:00 hs online, más las clases de consulta optativas para resolver las propuestas prácticas presentadas. Todos los encuentros fueron grabados y subidos al entorno virtual. Las respuestas finalizadas los primeros módulos fueron muy buenos (presentadas en el primer informe) con las deserciones esperadas para una formación de carácter intensiva.

### **MÓDULO 6.3 JAVA PARA APLICACIONES**

En este módulo el alumno adquirió los fundamentos básicos de la programación orientada a objetos, fundamental para el desarrollo de Aplicaciones en un IDE Eclipse. Fue de especial interés para esta etapa que el alumno sea capaz de analizar un problema proponiendo la solución más óptima. Al mismo tiempo que adquiriera estos conocimientos aprendiendo un lenguaje de programación orientado a objetos con el que desarrollar en práctica los conocimientos teóricos. Todos los conceptos sobre programación adquiridos (teóricos y prácticos) se aplicaron al desarrollo de programas complejos donde el alumno hizo uso de la programación orientada a objetos: definiendo clases, aplicando herencia y desarrollando los métodos necesarios para el correcto funcionamiento del programa.

Los objetivos específicos de aprendizaje fueron:

- Adquirir los fundamentos básicos de la programación orientada a objetos.
- Aprender un lenguaje de programación orientado a objetos (JAVA) con el que desarrollar en la práctica los conocimientos teóricos.
- Ser capaz de escribir programas sencillos en los que se utilicen:
  - Encapsulación, herencia y polimorfismo.
  - Clases abstractas e interfaces.
  - Control de excepciones.
  - Ficheros de distintos tipos.
- Conocer los principios más importantes de la programación recursiva.
- Conocer y utilizar diversos algoritmos de ordenación y búsqueda.
- Entorno de Aplicaciones Android

## Cronograma etapa 2

Semana	Temas	Actividad
1	Paradigma Orientado a Objetos Desarrollo de Software con un Paradigma Orientado a Objetos. Clases, Objetos (estado, comportamiento, identidad), relaciones entre los objetos (enlaces y agregacion), relacion entre clases (asociacion, herencia, polimorfismo, agregacion)	Actividad 1
2	Modelado en el desarrollo de Software UML y su aplicacion en el desarrollo	Actividad 2
3	Lenguaje de Programacion Orientado a Objetos Java como lengua de programacion Entorno de desarrollo, NetBeans Clases, Conversion de datos, Variables, Operadores	Actividad 3
4	Estructuras de datos, Arrays, Metodos, Setters y Getters Sobrecarga de metodos, Herencia	Actividad 4
5	Instalación del ambiente de desarrollo IDE Eclipse	Actividad 5
6	Introducción al Desarrollo de Aplicaciones para Android. SDK. ADT. Arquitectura de android. Tipos de aplicaciones. Activities, Intent, Estructura de un proyecto	Actividad 6
7	Interfaz de usuario, Views, Layouts, Actividades. Spinner. Tostadas (Toast). Alert Dialog. Prograss Dialog. InputFilter para los EditText. Eventos, Menues	Actividad 7
8	Trabajo final	Actividad 8

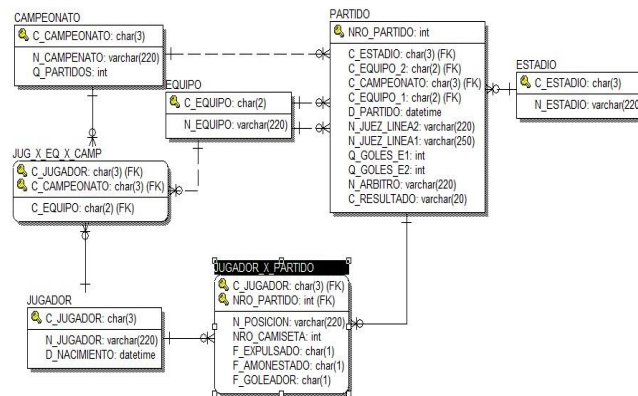


## 6.4 MÓDULO BASES DE DATOS



El módulo de base de datos tiene como objetivo fundamental presentar al alumnado las principales técnicas y herramientas de análisis y diseño de sistemas de información. Una de las tareas a realizar fue el diseño de un sistema de información mediante el diseño de la base de datos. La primera etapa de este diseño fue el modelado conceptual de datos. Está comprendido entre el conocimiento que deben obtener para armar un conjunto de información concreta que tenga como finalidad satisfacer lo que el cliente necesita y también obtener los conocimientos para poder crear un base de datos integral y escalable para futuros cambios de negocio. En esta etapa se dictaron conceptos sobre base de datos relacionales, consultas SQL, representación de datos y normalización de la misma. Finalmente se consolidó el modelo de representación de la información en conjunto al desarrollo de una aplicación haciendo hincapié en la correcta conexión entre tablas y el sistema.

Este módulo de contó con una activa participación de los alumnos, mostrando un interés marcado en profundizar los temas y en aplicarlos a sus trabajos o estudios. A pesar de que en su mayoría provenían de su jornada diaria de labor, se integraron a las dinámicas y sesiones de las clases, las cuales fueron diseñadas con un enfoque de aplicación y fundamentalmente prácticas. Los conceptos presentados van de la mano con el tipo soluciones a ser implementadas en los sistemas informacionales actuales.



Los conocimientos adquiridos en este módulo por los alumnos fueron los siguientes:

- Modelo Conceptual de Base de Datos
- Modelo Relacional de Base de Datos
- Motor de Base de Datos MySQL
- Servidor Apache de aplicaciones
- Administrador de Base de Datos PHPmyAdmin

El framework elegido en esta etapa de la capacitación fue un WAMP, que es un acrónimo que significa Windows, Apache, MySQL y PHP. Es un stack o conjunto de soluciones de software que significa que cuando se instala WAMP, se está instalando Apache, MySQL y PHP en el sistema operativo (Windows en el caso de WAMP). Aunque se pueden instalar por separado, por lo general son empaquetados.

WAMP deriva de LAMP (la L significa Linux). La única diferencia entre estos dos es que WAMP se usa para Windows, mientras que LAMP para sistemas operativos basados en Linux. Cada aplicación empaquetada en este framework representa lo siguiente: «W» significa Windows; también hay LAMP (para Linux) y MAMP (para Mac). «A» significa Apache. Apache es el software de servidor que se encarga de servir las páginas web. Cuando se solicita ver una página, Apache cumple la solicitud a través de HTTP y muestra la aplicación. «M» significa MySQL. El trabajo de MySQL es ser el sistema de gestión de base de datos para tu servidor. Almacena toda la información relevante, como el contenido de tu sitio, los perfiles de usuario, etc. «P» significa PHP. Es el lenguaje de programación en el cual está escrito por ejemplo WordPress y actúa como aglutinante

para toda este stack de soluciones. PHP se ejecuta junto con Apache y se comunica con MySQL.



En cuanto a la conexión entre el módulo Java y el módulo Bases de datos se propuso introducir al estudiante en la persistencia de datos que generan las aplicaciones JAVA. Para ello se presentó la configuración básica del ORM y sintaxis de consultas. “Hibernate es una herramienta de Mapeo objeto-relacional (ORM) para la plataforma Java (y disponible también para .Net con el nombre de NHibernate) que facilita el mapeo de atributos entre una base de datos relacional tradicional y el modelo de objetos de una aplicación, mediante archivos declarativos (XML) o anotaciones en los beans de las entidades que permiten establecer estas relaciones. Hibernate es software libre, distribuido bajo los términos de la licencia GNU LGPL”. En otras palabras, Hibernate es un Framework que agiliza la relación entre la aplicación y la base de datos. Para poder aprender a utilizarlo es necesario contar con los conocimientos básicos de base de datos y SQL así como manejar el lenguaje Java.

¿Por qué usar un Framework ORM? Cuando desarrollamos aplicaciones en muchos casos todo termina siendo un conjunto de ABM ( alta, baja y modificaciones de datos) que luego consultamos. Para ello se utiliza una base de datos donde hay muchas tareas repetidas: por cada objeto que quiero persistir debo crear una clase que me permita insertarlo, eliminarlo, modificarlo y consultarlo. Con excepción de consultas especiales, el resto es siempre lo mismo. Este es el momento dónde un ORM tiene una importancia fundamental. Con solo configurarlo todas estas tareas se ejecutan automáticamente y solo tendrás que preocuparte por las consultas especiales. ¿Cómo funciona Hibernate? El desarrollador deberá configurar en un archivo XML o mediante annotations donde corresponde un atributo de una clase, con una columna de una tabla. Es una tarea simple donde existen herramientas que lo hacen por nosotros.

## Cronograma 6.4 Base de datos

<b>Unidad 1</b>	introducción dbms – data base management system
<b>Unidad 2</b>	concepto propósito de los dbms (database management system) funciones de los dbms tecnología de base de datos vs. Tecnología tradicional sistemas de base de datos distribuidos y centralizados
<b>Unidad 3</b>	clasificación de bases de datos bases de datos sql bases de datos para soporte a la toma de decisiones
<b>Unidad 4</b>	modelo entidad relación caso de estudio conceptos básicos del modelo de entidad relación entidades atributos consultas sql
<b>Unidad 5</b>	reglas de integridad relaciones modelo lógico relacional estructura de datos relacional integridad en las bases de datos relacionales reglas de integridad para clave primaria regla de integridad en las relaciones reglas de integridad para claves ajenas consultas sql
<b>Unidad 6</b>	motores de bases de datos relacionales alternativas de motores de bases de datos relacionales consultas sql
<b>Unidad 7</b>	consultas sql update delete insert drop
<b>Unidad 8</b>	índices procedimientos almacenados y funciones
<b>Unidad 9</b>	vistas triggers o disparadores
<b>Unidad 10</b>	transacciones ¿por qué es necesaria la recuperación? Acid en las transacciones estados de una transacción y operaciones adicionales

Análisis de actividades prácticas y promedio de alumnos que la completaron

Publicado el 5 nov

Dado el siguiente enunciado identificar:

- a) Identificar los objetos del dominio cine
- b) Identificar herencias
- c) Identificar propiedades de los objetos

**0**

Han presentado la tarea

**35**

Asignadas

**66**

Evaluadas



**Practica 1.pdf**  
PDF

5 comentarios de la clase

Sin fecha de entrega

Sea una empresa telefónica que brinda servicios de comunicación a sus abonados. Las comunicaciones pueden ser locales, interurbanas e internacionales. De cada comunicación se conoce el momento de su comienzo, la distancia entre los destinos (que llama y que recibe) y la duración. Cada una de las llamadas se factura de una forma distinta. Las locales tienen un costo fijo por minuto. Las interurbanas tienen un valor que depende de la ciudad destino y en función de la distancia (hay 3 rangos discriminados) es el costo de la misma. Y por último, para las llamadas internacionales el costo depende de la hora en la que comience la misma. Si comienza entre las 08:00 y las 20:00 tienen un

**1**

Ha presentado la tarea

**64**

Asignadas


**36**

Evaluadas


Java - Prog. Apps  
2020

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones


---

 Fernando Carmine ⋮

---

 Mauro Orias ⋮

**Alumnos**


101 alumnos 

---

Acciones ▾

A-Z

---


gaston alesahad

⋮

---

?

**Anexo 1. Alumnos que terminaron la formación Anexo 2. Alumnos que presentaron el trabajo final integrador**

Valoraciones / Encuestas

Por favor indica lo más positivo del curso

Redes y programación	La predisposición del profesor
La claridad y la posibilidad de consulta	

<p>Las clases teóricas- prácticas explicadas paso a paso con un lenguaje adaptado aquellos que inician en la programación, siendo entendibles y abierto a responder preguntas y evacuar dudas.</p> <p>Explican bien los conceptos, si hay dudas buscan la manera de ayudarnos</p> <p>Abrir el juego del dictado de MOOC en forma local y la interacción entre los alumnos Estoy haciendo una tecnicatura en programación a distancia, y lo visto aquí en pseudocódigo fue mucho más completo. Lo positivo que las clases sin grabadas y uno puede ver en otro momento si no puede asistir al horario establecido de las clases La predisposición y la calidad de las explicaciones de los docentes. Estuvieron atentos en todo momento. Asimismo, creo que fueron muy útiles las clases de consulta y otros recursos adicionales como la plataforma Slack.</p> <p>Las expectativas a futuro</p> <p>Lo dinámico que es</p> <p>Los profesores</p> <p>Los profesores son muy amables y predispuestos.</p> <p>El contenido y las explicaciones de los profesores..</p> <p>La organización a pesar de ser a distancia es muy buena.</p> <p><b>APRENDER TEMAS NUEVOS Y LA PREDISPOSICIÓN DE LOS DOCENTES</b></p> <p>La excelente buena onda de los profes. Se notan sus ganas de enseñar.</p> <p>Preparación de los docentes. Excelente clima en las clases online.</p> <p>la atención y la preocupación de el profe en asegurarse de que entiendas todo. además que se explican muy bien y se nota que ama lo que hace.</p>	<p>La predisposición de los profesores, ya que esta modalidad virtual muchas veces hace que sea difícil poder explicar</p> <p>La disposición del material de cada clase y la flexibilidad en cuanto al tiempo para poder presentar los TP las clases de consulta, y las explicaciones con ejemplos que se dan en clases, más la atención al chat durante ellas</p> <p>Que sea online y gratuito</p> <p>Para mí, que siempre estoy complicado con los horarios, la posibilidad de poder ver las clases después. Y claro saber que cuento con el apoyo de los profes en caso de necesitarlo; y con los demás canales como slack y whatsapp.</p> <p>La posibilidad de hacer el curso a distancia</p> <p>Que suban las clases grabadas (semanal y la de consulta), las diferentes plataformas para trabajar que usamos, que suban material al classroom y que expliquen las veces que sea necesario. La buena onda de los profesores</p> <p>Lo más positivo es que hay un buen ambiente y se explican bien los temas</p> <p>La posibilidad de aprender en el contexto actual, de manera Gratuita</p> <p>La combinación de lo teórico con lo práctico la buena onda y la explicación de los profes</p> <p>Lo considero accesible y se adapta bien a mis tiempos y actividades. Q sea On Line y bien explicado Buena enseñanza me gusta como de a poco le enseña a otras personas sin experiencia, y de manera bastante sencilla como introducirse al mundo del desarrollo</p> <p>La posibilidad de hacerlo on-Line y poder ver las clases grabadas cuando no puedo conectarme.</p>
--	---

<p>La dinámica de las clases</p> <p>Principalmente el orden de los materiales a la hora de enseñar</p> <p>Profesores dedicados, entusiastas y que enseñan muy bien El compañerismo no conocia el programa pse. muy util para comprender la logica en un lenguaje amigable.</p> <p>El seguimiento a los alumnos, super atentos todos!</p> <p>buena predisposición y claridad en las clases</p> <p>Que graben las clases para poder verlas cuando puedo</p> <p>Todo esta muy bien en general me gusta como lo planificaron</p> <p>Es un curso que permite pensar en muchas aplicaciones de la programación y se siente muy ameno el modo del dictado del mismo</p> <p>La disposición de los profesores a atender las dudas y acompañar a los alumnos en los ejercicios</p> <p>Redes</p> <p>El acompañamiento constante creo que lo positivo del curso puede llegar hacer, todo el material nuevo que uno va aprendiendo, o reforzando y la atención de los capacitadores</p> <p>La posibilidad de ver las clases grabadas y las explicaciones de los trabajos prácticos</p> <p>Las clases de consulta, la predisposición para explicar, el material.</p>	<p>La predisposición de los instructores.</p> <p>La puntualidad y el título que van a entregar</p> <p>La virtualidad y la flexibilidad para con él cursado Java hacer sencillo lo que antes veia muy complicado, jamás me imaginé que iba a poder entender algo de programación, y agradezco que suban las clases grabadas ya que por diferentes motivos a veces no puedo presenciar las clases, o mi internet anda tan mal que de noche las clases grabadas reproducen mejor sin tildarse.</p> <p>Buen contenido</p> <p>Las clases en vivo lindos</p> <p>Los medios de presentar nuestras dudas, y la clase extra de apoyo para sacarnos las dudas! La dinamica</p> <p>Los ejemplos son claros y aunque aun no lo he necesitado me parecen bien las clases de apoyo para despejar dudas</p> <p>La organización del curso y la buena utilización de las plataformas seleccionadas para el aprendizaje</p> <p>Las cosas nuevas que aprendemos</p> <p>Me agrada las clases ya que la información es bien explicada son dejar lugar a dudas</p> <p>Capacitación gratuita</p> <p>La multiplicidad de opciones para consultas. Plataforma muy buena para interactuar en las clases</p>
--	---

Por favor indica lo más negativo del curso

<p>En lo personal, encuentre los primeros 2 meses no muy util ya que sabia pseudocodigo (por la uni) y me queda</p>	<p>no le veo nada negativo No encuentro nada negativo No tengo nada negativo para indicar</p>
---	---

<p>esperar al modulo de java para realmente empezar el curso.</p> <p>el resto de la gente. pero es un tema mio ese :)</p> <p>El horario de la clase de los martes.</p> <p>nada</p> <p>"No tengo nada negativo</p> <p>Nada</p> <p>Nada</p> <p>No hay</p> <p>no le encuentro nada negativo</p> <p>Nsda</p> <p>No encuentro algo negativo</p> <p>Nada</p> <p>No puedo seguir el ritmo</p> <p>nada</p> <p>Usar el PseInt</p> <p>negativo nada</p> <p>El feeb back de los alumnos mas avanzados.</p> <p>Hacen confusa las clases</p> <p>Nada</p> <p>No encuentro nada que se pueda decir negativo</p> <p>Se mezcla mucho en las clases de teoría, la practica. O sea termina la clase de teoría y empieza a ver los ejercicios que nos van a dar. Es como que ya nos están dando la respuesta anticipada. Para mí cada uno tendría que tratar de resolver los ejercicios y si no salen consultar en slack o en la clase de consulta.</p> <p>Por el momento no encuentro algo negativo</p> <p>Me gustaria que fuese con un poco mas de carga horaria</p> <p>No he visto cosas negativas, lo único es que tengo los conocimientos del primer módulo, y eso me hizo perder un poco el entusiasmo, pero no es un tema de paciencia para llegar a la segunda parte.</p>	<p>Como critica constructiva, estaria bueno que en una plataforma se encuentre todo a disposición. Si bien en esta ocasión se utilizan dos plataformas, estaria bueno que este centralizado</p> <p>Sin comentarios</p> <p>No puedo responder ya que aún no finalizamos el primer módulo</p> <p>La verdad, no pude estar en todas las clases como para poder identificar algo. La escases de ejercicios</p> <p>Que los alumnos que tienen mas conocimiento queriendo aportar a la clase se adelantaran a temas mas complejos, desviando la clase a temas que aun no se vieron, lo cual podria confundir a los alumnos que estan aprendiendo desde cero.</p> <p>No hay nada negativo</p> <p>Los tps están bien, pero estaría bueno un par de ejercicios más , 5 o 6 en total por tp para afianzar más los temas (tengamos en cuenta que de momento estamos en pseudocódigos, puede que java esté bien 3 ejercicios por tp y me retracto) no encuentro nada negativo algo tan complejo como la programación.</p> <p>MI FALTA DE TIEMPO</p> <p>Nada por ahora</p> <p>Nada</p> <p>Me gustaría poder practicar más (otros ejercicios de práctica quizás, no entregables)</p> <p>No veo nada negativo</p> <p>Esta bien armado Muy lento siento que va muy lento, y las clases via classroom bastante aburridas</p> <p>La manera de enseñar de Mauro no se me acomoda . No le entiendo nada . Va muy rápido y empezó explicando cosas muy avanzadas para los que no sabemos</p>
---	---



<p>No puedo indicar nada como negativo del curso.</p> <p>Siento que en ciertas ocasiones van mas avanzados y algunos alumnos estamos aprendiendo todo este mundo de la programación</p> <p>Con tiempo debería aparecer más material de cursado Por ahora nada.</p> <p>Nada</p> <p>Las clases duran poco</p>	<p>absolutamente nada de programación. Creo que en las salas hay gente que ya tiene experiencia en programación y no van acorde a los principiantes</p> <p>Ninguno</p> <p>No tengo</p> <p>Nada hasta ahora.</p> <p>Creo que el tiempo limita un poco las opciones para aprender</p>
---	---

¿Qué capacitación te gustaría que brindemos?

<p>Algo mas abocado a base de datos y al uso de los lenguajes de programación que mas se pueden utilizar hoy en dia Robótica estaria bueno ir viendo algo de ui/ux para complementar con lo que ya estamos haciendo. figma es una gran herramienta para eso.</p> <p>Ecommerce o marketing digital arduino y robotica Sistema operativos</p> <p>Enseñanza de la programación para profesores de escuelas del Chubut.</p> <p>Mejoraría desde los primeros años las capacidades de resolución de problemas y generaría efecto multiplicador</p> <p>Programacion de juegos en dispositivos moviles</p> <p>Robotics, base de datos sql</p> <p>Sujeto a las propuestas generales de redes puede ser</p> <p>Programación en otros lenguajes, redes, base de datos</p> <p>Otros niveles dentro de programación o el de impresoras 3D</p> <p>Impresión 3D, Autocad, etc</p>	<p>Redes e informatica mas avanzados</p> <p>Programación avanzada en cualquier lenguaje de mayor uso a nivel mundial</p> <p>Robotica</p> <p>Me gustaría una capacitación en redes</p> <p>Capacitación en otro lenguaje de programación</p> <p>Desarrollo de app en java, JS, Angular, React</p> <p>Seguir profundizando en lenguajes de programación ej Php</p> <p>Me había inscripto en la de Impresión 3D, que espero se pueda dar. Y luego me gustaría algo de programación para desarrollo web, diseño, maquetado o Diseño grafico.</p> <p>Metodologías Ágiles</p> <p>Python - Django</p> <p>Robotica</p> <p>Me gustaría continuar aprendiendo sobre programación, y también me gustaría como posibilidad algo vinculado a diseño web o multimedial. También creo que sería de utilidad algo en relación a reparación/mantenimiento de PCs.</p> <p>Programacion en diferentes lenguajes, javascript, html, css, node.js, pyton, etc.</p>
--	--

<p>la de impresión en 3D y algún otro que renga rápida salida laboral</p> <p>Robotica</p> <p>Paginas web</p> <p>Sobre redes o servidores</p> <p>redes Godot</p> <p>Seguridad informatica o base de datos</p> <p>Linux, Programacion Web ( Frontend / backend), cosas sobre seguridad informatica, phyton</p> <p>Recien empiezo con la programación, pero más en este sentido estaría bueno, trataré de estar atento a otros cursos que preparen, sea de reder u otra cosa.</p> <p>un curso para programar paginas web</p> <p>Desarrollo web</p> <p>Como diseñar en programas como lumen o photoshop en que sentido? futuro? algo de redes estaria genial</p> <p>Más de programación, arduino, robótica</p>	<p>Linux</p> <p>Python, bases de datos, SQL, DQLite Una capacitación que nos permita ingresar al mercado laboral.</p> <p>Diseño Grafico o algo por ese estilo.</p> <p>CSS, Bootstrap, Javasript, Photoshop, Illustrator, Mysql.</p> <p>Me gustaría seguir indagando en lenguajes de programación.</p> <p>Reforzar programacion, mas adelante puede ser otro lenguaje</p> <p>Testing</p> <p>Programacion en arduino</p> <p>Me gustaria seguir con programacion SQL y Python Html una capacitación de fotografía estaría muy buena.</p> <p>Programación de videojuegos</p> <p>Programacion en computadoras</p> <p>JS, NodeJs, python avanzado</p> <p>Android Studio con Flutter y Dart o Kotlin</p> <p>Redes</p> <p>Lenguaje c, robotica, impresion en 3d</p>
--	---