

## cosas a aprender en mi mundo y carrera

forma y conocimiento que necesito tener en cuenta para la carrera significa pasar y conocimiento que me gusta y necesito para la vida es aprendizaje

### conocimiento de interés computacional

- lenguajes de programación como R , Python, Java, C/C++, Perl y LISP , JavaScript (con HTML y CSS) para conocer otras formas de hacer las cosas
- bases de la computación

[https://www.tutorialspoint.com/computer\\_science\\_tutorials.htm](https://www.tutorialspoint.com/computer_science_tutorials.htm)

- matemáticas de la computación de diferentes cosas como aleatoriedad ,criptografía ,ML ... etc
- planeación proyectos, creación de herramientas , uso de algunas herramientas corrección de posibles errores en códigos ajenos y colaborar (ética de programación)
- eficiencia de los algoritmos
- criptografía
- visión computacional
- automatización de tareas
- inteligencia artificial
- programación distribuida de aplicaciones
- computación científica
- - bioinformática
- - química informática
- - genética con informática
- - astrología y informática
- - física y informática
- diferentes paradigmas
- - programación funcional
- - programación orientada a objetos

### conocimiento de que se necesita para "sobrevivir" en la Universidad

- pensamiento ingenieril (formas de trabajar para resolver un problema en equipo)
- - buscar un equipo ideal que trabaje y se tenga un interés en común para distribuir la carga de trabajo esto se encuentra ensayando con diferentes personas que hasta encontrar gustos y un ritmo de trabajo en común de diferentes maneras se puede encontrar una persona para trabajar en equipo alguien ,que quiera volver más agradable su supervivencia en la U , resolver problemas eso se puede en equipo o sin equipo
- introducción a los sistemas
- - saber cómo funcionan los distintos sistemas numéricos y utilizar programación por bloques y entender cómo hacer que sea posible crear algo complejo en esa programación de manera organizada y optimizada
- pensamiento algorítmico
- - para ganar: hacer los ejercicios propuestos por el profesor
- - para aprender ponerme metas y proyectos más ambiciosos y complejos explorando diferentes paradigmas

- analisis geometrico
- - para ganar :hacer y practicar la metodologia del docente y los ejercicios propuestos de la forma del docente implicando devolverse a una explicacion anterior con una forma de como lo se presentaria de otro metodo
- - para aprender poniendolo en terminos agradables y aplicables para programarlos

## **Aprende a escribir**

### **practicar algo que tenga que ver con ciencia ficcion**

### **artes marciales**

### **meditacion**

### **zen**

### **juegos de palabras**

### **palabras con doble sentido**

### **apreciar la musica**

### **hacer musica**

### **matematicas**

### **ingles**

### **defenderse legalmente ,los DDHH y a no estar por encima de los demas**

### **usar herramientas**

### **hacer herramientas**

### **a hacer proyectos y mantenerlos**

### **arte**

**historia**

**filosofia**

**astronomia**

**biologia**

**quimica**

**fisica**

**valores**

**economia**

**documentar**

From:  
<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:  
<https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/requeriminetos-para-semihacker/forma-de-aprender/start?rev=1583114069>

Last update: **2020/03/02 01:54**

