

## 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 aprendizajes

### conocimiento de interes computacional

- lenguajes de programacion 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 computacion

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

- matematicas de la computacion de diferentes cosas como aleatoriedad ,criptografia ,ML ... etc
- planeacion proyectos, creacion de herramientas , uso de algunas herramientas correccion de posibles errores en codigos ajenos y colaborar (etica de programacion)
- eficiencia de los algoritmos
- criptografia
- vision computacional
- automatizacion de tareas
- inteligencia artificial
- programacion distribuida de aplicaciones
- computacion cientifica
- - bioinformatica
- - quimica informatica
- - genetica con informatica
- - astrologia y informatica
- - fisica y informatica
- diferentes paradigmas
- - programacion funcional
- - programacion 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 interes en comun para distribuir la carga de trabajo esto se encontrara ensayando con diferentes personas que hasta encontrar gustos y un ritmo de trabajo en comun de diferentes maneras se puede encontrar una persona para trabajar en equipo alguien ,que quiera volver mas agradable su supervivencia en la U , resolver problemas eso se puede en equipo o sin equipo
- introduccion a la ing sistemas
- - saber como funcionan los distintos sistemas numericos y utilizar programacion por bloques y entender como hacer que sea posible crear algo complejo en esa programacion de manera organizada y optimizada
- pensamiento algoritmico
- - para ganar: hacer los ejercicios propuestos por el profesor
- - para aprender ponerme metas y proyectos mas ambiciosos y complejos explorando diferentes paradigmas

- analisis geometrico
- - para ganar :hacer y practicar la metodologia del docente y los ejercicios propuestos del 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
- algebra y trigonometria
- - para ganar : tener en cuenta los metodos del docente como no tener en cuenta el tanteo ni el codigo para solucion de problemas matematicos si no de forma clasica que es en papel y lapiz
- - para aprender : practicar de cualquier forma y sacarle mas gusto y aplicabilidad aplicando a lo computacional
- expresion escrita
- - para ganar: leer y hacer y participar de las actividades
- - para aprender

## **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=1583183774>

Last update: 2020/03/02 21:16

