

## 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
- 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

