cosas a aprender en mi mundo y carrera

cuando no tenga nada que hacer o este aburrido invertirle tiempo a 1 de los 3 proyectos

forma y conosimiento que nesesito tener en cuenta para la carrera siginfica pasar y conosimiento que me gusta y nesesito para la vida es aprendisajes

conosimiento de interes computacional

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

https://www.tutorialspoint.com/computer_science_tutorials.htm

- matematicas de la computacion de difentes cosas como aleatoriedad ,criptografia ,ML ... etc
- planeacion proyectos,creacion de herramientas , uso de algunas herramientas correccion de posibles errores en codigos agenos y colaborar (etica de programacion)
- eficiencia de los algoritmos
- criptografia
- vision computacional
- automatisacion 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

conosimiento de que se nesesita 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 distrubuir la carga de trabajo esto se encontrara ensayando con diferentes personas que hasta encontrar gustos y un ritmo de trabajo en comun de difernetes 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
- introducion a la ing sistemas
- - saber como funcionan los distintos sistemas numericos y utilisar programacion por bloques y entender como hacer que sea posible crear algo conplejo en esa programacion de manera organisada y optimisada

- pensamineto algorimico
- - para ganar: hacer los ejercios propuestos por el profesor
- - para aprender ponerme metas y proyectos mas ambisosos y complejos explorando diferentes paradigmas
- analisis geometrico
- - para ganar :hacer y pracaticar la metodologia del docente y los ejercios propuestos del la forma del docente implicando devolverse a una explicacion anteriror con una forma de como lo se presentaria de otro metodo
- - para aprender poniendolo en terminos agradables y apliacables para progrmarlos
- algebra y trigonometria
- - para ganar : tener en cuentan 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 :aplicar la lectura y la escritura (de buena forma)
- progrmacion orientada a objetos
- - para ganar : hacer los ejercios propuestos por el profesor y practicar que va servir para aprender
- - para entender : o aprender un poco de teorico practica

Aprende a escribir

- a papel y lapiz (para mejorar la letra)
- hacer ejercios de ortografia **o aplicar buena ortografia a algo** (sin corrector pero con ayuda o con reglas ortograficas)
- ver diferentes formas de leer un texto escrito por mi

practicar algo que tenga que ver con ciencia ficcion

- leer manga o ver anime 2 y 2

artes marciales

- kendo

meditacion y yoga

- para relajarme y relajar musculos y mente

zen

- investigar + aplicar /2

- que es zen
- para que sirve
- como lo utiliso etc

juegos de palabras

palabaras con doble sentido

apresiar la musica

hacer musica

matematicas

ingles

defenderse legalmente ,los DDHH y a no estar por esnsima de los demas

usar herrmamientas

hacer herramientas

a hacer proyectos y mantenerlos

arte

historia

filosofia

astronomia

biologia

quimica

fisica

valores

economia

entender como punto un medio de la ciencia y la humanidad y una formar de unirlos mediante el entendimineto

organisar y apuntar las ideas

documentar

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

Permanent link:
https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/requeriminetos-para-semihacker/forma-de-aprender/start?rev=1583282240

Last update: **2020/03/04 00:37**