

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

G0 conocimiento de intereses 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

- 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

G0 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 encontrará 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 la ing 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

- pensamieto algorimico
- - para ganar: hacer los ejercicios 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 ejercicios propuestos del la forma del docente implicando devolverse a una explicacion anterioror con una forma de como lo se presentaria de otro metodo
- - para aprender poniendolo en terminos agradables y aplicables 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 ejercicios propuestos por el profesor y practicar que va servir para aprender
- - para entender : o aprender un poco de teorico practica

G2 Aprende a escribir

- a papel y lapiz (para mejorar la letra)
- hacer ejercicios 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

G4 practicar algo que tenga que ver con ciencia ficcion

- leer manga o ver anime 2 y 2

G5 artes marciales

- kendo

G5 meditacion y yoga

- para relajarme y relajar musculos y mente

G4 zen

- investigar + aplicar /2

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

G2 juegos de palabras y palabaras con doble sentido

- para sacar un estilo propio de exprsion y entender a los demas que quieren decir con chiste sarcamos (con versacion mas fluida)

G5 apresiar la musica y hacer musica

- para estimular los sentidos por que la musica no engorda
- y descubrir cosas nuevas
- y mesclando musicas y sonidos haber que sale (musica alquimista)

G1 matematicas

- <http://www.math.com/>
- practicar para saber que hacer en frente un proble y como reaccionar etc.. y aplicarlo desde muchos contextos
- apunta de ensayo y error para ser un campeon

G2 ingles

- explorarle mucha parte tecnica
- y enteder ejercicios de
- escucha viendo los videos de nature of code
<https://www.youtube.com/watch?v=rqecAdEGW6I&list=PLRqwx-V7Uu6YVljjvFRCyRM6mmF5wMPeE&index=2>
- y lectutura(vocabulario para aprovechar lo tecnico que es) leyendo nature of code
- escritura (para hacerlo entedible globalmente lo que quiero decir)

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

- sirve y facilita una forma de ver los problemas

G3 herrmamientas

- entender las herramientas
- fabricar herramientas
- usar herramientas
- como librerias ,api's,packetes servios webs etc...

G3 a hacer proyectos y mantenerlos

- aprender a hacer proyectos
- grandes darles soporte
- mejorarlos
- añadirles complementos como el caso de <http://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/requeriminetos-para-semihacker/proyectos-sueltos/wwwof/start>
- planearlos
- finalizar etapas

G2 arte

- hacer las cosas de manera con “vida y razon”
- y aprender lo que es arte para aplicarlo

G2 historia

- cosas con historia
- saber de donde viene y para donde va

G2 filosofia

- a hacer un problema de la nada que pueda tener soluciones
- que solucionan las cosas que estan hechas y que tan solucinable es (que solucion y su grado de optimizacion)

G1 astronomia

- hasta donde se puede llegar y como se puede llegar y modelar ese “lugar o cosa”
- los mundos diferentes
- la atmosfera de otros mundos

G1 biologia

- por que somos asi que nos hizo llegar hasta aqui

G1 quimica

- que nos hace
- la atmosfera de un mundo propio

G1 fisica

- ondas radio
- hidro dinamica
- quantica
- electro magnetismo
- termo dinamica
- particulas
- la atmosfera a que furzas esta sometida
- fuersas

G2 entender como punto un medio de la ciencia y la humanidad y una formar de unirlos mediante el entendimineto (La comunicacion no violenta y entendible)

- con 3 puntos de vista explicados de difentes niveles de complejidad
- nivel tecnico
- nivel breve entendimiento
- nivel de idea de que es

G3 organizar y apuntar las ideas

- “aterrisarme”, bajarme de la nube como dicen no existe .existen las caidas de la nuve o los aterrisajes forzosos
- es mejor aprender a hacer algo imposible que no aprender a hacer algo posible

G3 documentar

- en wiki unloquer y git hub de manera abierta

supervivencia y tener para sobrevivir

- un breve entendimeinto de lo anterior dicho

metodologia

el tiempo que es dispuesto para esta cantidad de saberes son 8 horas a las semana de la cual se priorisan en conosimientos no computacionales pero se podria de dedicar la cantidad de horas que quisiera ver de estas 8 que son 4 y a esas 4 se le restan las horas que se saque el tiempo que sobre del estudio o practicas ya relaisadas

$x=4$ -horas invertidas cosas de computacion $8-x=y$

G<numero> agrupacion de las areas de conosimiento

- G0 “esesencial”

- G1 científico
- G2 humanistico
- G3 logistico
- G4 alimentar metalidad
- G5 relajacion y calma

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

Permanent link:
<https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/requeriminetos-para-semihacker/forma-de-aprender/start?rev=1583286460>

Last update: **2020/03/04 01:47**

