

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 significar pasar y conosimiento que me gusta y nesesito para la vida es aprendisajes

G0 conosimiento de interes computacional

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

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 agenos 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

G0 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 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
- introducion 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

- pensamineto algorimico
- - 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 praticar 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 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 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 palabras con doble sentido

- para sacar un estilo propio de expresion y entender a los demás 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 problema 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 entender ejercicios de
- escucha viendo los videos de nature of code
<https://www.youtube.com/watch?v=rqecAdEGW6I&list=PLRqwX-V7Uu6YVljJvFRCyRM6mmF5wMPeE&index=2>
- y lectura(vocabulario para aprovechar lo tecnico que es) leyendo nature of code
- escritura (para hacerlo entendible globalmente lo que quiero decir)

defenderse legalmente ,los DDHH y a no estar por encima de los demás

- sirve y facilita una forma de ver los problemas

G3 herramientas

- entender las herramientas
- fabricar herramientas
- usar herramientas
- como librerías ,api's, paquetes servicios web etc...

G3 a hacer proyectos y mantenerlos

- aprender a hacer proyectos
- grandes darles soporte
- mejorarlos
- añadirles complemtos como el caso de <http://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/requeriminutos-para-semihacker/proyectos-sueltos/wwwof/start>
- planearlos
- finalisar 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 solucionable es (que solucion y su grado de optimisacion)

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 hiso 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 “esesenacial” si falta tiempo de acuerdo con lo anterior

- G1 científico 1.30 H
- G2 humanístico 1 hora
- G3 logístico 30 min
- G4 alimentar metalidad 30 min
- G5 relajación y calma 30 min
- dia 1 → domingo G1,G5(Yoga)
- dia 2 → martes G4,G5(kendo),G2
- dia 3 → jueves G3,G5(kendo),G2
- dia 4 → sábado G1,G5(Yoga)

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

Permanent link:
<https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/requeriminutos-para-semihacker/forma-de-aprender/start?rev=1583360876>

Last update: **2020/03/04 22:27**

