

LISTA DE COTEJO

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA		NOMBRE DEL CURSO: <i>ESTRAT. PFC CREC. PROFESIONAL</i> UNIDAD: <i>I</i>		
NOMBRE DEL DOCENTE: ROSARIO CARVAJAL HERNÁNDEZ		FIRMA DEL DOCENTE		
DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN				
NOMBRE DEL ALUMNO:	No. DE CONTROL:	FIRMA DEL ALUMNO:		
<i>BERNAL SANDRA JAZA</i>	<i>20110226</i>			
PRODUCTO:	FECHA:	PERIODO ESCOLAR:		
<i>MAPA PERSONAL</i>	<i>13/09/2024</i>	<i>Ago-Dic 2024</i>		
INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN				
Revisar las actividades que se solicitan y marque con una X en los apartados "SI" cuando la evidencia se cumple; en caso contrario marque "NO". En la columna "OBSERVACIONES" escriba indicaciones que puedan ayudar al alumno a saber cuáles son las condiciones no cumplidas, si fuese necesario.				
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICA A CUMPLIR (REACTIVO)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
<i>5</i>	Material a utilizar: Se apegó a los criterios previamente establecidos.	<i>X</i>		
<i>0</i>	Creatividad: Plasmó los temas con ingenio.	<i>X</i>		
<i>0</i>	Originalidad: El producto es único.	<i>X</i>		
<i>10</i>	Contiene todos los temas relacionados a la unidad.	<i>X</i>		
<i>5</i>	Claridad y Estructura: Se da a entender el tema que se está tratando.	<i>X</i>		
<i>0</i>	Responsabilidad: Entregó el producto en la fecha y hora señalada.	<i>X</i>		
<i>20%</i>	CALIFICACIÓN	<i>20%</i>		

LISTA DE COTEJO

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA		NOMBRE DEL CURSO: <u>ESTRAT. P/EL CREC. PROFESIONAL</u> UNIDAD: <u>I</u>		
NOMBRE DEL DOCENTE: ROSARIO CARVAJAL HERNÁNDEZ		FIRMA DEL DOCENTE		
DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN				
NOMBRE DEL ALUMNO: <u>Bernal Sandoval Javier</u>	No. DE CONTROL: <u>20240226</u>	FIRMA DEL ALUMNO: 		
PRODUCTO: <u>Cases de nómina</u>	FECHA: <u>13/09/2024</u>	PERIODO ESCOLAR: <u>Ago - Dic 2024.</u>		
INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN				
<p>Revisar las actividades que se solicitan y marque con una X en los apartados "SI" cuando la evidencia se cumple; en caso contrario marque "NO". En la columna "OBSERVACIONES" escriba indicaciones que puedan ayudar al alumno a saber cuáles son las condiciones no cumplidas, si fuese necesario.</p>				
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICA A CUMPLIR (REACTIVO)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
10	Material a utilizar: Se apegó a los criterios previamente establecidos.	X		
5	Creatividad: Plasmó los temas con ingenio.	X		
0	Originalidad: El producto es único.	X		
10	Contiene todos los temas relacionados a la unidad.	X		
5	Claridad y Estructura: Se da a entender el tema que se está tratando.	X		
0	Responsabilidad: Entregó el producto en la fecha y hora señalada.	X		
30%	CALIFICACIÓN	30%		

LISTA DE COTEJO

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE SAN ANDRÉS TUXTLA		NOMBRE DEL CURSO: <i>ESTRAT- D/EN CEC. PROFESIONAL</i> UNIDAD: <i>I</i>		
NOMBRE DEL DOCENTE: ROSARIO CARVAJAL HERNÁNDEZ		FIRMA DEL DOCENTE		
DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACION				
NOMBRE DEL ALUMNO: <i>BERNAL SANDOVAL JAVIER</i>	No. DE CONTROL: <i>20140226</i>	FIRMA DEL ALUMNO: <i>[Firma]</i>		
PRODUCTO: <i>INFOGRAFIA</i>	FECHA: <i>13/09/2024</i>	PERIODO ESCOLAR: <i>AGO-DIC 2024.</i>		
INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN				
Revisar las actividades que se solicitan y marque con una X en los apartados "SI" cuando la evidencia se cumple; en caso contrario marque "NO". En la columna "OBSERVACIONES" escriba indicaciones que puedan ayudar al alumno a saber cuáles son las condiciones no cumplidas, si fuese necesario.				
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICA A CUMPLIR (REACTIVO)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
<i>10</i>	Material a utilizar: Se apegó a los criterios previamente establecidos.	<i>X</i>		
<i>10</i>	Creatividad: Plasmó los temas con ingenio.	<i>X</i>		
<i>5</i>	Originalidad: El producto es único.	<i>X</i>		
<i>10</i>	Contiene todos los temas relacionados a la unidad.	<i>X</i>		
<i>10</i>	Claridad y Estructura: Se da a entender el tema que se está tratando.	<i>X</i>		
<i>5</i>	Responsabilidad: Entregó el producto en la fecha y hora señalada.	<i>X</i>		
<i>50%.</i>	CALIFICACIÓN	<i>50%.</i>		

**INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR DE SAN ANDRÉS
TUXTLA**



ROSARIO CARVAJAL HERNANDEZ

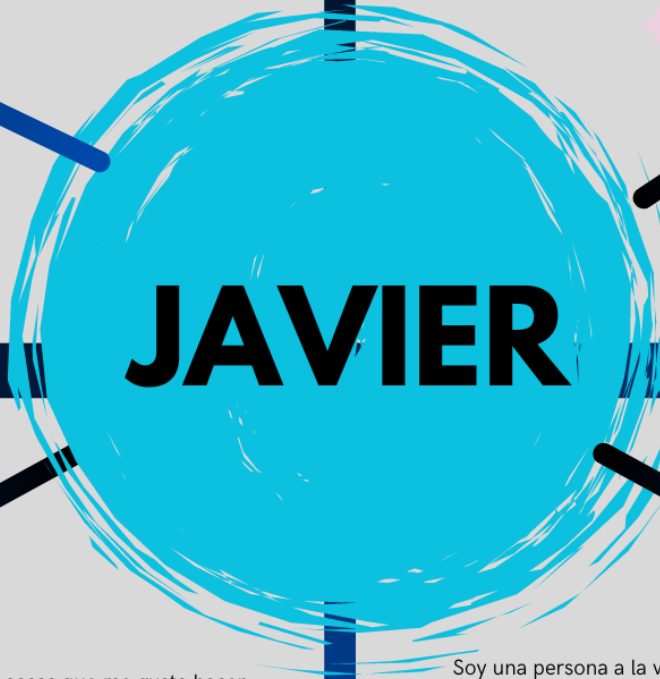
**ESTRATEGIAS PARA EL CRECIMIENTO
PROFESIONAL**

ING INFORMÁTICA

910 B

JAVIER BERNAL SANDOVAL

**SAN ANDRÉS TUXTLA 13 SEPTIEMBRE
DE 2024**



1.1 Autoconcepto

Soy una persona demasiado alegre, inteligente, empático, a veces inmaduro y perezoso pero mi personalidad me ayuda en poder generar muchas amistades ya que soy muy amigable, responsable y repstuoso ante cualquier situación.

Considero que en mi vida he pasado por diferentes situaciones tanto personales y familiares como cualquiera y he sabido sobrellevarlas para que no me afecte mental y físicamente, me considero de autoestima alta por situaciones que realmente personas han vivido se detienen y mi mentalidad es de siempre salir adelante sin importar la situación, teniendo en cuenta que es normal sentirse mal y saber distraerse con lo que te gusta.

1.2 Autoestima

1.3 Automotivación

Considero este aspecto que realmente me quiero superar ya que tengo el potencial e inteligencia suficiente para lograr las metas que he propuesto, agregando que tengo el apoyo de mi familia y amistades que he tenido y principalmente tener una estabilidad personal en un futuro a lo largo de mi vida.

1.4 Autocontrol

Soy una persona a la vez muy paciente y no tan paciente a la vez, aunque las emociones me puedes sobrellevar a realizar acciones tanto buenas y malas, pero he aprendido a también tomar las decisiones correctas.

1.5 Autoeficacia

Tengo autoeficacia para cosas que me gusta hacer, me motivan, me entretienen y sobre todo me dan paz y alegría

1.6 Autoimagen

Creo que este apartado va en cierta parte con mi autoestima, me gusta ser delgado, piel blanca, aunque usar lentes y tener una operación de una rodilla me limita a disfrutar como antes ciertas actividades, pero lo importante es que estoy bien y me siento bien

1.7 Autodisciplina.

De igual manera considero que me cuesta un poco tener esa disciplina en ciertas actividades del día a día, pero con el paso de los años y responsabilidades que como adulto debemos tomar, se debe de tomar más en serio diferentes situaciones

1.8 Competencias profesionales del Ingeniero informático Campo

Capacidad de diseñar y construir sistemas digitales, para uso personal, empresarial etc, Considero que puedo trabajar en equipo y también llevar un orden ante diferentes situaciones por mi responsabilidad.

1.8 Competencias profesionales del Ingeniero informático Campo

**INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR DE SAN ANDRÉS
TUXTLA**



ROSARIO CARVAJAL HERANDEZ

**ESTRATEGIAS PARA EL CRECIMIENTO
PROFESIONAL**

ING INFORMÁTICA

910 B

JAVIER BERNAL SANDOVAL

**SAN ANDRÉS TUXTLA 11 SEPTIEMBRE
DE 2024**

Clasificación de las ciencias

Fácticas

Ciencias culturales

- Historia
- Economía
- Psicología social
- Sociología
- Ciencias políticas

- Estético
- Ético

Ciencias naturales

- Física
- Química
- Astronomía
- Biología
- Geoquímica
- Mecánica
- Química física
- Geología

Ciencias sociales

- Arqueología
- Etnología
- Política
- Sociología
- Historia
- Psicología
- Antropología

Ciencias filosóficas

- Dialéctica
- Lógica

Ciencias mixtas

Puras

- Geografía
- Lingüística
- Psicología

Aplicadas

- Educación
- Derecho

Ciencias de la tierra

- Geología
- Meteorología
- Paleontología

Fornales

- Lógica
- Matemático
- Filosofía
- Informática

- Fenomenología
- Ciencias normativas
- Metafísico

- Estético
- Ético



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE
SAN ANDRÉS TUXTLA

INFOGRAFIA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
DE SAN ANDRÉS TUXTLA

JAVIER BERNAL SANDOVAL

ROSARIO CARVAJAL HERNANDEZ

ESTRATEGIAS PARA EL CRECIMIENTO
PROFESIONAL

16/SEPTIEMBRE/2024



Revolución de las diferentes disciplinas

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática que se ocupa del desarrollo de algoritmos y sistemas capaces de imitar la inteligencia humana. La IA busca crear máquinas capaces de razonar, aprender, percibir y actuar de forma autónoma, como si fueran seres humanos.



APRENDIZAJE AUTOMÁTICO

El aprendizaje automático, también conocido como machine learning en inglés, es una rama de la inteligencia artificial que se enfoca en desarrollar algoritmos y modelos matemáticos que permiten a las computadoras aprender de manera autónoma y mejorar su desempeño en tareas específicas a medida que adquieren más datos.



CIENCIA

Las ciencias han visto un avance significativo gracias a la informática, que ha permitido simulaciones complejas y el manejo de grandes bases de datos. Esto es crucial en campos como la biología, la física y la química, donde el análisis de datos masivos es fundamental para el desarrollo de nuevas teorías y experimentos.



MEDICINA

Tecnologías como la inteligencia artificial (IA) y el aprendizaje automático (machine learning) permiten analizar imágenes médicas y detectar anomalías, mejorando el diagnóstico de enfermedades como el cáncer.



ARQUITECTURA

Programas como AutoCAD y Revit han transformado cómo los arquitectos diseñan y planifican construcciones, permitiendo la creación de modelos tridimensionales y análisis estructurales más precisos.



CONTABILIDAD Y FINANZAS

Las herramientas de software automatizan tareas contables rutinarias, como la gestión de facturas, declaraciones de impuestos y la auditoría.



Elaborado por: Javier Bernal



Revolución de las diferentes disciplinas

AGRONOMÍA

Herramientas como la revisión automática de documentos legales y la búsqueda de jurisprudencia aceleran el trabajo de los abogados.



EDUCACIÓN

Las plataformas de aprendizaje a distancia (e-learning) permiten a estudiantes y profesionales acceder a educación de alta calidad desde cualquier lugar del mundo.



Los algoritmos de IA permiten adaptar los contenidos y ritmos de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes.

Elaborado por: Javier Bernal

Fuentes de informacion

Las disciplinas informáticas – perspectiva académica - Camtic. (s.f.).

Camtic. <https://www.camtic.org/hagamos-clic/las-disciplinas-informaticas-perspectiva-academica/>

Cuántas y Cuáles son las Ramas de la Informática. (s.f.). Aprende

Informática. <https://aprendeinformaticas.com/ramas-de-la-informatica/>

Colaboradores de los proyectos Wikimedia. (2002, 25 de enero). *Ciencias de la computación* - *Wikipedia, la enciclopedia libre*.

Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencias_de_la_computación