



# FIXTercamp #3

## Temario

### Diseño Web Path

Semana 1	¿Qué es Diseño Web?			
Semana 2	Mockups y wireframes			
Semana 3	Tu primer pagina web			
Semana 4	CSS, y Grids			
Semana 5	Javascript Transpiladores y NPM			
Semana 6	Angular			
Semana 7	AJAX			
Semana 8	Hosting y dominios			
Temario Oficial	1.-	¿Qué es diseño web?		Temario Oficial
	1.1	Cómo funciona Internet y la web		
	1.2	La web moderna		
	1.3	W3C y HTML		
	2.-	Mockups y wireframes		
	2.1	Pensando el diseño		
	2.2	UI, UX, sketch y Adobe Illustrator		
	2.3	Preparando la maquetación		
	3.-	Tu primer pagina web		
	3.1	Entorno de desarrollo y herramientas		
	3.2	Maquetando el proyecto en HTML		
	3.3	Entendiendo los Estilos		
	4.-	CSS, y Grids		

	4.-	CSS, y Gius	
	4.1	Entendiendo css	
	4.2	Tipos de selectores y clases	
	4.3	Frameworks: Bilma, MaterializeCss, Bootstrap, Foundation	
	5.-	Javascript, Transpiladores y NPM	
	5.1	Introducción a la programación con Javascript	
	5.2	Algoritmia y ejercicios	
	5.3	Jquery	
	6.-	Angular	
	6.1	Instalando Angular JS	
	6.2	Controllors	
	6.3	Agregando interactividad al proyecto	
	7.-	AJAX (Tareas asincronas)	
	7.1	Componentes Angular	
	7.2	HTTP	
	7.3	Services	
	8.-	Hosting y dominios web	
	8.1	Firebase	
	8.2	Proyecto final	
	8.3	Proyecto final	
Backend Path			
Semana 1	Shell de Linux (Terminal)		
Semana 2	Programacion orientada a objetos con Python		
Semana 3	Entornos virtulaes y Django		
Semana 4	MVC, MVT y arquitectura de software		
Semana 5	Seguridad en servidores Linux en un entorno de produccion		
Semana 6	Bases de datos (PostgreSQL)		
Semana 7	Tareas en segundo plano y peticiones asincronas con Django		
Semana 8	E-commerce y proyecto final		
Temario Oficial	1.-	Shell de Linux (Terminal)	Temario Oficial

	1.1	Comandos en la terminal de Linux	
	1.2	Entendiendo el shell e instalación de zsh	
	1.3	Personalizando la terminal	
	2.-	Programacion orientada a objetos con Python	
	2.1	Análisis de paradigmas dde programación	
	2.2	Definiendo el paradigma orientado a objetos	
	2.3	Sintaxis de Python orientado a objetos	
	3.-	Entornos virtuales y Django	
	3.1	Instalación de Virtualenv	
	3.2	Creando un entorno virtual con pip	
	3.3	Creación de proyectos y estructura de carpetas	
	4.-	MVC, MVT y arquitectura de software	
	4.1	Definiendo el stack de Desarrollo	
	4.2	Modelo Vista Controlador	
	4.3	Que es una API	
	5.-	Seguridad en servidores Linux en un entorno de produccion	
	5.1	Usando vagrant y AWS	
	5.2	Instalando dependencias en Linux	
	5.3	Generando keypairs	
	6.-	Bases de datos (PostgreSQL)	
	6.1	Celery y RabbitMQ	
	6.2	Levantando un Bocker	
	6.3	Automatización de tareas	
	7.-	Tareas en segundo plano y peticiones asincronas con Django	
	7.1	Base de datos relacionales	
	7.2	Que es un ORM	
	7.3	Django Querysets	
	8.-	E-commerce y proyecto final	
	8.1	Creando una tienda Amazon con Django	
	8.2	Proyecto final	
	8.3	Proyecto final	
Introducción al código			
Semana 1	¿Que es Freesoftware?		
Semana 2	¡A codear!		
Semana 3	Paradigmas de programación		

Semana 4	Algoritmia			
Semana 5	HTML no es un lenguaje de programación			
Semana 6	CSS is the king			
Semana 7	Frameworks			
Semana 8	jQuery			
Temario Oficial	1.-	¿Que es Freesoftware?		Temario Oficial
	1.1	Proyecto GNU + Linux		
	1.2	Comunidades de desarrollo		
	1.3	Instalando herramientas y entorno de desarrollo		
	2.-	¡A codear!		
	2.1	Sintaxis de Javascript		
	2.2	Mi primer programa		
	2.3	Diagramas de flujo		
	3.-	Paradigmas de programación		
	3.1	¿Que es un paradigma?		
	3.2	Programación orientada a objetos		
	3.3	ECMA6		
	4.-	Algoritmia		
	4.1	Algoritmos de ordenamiento		
	4.2	Ejercicios		
	4.3	Ejercicios		
	5.-	HTML no es un lenguaje de programación		
	5.1	Maquetando con html		
	5.2	Entendiendo HTML5		
	5.3	Agregando estilos		
	6.-	CSS is the king		
	6.1	CSS styleSheet		
	6.2	Selectores		
	6.3	Aplicando clases		
	7.-	Frameworks		
	7.1	FlexBox		
	7.2	Grids		
	7.3	Bootstrap		
	8.-	jQuery		

	8.1	jQuery y Ajax	
	8.2	Proyecto final	
	8.3	Proyecto final	