

### Acuerdo Inscripción

Este acuerdo, legalmente vinculante entre el estudiante y Bottega, LLC, expresa el entendimiento y aceptación de todo cuando en él se contiene. El estudiante admite tener capacidad legal de consentimiento y declara haber sido seleccionado para el proyecto **DEVELOPERS FROM EUSKADI** como beneficiario de esta inscripción.

Yo, \_\_\_\_\_, reconozco que me estoy inscribiendo en un proyecto a través de **LANBIDE- Servicio Vasco de Empleo**, conocido como **DEVELOPERS FROM EUSKADI**, coordinado por la **Fundación VASS**, legalmente constituida con sede en España e impartida por **Bottega, LLC**, empresa formadora de Responsabilidad Limitada de Utah con sede en los Estados Unidos.

Entiendo que la matrícula de este programa está sufragada por **LANBIDE- Servicio Vasco de Empleo** y la **Fundación VASS**.

**Nombre del programa:** Full Stack Development Program (FS 999)

**Fecha de inicio:** 17 de enero de 2024

**Fecha de finalización:** 17 de octubre de 2024\* (Improrrogable: No es posible solicitar extensión adicional)

### Reconocimiento de asistencia y participación

Al ser seleccionado para participar en este curso Full Stack Development Program, acepto:

- **Participar regular y semanalmente**, en la intención de completar el avance marcado hasta la finalización o conclusión del curso. Si realizas este cronograma orientativo de progreso, figura en la tabla siguiente, te dará la la posibilidad de hacer el proyecto con tiempo suficiente.(hay un mes de margen respecto a esta orientación, pues tienes 10 meses para completar el programa), te recomendamos que no lo dejes para el último momento:

Monthly Benchmark Percentage	Percent Completion
Month 1	15% completion by the EOM
Month 2	20% completion by the EOM
Month 3	35% completion by the EOM
Month 4	45% completion by the EOM
Month 5	55% completion by the EOM
Month 6	70% completion by the EOM
Month 7	85% completion by the EOM
Month 8	95% completion by the EOM
Month 9 Including Capstone)	100% completion by the EOM

- **Poder ser retirado del programa si acumulo retrasos significativos** respecto a los criterios de progreso establecidos anteriormente;
- **Aplicar el debido esfuerzo individual y completar**, por mí mismo, todos los módulos formativos **sin compartir o aprovecharme del trabajo de otros estudiantes/** participantes;
- Utilizar los Servicios de **Soporte Técnico integrados exclusivamente en la plataforma devCamp**;
- **Asistir a las sesiones de tutoría** que pudieran asignarse de la mejor manera posible.

**Al participar en este programa Full Stack desarrollo de software, entiendo y acepto:**

- **BOTTEGA**, y sus representantes, tienen acceso a cierta información personal, incluido el nombre y el correo electrónico (clausulado de protección de datos en páginas posteriores), que pueden ser ocasionalmente utilizados para comunicarse conmigo por temas académicos o relacionados con mi participación en el curso;
- La comunicación con el personal de **BOTTEGA**, aunque puede canalizarse en castellano, en ocasiones puede ser objeto de traducción entre castellano e inglés, y ocasionalmente puede conllevar malentendidos típicos de la traducción de idiomas;
- **El horario de atención** es de **lunes a viernes** desde las **16:00h a 02:00h hora española**; excepto festividades locales (EEUU) o problemas técnicos.
- Los proyectos de desarrollo de software están codificando en lenguaje de codificación estándar;
- **Puedo ser apartado del programa si no participo activamente durante 7 días consecutivos**, de manera no justificada;

Entiendo que, tras la adquisición de **BOTTEGA UNIVERSITY** por **BOTTEGA LLC**, *The Commission of the Distance Education Accrediting Commission* aprobó la consolidación de las dos entidades en **BOTTEGA UNIVERSITY**, que está acreditada por la *Distance Education Accrediting Commission* (DEAC), agencia de acreditación reconocida oficialmente por el Departamento de Educación de los Estados Unidos. DEAC es una organización privada sin fines de lucro fundada en 1926 que opera como acreditador institucional de instituciones de educación a distancia. La DEAC es asimismo reconocida por el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior, *The Council for Higher Education Accreditation* (CHEA).

**Protección de datos**

Para habilitar tu acceso al campus virtual, es importante que sepas que la plataforma formativa reside en EE.UU. Y que por imperativos del Reglamento General de Protección de Datos («RGPD»), detallada en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, debes autorizar expresamente que tus datos sean transferidos a este país. La legislación de los EEUU mantiene unos niveles de protección de los datos inferiores a los establecidos en el Reglamento y permite que, por motivos de seguridad, las autoridades gubernamentales americanas tengan acceso a los datos personales transferidos.

No obstante, los únicos datos que empleará BOTTEGA serán tu nombre y apellidos – necesarios para una atención personalizada y la expedición de los diplomas - y una cuenta de correo, por lo que se trata de una transferencia de datos ocasional. El empleo de esos datos sólo tendrá como finalidad la realización del curso, y el soporte asociado al mismo. En ningún caso se emplearán con cualquier otra finalidad.

☐ Acepto facilitar mis datos de nombre completo y correo electrónico

Fecha: en \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ enero \_\_\_\_\_ de 2024

Fdo: \_\_\_\_\_

## ANEXO 1

### Resumen del programa – Full Stack Development Program (FS999)

#### Descripción del curso

El programa de Full Stack Development se centra en el uso de bibliotecas o marcos de front-end, la programación de la gestión de contenido de back-end del sitio web, la gestión de la implementación y la instalación en servidores y la ejecución de consultas SQL en bases de datos

#### Resultados del aprendizaje

1. Demostrar conocimiento de conceptos y teorías avanzados de la informática, incluidos los problemas de computabilidad, organización de datos, manipulación de datos binarios, almacenamiento de datos y recuperación de datos.
2. Utilizar lenguajes informáticos de alto nivel que incorporen técnicas de diseño orientadas a objetos.
3. Utilizar técnicas avanzadas de resolución de problemas y pensamiento crítico para diseñar, desarrollar y utilizar aplicaciones informáticas complejas, sistemas de análisis de datos y protocolos de seguridad.
4. Aplicar habilidades de gestión económica y aritmética avanzada en entornos empresariales y de la industria tecnológica.

#### Esquema del curso

Módulo	RESULTADO DEL APRENDIZAJE
1	<b>Introducción SCSS, perfeccionamiento Flexbox e introducción al UX/UI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objetivo: En este módulo vamos a seguir avanzando en los conocimientos de CSS, como poder seguir mejorando nuestro código, utilizaremos diferentes aplicaciones para trabajar distintas a los editores de texto como pueden ser Visual Studio o Sublime, utilizaremos editores que se encuentran en la web como Codepen.</li><li>• Ampliaremos los conocimientos para perfeccionar Flexbox, conocer en profundidad distintos atributos que se pueden utilizar, así como realizar un proyecto con Flexbox.</li><li>• Introducción a UX/UI (experiencia de usuario), empezar a conocer los distintos aspectos que hay que tener en cuenta cuando realizamos una aplicación web, como, por ejemplo: guías de estilo, diseñar esquemas de alambre de baja fidelidad o diseños para móviles o escritorio.</li></ul>
2	<b>Introducción a Python</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• OBJETIVOS: En este módulo aprenderemos desde instalar Python, conocer las diferencias y convenciones a la hora de trabajar con Python, como ver la documentación para poder tener la capacidad de saber buscar la información que necesitamos mientras programamos, se ven los diferentes tipos de datos, distintas funciones que se pueden aplicar en cada uno de los tipos de datos (numéricos, listas, diccionarios, tuplas, cadenas...) y en que situaciones utilizar uno u otro.</li></ul>

3	<p><b>Python: Bucles, condicionales e introducción estructura de datos y bases de datos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objetivo: En este módulo continuamos aprendiendo a utilizar los distintos tipos de datos que nos encontramos en Python, aprendemos a implementar bucles, condicionales, métodos y funciones dentro de Python.</li><li>• Realizamos la introducción a PIP, sistema de integración de paquetes en Python, iniciación a las clases, creación de un Webscrapper</li><li>• Iniciación a la estructura de datos que podemos tener dentro de una base de datos utilizando MongoDB aprendiendo desde la instalación a realizar acciones como crear colecciones, consultar los documentos de una colección, eliminar documentos, incluir campos anidados o utilizar el método findOne para consultar un método único entre otros.</li></ul>
4	<p><b>Introducción a JavaScript.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objetivo: En este módulo vamos a conocer la importancia de conocer JavaScript, los conceptos y diferencias entre los distintos tipos de variables, la sintaxis, los distintos tipos de datos con los que tendremos que trabajar, también aprenderemos los condicionales, bucles, funciones, funciones de flecha, además de realizar una introducción a OOP (Programación Orientada a Objetos), donde aprenderemos conceptos de JSON, promesas o implantación de control de errores.</li></ul>
5	<p><b>JavaScript: Herramientas modernas, paquetes NPM</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objetivo: Este módulo nos enseñará como podemos utilizar las nuevas herramientas que hay en JavaScript, de esta forma poder ayudarnos a poder realizar un código más limpio, además nos enseña las buenas prácticas a la hora de programar y como adaptarnos a la convención.</li><li>• Este módulo nos muestra como generar paquetes en NPM, creando e implementando un módulo NPM.</li><li>• En este módulo tendremos que crear un proyecto en el que nos piden que generemos una aplicación simulando un restaurante donde tenemos que crear distintas acciones según los datos que introduzca el cliente</li></ul>
6	<p><b>Control de versiones, atravesar DOM e introducción a UML</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objetivo: En este módulo veremos cómo crear un git local y los distintos comandos para poder trabajar con las diferentes versiones, como crear o eliminar ramas, revertir versiones anteriores, etc... tanto en local como en remoto.</li><li>• Ampliaremos conocimientos de JavaScript donde aprenderemos como utilizando DOM podremos realizar aplicaciones dinámicas, como por ejemplo agregar y quitar clases, detectores de eventos para agregar o quitar estilos CSS o crear dinámicamente elementos HTML.</li><li>• Además, tendremos la introducción a UML (Lenguaje Unificado de Modelado), donde veremos los distintos tipos de componentes y elementos que existen en UML, además de ver los distintos tipos de Diagramas que existen, tenemos que realizar diferentes pruebas para conocer el grado de conocimiento sobre los diagramas que tenemos.</li></ul>

7	<p><b>UML: Proyectos e introducción a React</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivos: En este módulo pondremos en práctica todo lo que hemos aprendido en UML tenemos que realizar 7 proyectos distintos con el diseño de varios diagramas de distintos tipos y sectores, como por ejemplo: Twitter, comercio electrónico, o generar un sistema de gestión de flotas industriales, o sistema de evaluación de educación.</li> <li>En este módulo además comenzamos con React, aquí conoceremos desde aspectos más generales como la arquitectura, la instalación de node, instalar y configurar Git para el control de versiones y continuamos con aspectos más avanzados como adición, eliminación y administración de módulos de nodos en un proyecto, como instalar dependencias en una aplicación React, configuración de la ruta en React, instalar Axios para comunicarse con las API, etc...</li> </ul>
8	<p><b>React: conceptos avanzados.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo: Este módulo sigue ampliando los conocimientos que hemos adquirido en el módulo anterior, los conocimientos que se aprenderán será entre otras cosas herramientas para desarrolladores React, importar y organizar estilos SCSS en React, integración de variables SCSS para administrar la guía de estilo de la aplicación, formularios, etc...</li> </ul>
9	<p><b>React: Conceptos avanzados.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo: Este módulo nos sigue dando conocimientos para seguir avanzando en nuestro desarrollo profesional dentro del lenguaje de React, y podremos aprender a realizar tareas como, crear mixin de entrada de formulario, implementar estilos de selección y text área personalizados, eliminar datos de API en React y actualizar estado, rellenar el formulario de edición de cartera en React, realización de consultas dinámicas de la API de Axios en React, trabajar con flujos de trabajo nuevos y editar en React, etc..</li> </ul>
10	<p><b>React: Conceptos avanzados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivo: Como el módulo anterior, continuamos con el aprendizaje de procesos y herramientas más avanzadas entre otros conocimientos que vamos a adquirir en este módulo por ejemplo vamos a aprender como instalar Striptags y Truncate Component, eliminar etiquetas HTML, configuración de Dropzone, implementación de un HOC llamado con el router, configuración de Redux Thunk y conexión del componente de publicaciones recientes a Redux, utilizar Axios para realizar una solicitud GET en el Distribuidor de Acción Redux Thunk, cómo utilizar las herramientas de desarrollo de Redux y corregir el reductor de mensajes recientes de conjunto o el uso del estado del mapa de Redux para apuntalar la función en el componente Publicaciones recientes<sup>1</sup></li> </ul>

11	<b>Bases de datos: SQL</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Objetivo: En este módulo, ampliaremos los conocimientos que hemos visto anteriormente sobre las bases de datos relacionales, por lo que entre otros aspectos que vamos a ver como consultar registros en una base de datos SQL, como filtrar consultas, actualizar registros con el comando UPDATE, revertir consultar con el uso de BEGIN Y ROLLBACK, consultar valores únicos, eliminar registros, funciones en SQL, instalación Redis, comandos comunes de hash, etc...</li></ul>
12	<b>Creación aplicación de comercio electrónico:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Crearemos una aplicación de correo electrónico operativa desde cero, paso a paso, hasta dejar una aplicación funcional.</li></ul>

**Para superar el curso** y obtener un certificado debo recibir una **calificación general del 70 sobre 100 [C]** (pregrado)

Debes tener realizado antes de la fecha de finalización:

- Todas las guías del curso.
- Todos los checkpoints realizados y aprobados.
- Todos los ejercicios/ miniproyectos que se realizan durante el programa
- Proyecto final (capstone) entregado y aprobado
- Examen teórico realizado y aprobado

En caso de no presentar o no superar el proyecto final se podrá obtener un certificado de reconocimiento de finalización, siempre y cuando se hayan completado al menos el 90% de las guías con sus correspondientes actividades.

## ANEXO 2

### Algunas cuestiones operativas

- **¿Puedo enviar consultas a los mentores?**

Sí. Los mentores responden a los tickets de lunes a viernes, desde de las 16h a las 02h hora española.

- **¿Cómo es la metodología?**

Nuestra metodología se centra en el enfoque "learning by doing". A medida que avanzas en las guías, adquieres conocimientos importantes. Algunas guías te retarán a resolver problemas por ti mismo/a, mientras que otras tendrán requisitos específicos que debes cumplir antes de obtener correcciones de un mentor o la solución en la siguiente guía.

El objetivo es enseñarte a enfrentar desafíos profesionales. Proponemos problemas intencionalmente para que practiques y estés preparado/a para proyectos reales. Fomentamos la resolución de problemas como habilidad clave para tu futuro profesional. Nuestra filosofía es que aprender haciendo y enfrentar desafíos directamente te brindará una valiosa experiencia y desarrollará habilidades prácticas aplicables en tu carrera.

En esta formación te incitaremos a que busques información fuera de las guías, en documentación a través de la red, pues es lo que necesitarás tener para poder desarrollar tu carrera.

- **¿Cómo son los checkpoints? ¿Son obligatorios?**

Sí, los checkpoints son obligatorios dentro de nuestro programa de aprendizaje. Estos checkpoints tienen un propósito fundamental: asegurarse de que hemos comprendido correctamente los conocimientos básicos antes de avanzar hacia conceptos más complejos que se enseñan en etapas posteriores.

Existen varios tipos de checkpoints que encontrarás durante el curso. Algunos te pedirán que realices ejercicios específicos y luego los corrijas, permitiendo evaluar tu comprensión y aplicación de lo aprendido. Otros checkpoints se llevarán a cabo en reuniones en directo, donde se te formularán preguntas técnicas con el objetivo de mejorar tu habilidad para expresar conceptos técnicos de manera clara y efectiva. Estas prácticas te prepararán para situaciones futuras en las que necesitarás comunicarte con tu equipo o enfrentarte a entrevistas de trabajo con preguntas técnicas.

En resumen, los checkpoints son una parte integral de nuestro método de enseñanza, diseñados para garantizar tu progreso y prepararte adecuadamente para los desafíos profesionales que enfrentarás en el futuro.

- **¿Cómo me brindarán apoyo los mentores?**

Nuestros mentores ofrecen dos opciones de apoyo:

- Chat y orientación: **Te guiarán con pautas, guías, documentación y videos para que encuentres la solución por ti mismo/a.** Evitarán dar respuestas directas para fomentar tu aprendizaje autónomo, pero siempre te ayudarán si lo necesitas.
- Sesiones en Zoom: Si es necesario, podrán programar una llamada por Zoom. Podrán ver tu código en pantalla y brindarte soporte para solucionar problemas específicos y enseñarte la solución.

El objetivo es que aprendas a resolver desafíos de manera independiente, pero con el respaldo y orientación de los mentores cuando lo requieras.

- **Además de los ejercicios, proyectos y otros puntos de control en cada módulo, ¿Debe hacerse un proyecto final y/o examen final?**

Hay dos opciones:

1. Si desea obtenerse el certificado de competencia, hay que realizar 1 evaluación de competencia y aprobar ambas: un proyecto final (Capstone) y un Examen final completo.
2. En cambio, para obtener únicamente el Certificado final de capacitación, no es necesario realizar esas dos pruebas.

- **¿Qué procedimiento paso a paso que debo seguir para realizar el proyecto final (Capstone) y examen final?** \*Puede surgir alguna modificación, siempre hay que seguir las instrucciones que se marquen en canvas

## PROYECTO CAPSTONE

1. Envía un ticket diciéndole al mentor que se ha completado
2. Dispondrás de una tutoría donde se indiquen los requisitos del proyecto y acordarás una fecha de entrega que, en todo caso, debe ser anterior al 17 de octubre de 2024.
3. Entrega el proyecto a través de la app de Canva (único método válido para entrega, se te enviarán enlaces de acceso durante el programa):
  - Irás a Canvas a la pestaña Módulos y prestarás tu proyecto final a la Presentación del Proyecto Final. Por favor, **no envíes esto directamente a tu Instructor o Mentor**
  - Descripción de su aplicación
  - Si hiciste control de versiones, tu README.md es un buen lugar para esto
  - URL de la aplicación
  - GitHub Url
  - Contraseñas y nombres de usuario necesarios para probar la aplicación
  - Háganos saber lo que ha incluido para su nuevo lenguaje/característica/marco
  - Cualquier dato adicional que nos ayude a calificar su solicitud
  - Su tarea no le será devuelta, así que guarde una copia para sus archivos.



- Tomará aproximadamente de 5 a 7 días hábiles revisar su código y asegurarse de que tiene una aplicación que funcione.
- No se desanime si no aprobamos su solicitud de inmediato. Incluiremos en el correo electrónico una descripción de qué agregar y qué más queremos ver.

## EXAMEN TEÓRICO FINAL

Una vez esté entregado el proyecto debe:

- Una vez aprobado el Proyecto Capstone hay que agendar una fecha para el examen teórico
- El examen teórico se realiza de la siguiente forma
  - El examen se realiza a través de la plataforma y hay que instalar ProctorFree, está incluido en canva.
  - Debes estar en una habitación **sólo**
  - No puedes tener teléfono y/o auriculares
  - Con una cámara web
  - Con micrófono activado
  - Sin doble pantalla (lo detecta el programa que hay que instalarse para realizar el examen)
  - No puedes levantarte de tu asiento
  - No puedes hablar
- **Si se suspende el examen final o el proyecto final, ¿pueden repetirse?**

Si, tanto el proyecto Capstone como el examen se pueden repetir, siempre y cuando nos encontremos dentro del tiempo de realización que marque el acuerdo de inscripción, pero sólo una vez cada uno de ellos. Como recomendación, deben seguirse siempre las instrucciones que el mentor indica antes de enviar el proyecto Capstone.

- **¿Qué calificaciones se obtienen en el programa Full Stack Development?**

La nota final de *Aprobado* ("P") vendrá acompañada de las calificaciones (de mejor a peor) A, B o C; que se obtienen a través de la evaluación conjunta del Proyecto y el examen final.

Hay que obtener una calificación mínima de "C" (70%) para poder obtener el certificado que demuestra las competencias adquiridas.

- **Una vez que se ha notificado que el curso ha sido aprobado, ¿cómo solicitar el diploma o certificado?**

En este caso al entrar a través del programa Developers From Euskadi, nosotros realizamos las gestiones de solicitud a Bottega, y te lo enviaremos a tu correo electrónico cuando nos lo hagan llegar a nosotros, siempre entendiéndose que no se entregarán hasta finalizar la fecha del programa, entendiéndose que hay unos procesos de comprobación de resultados que hay que realizar, que pueden hacer demorar la recepción del certificado.

- **Una vez aprobado el Programa de Desarrollo Full Stack, ¿podrá tenerse acceso al contenido del mismo, para actualizaciones periódicas de contenido?**

Sí, como ex alumno del programa full stack, se adquirirá el estatus de ALUMNI, con acceso a los contenidos del programa Full Stack a través de devCamp.

Debe tenerse en cuenta que devCamp desactiva a los usuarios (incluidos los alumni) cuando llevan 30 días sin actividad. En este caso, puede solicitarse la reactivación poniéndose en contacto con [support@bottega.edu](mailto:support@bottega.edu).

- **Una vez que termine el curso, ¿habrá acceso a mentores para obtener apoyo adicional?**

No. El apoyo de los mentores termina con la expiración del acuerdo de inscripción.

- **¿Puede solicitarse una extensión de la fecha límite si se necesita tiempo adicional para completar el proyecto final o el examen final?**

El programa Developers from Euskadi finaliza el 17 de octubre de 2024 y **no hay prórrogas después de esa fecha.**