

CURSO Introduccion a Javascript

Objetivo del curso:	Este curso formativo está estructurado para guiar a los participantes desde los fundamentos de la informática hasta la programación con Javascript. Comenzando con nociones básicas sobre el funcionamiento de las computadoras, el curso avanza progresivamente hacia conceptos de programación y la aplicación práctica de Javascript. Los estudiantes aprenderán mediante un enfoque hands-on, desarrollando habilidades para crear programas simples y comprender la lógica detrás del código.	
Proyecto Final de Curso:	<p>Para validar todo lo aprendido en este curso, se realizara un desafío del tipo integrador de contenido con todo lo visto en el curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de entrega: El desafío tendra como tiempo de entrega una semana (7 dias) y se evalua de manera individual. - Ayudas: Se contara con una tutoría de 3 horas para despejar dudas en el lapso de entrega. - Criterio de evaluacion: La nota para aprobar el curso debe ser "satisfactorio", "Muy Bueno" o "Excelente" - Devolucion del docente: Se realizara una devolucion personalizada que conste de diversos items a la alumna. 	
Tiempo del curso	8 semanas - 18 clases - 2 meses	
Tiempo de clase	3 horas	
MÓDULO	CLASES	TEMARIO
Introduccion a la computacion	Clase Numero 1: Inmersion a la Informatica	<ul style="list-style-type: none"> - Introduccion al curso: Horarios de cursada, criterios de aprobacion y detalles del curso en si. - Informática: Concepto.Origen del termino. - Computadora: Concepto, surgimiento y funcion. - Cronologia del avance de las computadoras a traves del tiempo: Anticitera Pacalina Primer Algoritmo: Ada Lovelace. Maquina de Turing Z1 HARVARD MARK ENIAC Transistor APPLE II IBM PC Smarphones
	Clase Numero 2: ¿Cómo se compone la computadora?	<ul style="list-style-type: none"> - Partes de la computadora: Componentes internos y Componentes Externos. CPU (Unidad central de procesamiento) y GPU (Unidad de procesamiento grafico) - Arquitectura de Von Neumann - Memorias: Concepto. Clasificacion. Características Memoria principal y secundaria. - Unidades de medida: Sistema Numerico, Binario, Octal, Hexadecimal. Definicion de digito - Software y Hardware. Concepto, Clasificacion y tipos de Software. - Sistemas Operativos. Concepto, Funciones principales y estadísticas de los Sistemas Operativos. - Arquitectura cliente servidor. Concepto, ventajas y desventajas.
	Clase Numero 3: Aprendamos sobre Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Internet: Origenes y concepto. Características principales y su impacto en la sociedad. Funcionamiento y arquitectura de Internet. - Redes: Concepto y clasificacion (geografico, fisico, autenticacion, difusion) - Protocolos de comunicacion: Origenes y concepto. Tipos de protocolos: TCP/IP, HTTP, HTTPS, SSH, FTP, entre otros... - Direccion MAC y Direccion IP: Concepto y clasificacion - Ethernet: Concepto y origen. Componentes - Servidores DNS, TCP/IP, HTTP, WWW. - Medios de transmisión físicos. - Modelo OSI: Concepto - Mascara de Subred: Concepto - Puertos: Concepto y tipos - Enrutamiento: Concepto
Conociendo la Terminal, VSC, Git y GitHub	Clase Numero 4: Introduccion a la terminal	<ul style="list-style-type: none"> - Visual Studio Code: Concepto, partes, atajos, instalacion. - Instalacion de Git Bash - La terminal: Concepto. Que podemos hacer con ella. - Diferencias en windows, Mac y linux. Diferencia entre CLI y CUI - Powershell: Concepto y funcionalidad. - Movernos entre carpetas: Listado de comandos. - Usando la terminal de mi S.O: Demostracion. - ¿Qué es Input y Output?
	Clase Numero 5: GIT	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a Git: Concepto y funcionalidad - Instalación de Git: Explicacion sobre git bash en windows - Creación de repositorios locales. Concepto de repositorio y Explicacion paso a paso para crear un repositorio. - Agregado de archivos al repositorio local - Confirmación de archivos en el repositorio local - Ciclos de estado de un archivo en GIT
	Clase Numero 6: GitHub	<ul style="list-style-type: none"> - Git Hub: Concepto y Funcionalidad. - Pasos para registrarse en Git Hub - Conectando nuestro repositorio local a GitHub - Como subir archivos. - Como bajar archivos - Ejemplo de conflictos que podemos llegar a tener. - Ramas en Git. Concepto y funcionalidad. Creacion de ramas. Comandos basicos. - Documentación y glosario
Introduccion a Javascript	Clase Numero 7: Lenguajes de Programacion	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje de programación: Concepto. Tipos. Clasificacion (bajo, alto y medio). - Paradigmas de la programacion: Concepto y Clasificacion. - Lenguaje C. - Javascript: Historia. Origenes y concepto. Características claves. - Interprete de codigo y compilador de codigo: Conceptos y diferencias. - El motor de Javascript: V8. Carcterísticas, componentes y especificaciones. - Algoritmos: Concepto, ejemplo practico,
Javascript Basico	Clase Numero 8: Aprendiendo el lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje Javascript: Variables, Constantes, Tipos de datos y Tipos de operadores - Operadores Logicos - Expresiones y sentencias - Estandares de nomenclatura: camel case, snake case, pascal case, kebab case - Entorno: Concepto - Control de flujo: Condicional: Estructura del if - Como resuelvo los ejercicios de programacion? Guia paso a paso para el exito!
	Clase Numero 9: Estructura Básica de un programa y Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura Básica de un programa: Expresiones, Declaraciones y Sentencias. Diferencias - Vinculaciones: Variables. Tipos de vinculaciones (let y const) - Características de los Nombres Vinculantes - Coersion implicita y explicita. - Atajos con operadores logicos: AND, OR Y !NOT

	Clase Numero 10: Ejercitacion	<ul style="list-style-type: none"> - Kahoot o Blokeet con preguntas sobre los temas vistos hasta el momento a modo de repaso - Ejercicios de programacion (Entre 4 y 5) para resolver en grupos en las salas de zoom. - Exposicion de la resolucion de los ejercicios (uno por grupo)
Javascript Avanzado	Clase Numero 11: Estructuras I	<ul style="list-style-type: none"> - Continuacion de condicionales: - If ternario: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo - Switch: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo - Bucles: - Ciclo For: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo
	Clase Numero 12: Estructuras II	<ul style="list-style-type: none"> - Continuacion de condicionales: - While y Do while: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo - Arrays: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo - Matrices: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo
	Clase Numero 13: Funciones	<ul style="list-style-type: none"> - Funciones: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo - Tipos de Funciones: Expresadas y declaradas - La invocacion / Scope: Global y Local. Conceptos y ejemplos
	Clase Numero 14: Scope y Objetos	<ul style="list-style-type: none"> - Funciones Arrow: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo - Objetos Literales: Concepto. Estructura basica. Ejemplo en codigo
	Clase Numero 15: Metodos y Propiedades Basicos	<ul style="list-style-type: none"> - Métodos de Arrays (Basicos): push, pop, shift, unshift, join, indexOf, lastIndexOf, includes - Propiedades en Strings: .length y indexOf - Métodos de String: Slice, trim, replace, split
	Clase Numero 16: Metodos y Propiedades Avanzados	<ul style="list-style-type: none"> - Call Back: Concepto - Metodos Array Avanzado: Map, filter, find, reduce, forEach
	Clase Numero 17: Repaso y Ejercitacion	<ul style="list-style-type: none"> - Kahoot o Blokeet con preguntas sobre los temas vistos hasta el momento a modo de repaso - Ejercicios de programacion (Entre 4 y 5) para resolver en grupos en las salas de zoom. - Exposicion de la consigna del trabajo final (resolucion de preguntas sobre el mismo)
	Clase Numero 18: Presentacion del Proyecto Final	<ul style="list-style-type: none"> - Exposicion de la consigna del trabajo final (resolucion de preguntas sobre el mismo)