

UNIDAD 3: Introducción



UNIDAD 3: Introducción

Bienvenido a Herramientas, Build Systems y tecnologías emergentes

En esta Unidad aprenderás qué es Angular 2, un framework JavaScript de código abierto promovido por Google y la comunidad de desarrollo libre. Enfocado en la filosofía mobile-first, es uno de los frameworks para el desarrollo de SPAs con mayor renombre en el mundo.

 Puntos de aprendizaje

Unidad 3: Angular 2

Los objetivos del Programa que corresponden a esta Unidad son:

- Crear ambientes de programación y a gestionar recursos.
- Implementar la construcción de sitios web a partir de componentes.

Los objetivos del Curso 8 que corresponden a esta Unidad son:

- Identificar y apropiar tendencias web.
- Aplicar el concepto ambiente web.
- Implementar web components.

¡Chatea con un tutor!

