

Programación

PROGRAMA



Convertite en Programador Sé un experto en desarrollo Web Full Stack

Aprendé a crear aplicaciones. Diseño front-end y arquitectura back-end. Programación orientada a objetos. Java. MySQL. HTML + CSS. Javascript.

¿A quién va dirigido?

A todas aquellas personas que deseen adquirir las herramientas fundamentales para **desarrollarse como programadores**.

Educación del futuro

La mejor forma de aprender

Serás protagonista de un sistema de aprendizaje innovador que se basa en la cooperación para cumplir metas. Te acompañaremos durante tu aprendizaje, pero formarás parte de una **comunidad que sigue viva más allá del curso**.

En un lugar único

Las clases se dictan en el **ecosistema tecnológico de Mendoza**, un campus donde la innovación y la creatividad se respiran en cada rincón. Podrás trabajar junto a otros emprendedores y **compartir con tus profesores** fuera del horario de cursado.

Certificá tu experiencia

Además del certificado, te llevarás conocimientos aplicados a **proyectos reales** y estarás **inmerso en un mundo de posibilidades laborales**.


Acceso a trabajos

Postulate y recibí ofertas a través de nuestra bolsa de trabajo.



¿Qué vas a aprender?

Aprenderás a desarrollar webs desde cero y a crear aplicaciones, afrontando proyectos de cualquier complejidad. Podrás potenciar tu trabajo, comenzar tu propio emprendimiento o unirte compañías líderes del mundo digital.





Programa

1 - Introducción y técnicas de programación

1.1 - Conceptos básicos de Informática.

1.2 - Algoritmos. Definición. Tipos de Algoritmos.

1.3 - Lenguajes de Programación. Conceptos. Tipos de Lenguajes. Compiladores.

2 - Estructura de un programa. Sintaxis y Variables

2.1 - Qué es Java? Sintaxis. Palabras reservadas del lenguaje.

2.1 - Instrucciones. Tipos de instrucciones. Tipos de datos. Variables. Constantes.

2.2 - Expresiones y operaciones aritméticas, alfanuméricas, lógicas, relacionales.

2.3 - Declaración de variables, asignaciones, lectura y escritura.

3 - Estructuras de control

3.1 - Flujos de control. Condicionales simples dobles y múltiples.

3.2 - Condiciones de salida.

3.3 - Estructuras repetitivas. Bucles. Anidaciones.

4 - Variables dimensionadas y estructuradas

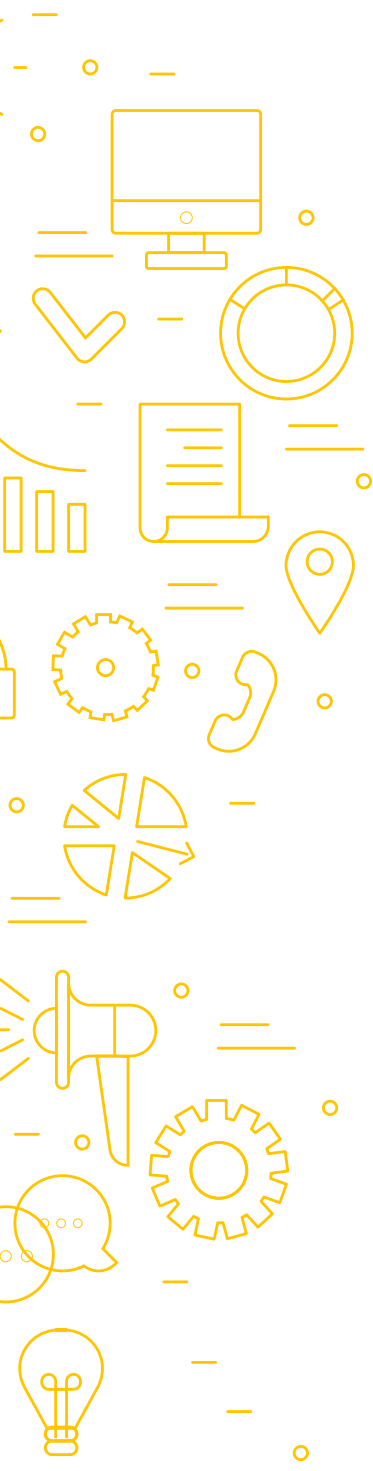
4.1 - Conceptos básicos. Dimensiones. Subíndices. Variables unidimensional y multidimensional.

4.2 - Listas. Operaciones.

4.3 - Estructuras. Estructuras anidadas. Operaciones con estructuras.

5 - Programación Orientada a Objetos

5.1 - Objetos y Clases. Conceptos básicos





5.2 - Análisis y Diseño Orientado a Objetos

5.3 - Los Identificadores, Palabras Clave y Tipos. Arreglos.

5.4 - Interacción entre Objetos.

5.5 - Relaciones. Uno a Uno. Uno a Muchos / Muchos a Uno. Muchos a Muchos.

6 - Métodos, funciones y procedimientos

6.1 - Métodos. ¿Para que se usan? Variables. Entorno de las variables. Parámetros.

6.2 - Private public y protected. Scope.

6.2 - Constructores en Java

6.3 - Buenas prácticas de programación

7 - Bases de Datos

7.1 - Qué es una base de datos. Para qué sirve.

7.2 - SQL. MySQL. Cómo se organiza una base de datos. Instalación.

7.3 - Conexiones a la base de datos.

7.4 - Consultas. SELECT. Clave Primaria. Clave Foranea.

JOINS. INSERT, DELETE Y UPDATE. INSERT. DELETE.

UPDATE. Tipos de datos. Números. Fechas. Texto. CREATE, ALTER Y DROP.

8 - Metodologías ágiles y control de versiones

8.1 - Metodologías ágiles:XP, kanban, scrum

8.2 - Introducción a los sistemas de control de versiones, su importancia y sus características a lo largo de la historia. Descripción general de Git y Github (y alternativas como Bitbucket y GitLab)

9 - Introducción desarrollo web

9.1 - Arquitectura de Internet (cliente / servidor).

9.2 - Stacks y principios de desarrollo web.



9.3 - Frontend / Backend

9.4 - ¿Qué es un programador Full Stack?

10 - FrontEnd: HTML + CSS

10.1 - Estructura y estándares de uso.

10.2 - HTML. Semántica en HTML. Etiquetas Principales. Listas. Formularios Tablas.

10.3 - Qué es CSS y como incluirlo en nuestro proyecto. Sintaxis CSS y principales reglas.

10.4 - Selectores. Medidas. Colores. Fuentes. Tools.

10.5 - Preprocesadores. Introducción a SASS.

10.6 - Bootstrap

11 - FrontEnd: Javascript

11.1 - Acceso al DOM, selectores, agregado/borrado, edición.

11.2 - Objetos, variables, scopes, etc.

11.3 - Manejo extendido: storage, forms, embeds, etc. Pedidos por AJAX.

11.4 - Conceptos básicos de JavaScript. Introducción al manejo de selectores con jQuery.

11.5 - Eventos con jQuery (click, hover, focus, change, Keypress) Animaciones con jQuery (fade, 8.1- easing, parallax, Slide)

12 - FrontEnd: Javascript Avanzado

12.1 - ¿Qué es Javascript? ES6 - ES2015

12.2 - Sintaxis. Palabras reservadas Variables. Tipos de variables. Operadores.

12.3 - Let y const. Arrow func ons. String Templates.

12.4 - Programación funcional. Array Methods. Clases. Promises.





Proceso de Inscripción

1

Inscríbete

Completa tus datos en el formulario de la web. ¡Recordá que los cupos son limitados!

2

Planificá tus objetivos

Una vez inscripto, asistí a un encuentro con uno de tus directores para planificar tus objetivos y metas de forma personalizada.

3

Comenzá

¡Aprendé creando!

Preguntas frecuentes

¿Los cursos son presenciales?

Sí, todos nuestros cursos son presenciales.

No tengo experiencia en el campo, ¿puedo hacer el curso igual?

Claro que sí. Nuestra idea es formar profesionales que vengan de ámbitos interdisciplinarios para potenciar la creatividad de los equipos que se formen. Además, como es un sistema educativo diferente, tendrás tutorías constantes.

¿Qué necesito para ser admitido?

Tener pasión por el mundo digital. Con eso es suficiente. Te haremos una entrevista personal para conocer tus intereses, tus objetivos y tu perfil para ayudarte a planificar tus metas con el curso.

Si ya tengo conocimientos básicos de Marketing o programación, ¿vale la pena hacer el curso?

Sí. Desde Egg Tech proponemos que el conocimiento trascienda el programa o lo que se ve durante el cursado. La idea es formar vínculos con emprendedores, colegas y profesores, que conozcas cómo se maneja el mundo de las start ups mendocinas y puedas generar contactos que te permitan llevar tus ideas a la acción.

¿Tendré acceso al campus de trabajo?

Sí. La idea es que con la matrícula del curso puedas acceder a nuestro campus de trabajo, donde podrás encontrarte con tus compañeros y colegas fuera del horario de clase.

¿Necesito llevar mi computadora?

Sí, para cursar es necesario que traigas tu propia compu.

¿En qué consiste el trabajo final?

La idea es trabajar con emprendedores y start ups de Mendoza y formar equipos para desarrollar proyectos reales, que vean la luz cuando termine el curso.



Contactanos

Egg Tech

Olegario Andrade 315, Ciudad de Mendoza.
(ingresá por la entrada de Campus Olegario)



WhatsApp:
2616852036



/EggTechDigital
/egg_tech



info@eggtech.com.ar
eggtech.com.ar