

#>/<>

HACK

A BOSS

<Javascript Full Stack Bootcamp>
GUIDELINES

<A Coruña/Vigo/remoto>

#<ÍNDICE>

#>/<>

HACK

A BOSS



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

<BOOTCAMP>

<PRE-BOOTCAMP>

<MÓDULOS>

<HORARIOS>

<TUTORÍAS>

<CONTROLES>

<ASISTENCIA>

<METODOLOGÍA>

<PROYECTO>

<HACKING DAY>

<CERTIFICACIÓN>

<ORIENTACIÓN LABORAL>

#>/<>

HACK
A BOSS

#<START YOUR FUTURE>

01

#>/<

HACK
A BOSS

1. #<BOOTCAMP>

Curso intensivo de Programación Full Stack, orientado a perfiles que deseen empezar una carrera en el sector tecnológico o bien que deseen ampliar conocimientos para proyectos tecnológicos.

- **Duración:** 16 semanas.
- **Formación complementaria:** Competencias blandas.
- **Metodología:** agile, hands-on con proyecto troncal, full remote.
- **Live sessions:** Lunes a viernes (18:20-21:50h) y sábados (10:00 - 13:30h)
- *¿Qué espera un alumno de este programa?:*
 - Desarrollarás conocimientos de programación full stack: tecnologías de front-end y back-end.
 - Tomar **decisiones estratégicas** en proyectos tecnológicos.
 - Desarrollar **competencias y gestión** del trabajo en en **equipos remotos**.

1.1 #<¿Cómo es una clase?>

Las clases comienzan a las **18:20 h.** Mejor estar un poquito antes y charlar con los compis.

De **18:20 - 18:30 h.** aprovechamos para aclarar dudas o repasar contenidos del día anterior.

DESCANSO
20:15 h

REPASO DE DUDAS y continuamos...

Comenzamos a las **20:30 h. h.**
REPASO DE DUDAS...

¡REPASO y dejamos todo listo para mañana!

A las 21:50 terminamos y... ¡recogemos!

Alternamos teoría con ejercicios prácticos

Alternamos teoría con ejercicios prácticos

2. #<PRE BOOTCAMP>

El *Pre bootcamp* es un módulo *online* *introductorio*. El objetivo es dotar de las habilidades fundamentales para sacar el máximo partido a este *Bootcamp*. Es altamente recomendable terminar el módulo antes del propio inicio de las clases lectivas.

- **Acceso:** mediante correo electrónico a la plataforma de **HACK A BOSS**.

2.1 # <Resumen del bootcamp>

7 Módulos

HTML

CSS

JAVASCRIPT I

JAVASCRIPT II

SQL

BACKEND

FRONTEND

RECRUITING
DAY

1 Proyecto Troncal: desarrolla tu propia plataforma digital

PROYECTO

+4 Workshops

WORKSHOPS IMPARTIDOS DE FORMA PRÁCTICA

+3 Controles obligatorios

SE REALIZARÁN CONTROLES OBLIGATORIOS

+2 Sesiones de orientación laboral

TALLERES ENFOCADOS A POTENCIAR LA MARCA PERSONAL Y POSICIONAMIENTO

#>/<

HACK
A BOSS

2.2 #<Dedicación en horas>

MÓDULO	TIEMPO	HORAS
HTML	4 días	12
CSS	10 días	34
JavaScript I	16 días	56
JavaScript II	7 días	24
SQL	7 días	24
Back	16 días	56
Front	16 días	56
Project	27 días	+100

Se estima que por cada hora de dedicación en clase, habrá 1h de dedicación autónoma. Se adjunta **calendario académico**.

3. #<MÓDULOS>

03

#>/<

HACK
A BOSS

3. #<MÓDULOS>



3.1 Módulo 1 - HTML

3.1.1. Objetivos:

- Aprender las herramientas básicas que un desarrollador *web* debe conocer, centrándose en adquirir habilidades prácticas como maquetación para diferentes dispositivos, y para la creación de *layouts*.

3.1.2. Temario:

1. Introducción a HTML.
2. Anatomía de un tag.
3. Estructura básica de un documento HTML.
4. Head, body, y elementos estructurales.
5. Modelos de contenido en HTML.
6. Estructura de un sitio web y relación entre documentos HTML.
7. Listas y tablas.
8. Multimedia en HTML: imágenes, audio y video.
9. Formularios y etiquetas avanzadas.
10. Accesibilidad.

3.2 Módulo 2 - CSS

3.3.1. Objetivos:

- Conocer y comprender el lenguaje CSS.

3.3.2. Temario:

1. Introducción a CSS.
2. Relación entre HTML y CSS.
3. Sintaxis de CSS.
4. Selectores y modelo de cascada.
5. Unidades y colores.
6. Estilo de textos y tipografía.
7. Modelo y estilo de cajas.
8. Posicionamiento.
9. Media queries.
10. Flexbox y CSS Grid.
11. Animaciones y transiciones.

3.3 Módulo 3 - JavaScript I

3.2.1. Objetivos:

- Conocer y comprender el lenguaje de programación Javascript, sus funciones y su sintaxis.

3.2.2. Temario:

1. Introducción a la programación.
2. Condicionales y operadores.
3. Funciones y ámbito de las variables.
4. Objetos.
5. Arrays.
6. Iteración.
7. Eventos en Javascript y su uso.
8. Asincronía y temporizadores.
9. Peticiones al servidor y promesas.
10. Debugging.

3.4 Módulo 4 - JavaScript II

3.4.1. Objetivos:

- Conocer cómo se relaciona JS con HTML y CSS mediante el Document Object Model (DOM) y también, otras Web APIs que los navegadores modernos ponen a nuestra disposición para desarrollar aplicaciones web interactivas.

3.4.2. Temario:

1. DOM: estructura del árbol del DOM y nodos.
2. DOM: selección de elementos.
3. DOM: creación y modificación de elementos.
4. DOM: manejo de Eventos.
5. Fetch API: manejo de peticiones y respuestas.
6. Web Storage API: guardar datos en el navegador.

3.5 Módulo 5 - SQL

3.5.1. Objetivos:

- Conocer y comprender la sintaxis SQL.

3.5.2. Temario:

1. Introducción a bases de datos.
2. Modelo relacional (MySQL).
3. Conceptos básicos.
4. Análisis, diseño e implementación.
5. Sintaxis.

3.6 Módulo 6 - Backend

3.6.1. Objetivos:

- Aprender todo lo que necesitan saber sobre la programación de un servidor utilizando NodeJS.

3.6.2. Temario:

1. Introducción a Node.js
 - a. Common JS
 - b. NPM
 - c. Core Modules
 - d. JSON
 - e. Módulos útiles
2. Introducción a Servidores Web.
 - a. Como funciona un servidor web
 - b. Módulo http de node
 - c. Express
3. API REST con Express.js.
 - a. Como funcionan las APIs REST
 - b. Comunicación con la base de datos
 - c. Creando una API básica
 - d. Funcionamiento de Postman
 - e. Registro y login de usuarios
 - f. bcrypt y jsonwebtoken
 - g. Gestión de uploads
 - h. Envío de mail
4. Desarrollo de un ejercicio práctico completo.

3.7 Módulo 7 - Frontend

3.7.1. Objetivos:

- Componer una página web Single Page App y adquirir conocimientos de los mecanismos básicos de React para el desarrollo web.

3.7.2. Temario:

1. Introducción a React y JSX.
2. Formas de escribir componentes: clases y funciones.
3. State y props.
4. Ciclo de la vida de un componente y manejo de eventos.
5. Generación de listas, formularios y optimización.
6. Hooks, code splitting y contexto.
7. Comunicación cliente - servidor.
8. Peticiones HTTP asíncronas al backend utilizando axios y Single Page Applications (SPA).
9. Enrutado en cliente vs enrutado en el servidor.
10. Creando rutas y navegando con react-router.
11. Extensión de componentes con estilos.

4. #<HORARIOS>

Las **clases** del *bootcamp* serán de **lunes a viernes** de **18:20 a 21:50 h.** y **sábados** de **10:00 - 13:30 h.**

En caso de no poder asistir a clase en remoto, debes avisar por el canal habilitado a tu coordinador académico de tu ausencia, antes de la misma y presentar el correspondiente justificante.

5. #<TUTORÍAS>

El alumno podrá consultar cualquier tipo de duda, contactando al responsable. La tutoría podrá ser en **grupo o individual** de **1 hora máx. de duración.**

En tal caso, se adaptará el formato según las peticiones y se realizarán tutorías grupales si hay dudas similares.

Las tutorías constan de un **protocolo de petición.** Cada alumno dispondrá de un tiempo máximo correspondiente al **10% de las horas totales según el módulo impartido.**

6. #<CONTROLES>

Habr  una serie de controles obligatorios con el fin de detectar puntos de mejora y afianzar conocimientos, estos controles consistir n en una serie de ejercicios pr cticos para los que se establecer  un tiempo definido de entrega.

7. #<ASISTENCIA>

El bootcamp requiere una asistencia m nima del 80%. En caso de que la situaci n pand mica obligue a continuar en remoto y/o haya alguna sospecha de contacto con alguna persona positiva, se continuar  en dicho formato seg n lo consideren las autoridades, o el propio **protocolo interno de HAB**.

8. #<METODOLOGÍA>



#>/<

HACK
A BOSS

8.1 Enfoque

Nuestros *bootcamps* están diseñados con la metodología “**Learning by doing**”, pensados para que las personas que estudian el *bootcamp* aprendan los procesos, las herramientas y las habilidades que las empresas demandan actualmente.

Con una orientación totalmente práctica, las personas comienzan con el **módulo cero**, adquiriendo una base técnica lo suficientemente sólida para poder abordar el resto de los módulos del curso.

Además, y según las demandas de un mercado cada vez más enfocado a trabajar en remoto, hemos implementado dicha metodología en nuestro bootcamp. Finalmente, tendréis que desarrollar un proyecto de carácter real en el que se combinarán los conocimientos adquiridos en clase con otros frutos de su propio aprendizaje y que tendrán que exponer públicamente durante la Jornada del **Hacking Day**.

#>/<

HACK
A BOSS



8.2 Talent Days

A lo largo del curso se realizarán unas jornadas con profesionales de empresas y del sector tecnológico para tener esa oportunidad de conectar con ellos y cultivar un buen networking.

Dichas jornadas serán anunciadas con tiempo y se enviará toda la documentación como detalles sobre las empresas.

Su horario será antes del comienzo de las clase, entre las 16:00 - 18:00 h.

8.3 WORKSHOPS

Un *WorkShop* es un "taller" para formarse sobre un determinado tema de manera intensiva, así como adquirir y desarrollar nuevos conocimientos en unas pocas horas. Se programarán al menos 4 *WorkShops*, para el vigente *bootcamp*.

Los *WorkShops* se realizarán de **lunes a viernes** entre las **16:00** y las **18:00 h.**

8.4 DÍA DE PROYECTO

Los días proyecto, se establecen como días reservados para los alumnos con el propósito de dedicarse completamente al proyecto. No habrá clases durante dicha fase.

Incluso podrían ser días para fomentar el trabajo autónomo y/o repaso en grupo de cara a desarrollar la parte correspondiente del proyecto.

Dispondrás de tutorías de **proyecto** de una **duración máx. 1 hora.**

9. #<PROYECTO>

El último reto del bootcamp es desarrollar un producto digital en su totalidad. Realizarás un proyecto real:

Trabajo grupal y autónomo. Seleccionarás tu pareja de trabajo y en su defecto, HAB te asignará tu compañero/a.

Se te enviará la propuesta del proyecto según indique la fecha en el calendario académico.

Al final de los módulos de SQL, BACK y FRONT, se realizarán las entregas obligatorias correspondientes de las partes del proyecto.

9.1 #<EXTRA>

Todos los proyectos serán evaluados por el equipo de HAB, y decidirán si cumplen los requisitos estipulados. Si no es así, dispondrás de una segunda vuelta para presentar tu proyecto una vez finalizado el bootcamp.

El coordinador enviará una nueva guía para que así conste.

No se tendrá derecho a presentar ante las empresas, pero obtendrás el certificado de superación del Bootcamp.



10. #<HACKING DAY>

En el *Hacking Day* estarán empresas de referencia en el sector que asistirán a la presentación de vuestros proyectos. Será tu acto de graduación en el que verás a profesionales del mundo tech. y tendrás oportunidad de hablar con ellos de tu proyecto y conocimientos adquiridos en el Bootcamp.

El evento se realizará una vez finalizado el bootcamp y vuestros proyectos, siendo previsiblemente un **viernes por la mañana**, para que las empresas puedan acudir con mayor facilidad.

De todos modos, el formato y la puesta en escena pueden variar siempre que beneficie a los intereses del alumnado.

* Ante todo lo expuesto en esta Guía académica, se podrán modificar e introducir mejoras para beneficiar el transcurso del bootcamp.

11. #<CERTIFICACIÓN>

Únicamente, si has superado cada uno de los módulos, así como presentando tu proyecto final en el Hacking Day, se te otorgará un certificado de aprovechamiento, mediante el mismo acreditas la superación del Bootcamp.

En caso contrario, de NO presentarse al Hacking Day y/o NO entregar el proyecto, recibirás un certificado de asistencia.

12. #<ORIENTACIÓN LABORAL>

En estas sesiones tendrás oportunidad de trabajar tu marca personal, ensayar entrevistas de trabajo y desarrollar capacidades para manejar herramientas en la búsqueda por rr.ss. para conectar con gente especializada del sector, como devs y/o recruiters.

REFERENCIAS



#>/<

HACK
A BOSS

#>/<>

HACK

A BOSS

<Javascript Full Stack Bootcamp>
GUIDELINES

<A Coruña/Vigo/remoto>