



Curso de Programación Desde Cero – C# Nivel 1 (OnDemand)

La programación es una de las disciplinas con la demanda de mayor crecimiento en los últimos años. Se encuentra presente en cada vez más aspectos tanto laborales, como en la enseñanza, y hasta en la vida cotidiana (internet of things). En este curso aprenderemos a programar completamente desde cero; desde qué es un programa o qué es programar en realidad, hasta crear simples y complejos algoritmos con distintas herramientas propias de la programación. Que qué es un algoritmo? También lo veremos.

A quién está dirigido:

- A quienes deseen aprender una nueva disciplina.
- A quienes tengan interés en iniciarse en el mundo de la programación e informática.
- A estudiantes, profesionales o autodidactas en materia de programación.

Conocimientos previos requeridos:

- Conocimientos básicos de manejo de PC.
- Contar con equipo de PC con acceso a Internet.
- No se requiere ningún conocimiento previo de programación.

Objetivo general:

Que los participantes:

- Comprendan la lógica elemental de la programación y el pensamiento sistémico.
- Que sean capaces de desarrollar soluciones a problemáticas de simple y mediana complejidad a partir de la creación de algoritmos de programación.
- Adquirir lenguaje técnico propio del ámbito de desarrollo de software.
- Apliquen lo aprendido a las prácticas propuestas a lo largo de todo el curso.

Objetivos específicos:

Formar a los participantes para que estén en condiciones de:

- Entender el funcionamiento básico de la disciplina de la programación.
- Crear y modificar algoritmos para problemáticas determinadas.
- Construir programas con el lenguaje de programación C#.

Modalidad del curso:

- Completamente online.
- Más de 50 videos exclusivos con las explicaciones de los temas.
- Contenido complementario en video.
- Lecturas.



- Ejercicios de práctica.
- Canales de consulta.
- Vivos esporádicos a coordinar para consultas varias.

Duración:

El curso está pensado en ocho unidades para ser abordadas una unidad por semana. Al ser un curso con el contenido explicativo grabado, el ritmo lo pone cada cual, pudiendo ser menos de dos meses o un poco más el tiempo que demande completar todos los temas.

Disponibilidad:

Una vez adquirido el curso, tendrás disponible el contenido a lo largo de un año, lo que incluirá las actualizaciones que el mismo pueda tener. Al cabo de un año, ya no tendrás el curso disponible.

Evaluación:

En cada unidad contarán con ejercicios prácticos para entrenar los nuevos conocimientos. Estos ejercicios no deben ser entregados. También contarán con las explicaciones de cada uno de los ejercicios para constatar el correcto avance.

Al finalizar las unidades propuestas, contarán con actividades de entrega opcional para acreditar la aprobación del curso.

Acreditación:

- Certificado [maxiprograma.com] de **aprobación** del curso.

El certificado de aprobación del curso estará atado a la entrega y aprobación de las actividades correspondientes.

Docente

Maximiliano Sar Fernández. Licenciado en Tecnología Educativa, Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Buenos Aires, UTN FRBA.

Técnico Superior en Programación y Técnico Superior en Sistemas Informáticos, Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional General Pacheco, UTN FRGP.

Cuenta con más de diez años de experiencia en docencia universitaria, donde dicta materias relacionadas a la programación tanto para iniciantes con el paradigma estructurado como para avanzados bajo el paradigma orientado a objetos y diferentes frameworks, tecnologías y arquitecturas.

Posee más de doce años de experiencia tanto en corporaciones como de manera freelance trabajando para empresas de gran envergadura cumpliendo distintos roles tales como desarrollador, analista funcional, líder de equipo, capacitador, consultor.



Maximiliano es creador de contenido y divulgador de temas relacionados con la programación y la tecnología por medio de sus canales en YouTube e Instagram donde lo encuentran como "Maxi Programa".

Contenido del curso

Unidad 1

- Qué es un programa. Qué es programar.
- Algoritmos, instrucciones, variables.
- Tipos de datos.
- Creación primer programa con C#.

Unidad 2

- Operadores aritméticos, variables numéricas.
- Asignación, operadores complementarios.
- Palabras reservadas.

Unidad 3

- Condiciones nivel 1.
- Operadores relacionales.
- Condiciones simples.
- Condiciones anidadas.

Unidad 4

- Condicionales nivel 2.
- Operadores lógicos.
- Concatenación de condiciones.
- Negación.
- Switch.
- Contadores y Acumuladores.

Unidad 5

- Estructuras repetitivas nivel 1.
- Ciclo For.
- Ciclos While, Do While.
- Banderas booleanas.

Unidad 6

- Estructuras repetitivas nivel 2.
- Ciclos combinados.



maxiprograma.com

- Corte de control.

Unidad 7

- Vectores.
- Ordenamientos.
- Cadenas de caracteres.

Unidad 8

- Funciones
- Tipos de funciones. Return.
- Parámetros por valor y por referencia.