CONOCÉ EL PROGRAMA

<Glubits jump> 2

FORMATE COMO WEB FULL STACK DEVELOPER.

PRIMERA PARTE

Objetivos

El objetivo es que logres asimilar las bases de la programación, comprender el ecosistema del desarrollo web, leer e interpretar código propio y ajeno, identificar fallas en un proyecto e implementar las modificaciones necesarias para resolverlo como también solucionar problemas y errores con autonomía, buscando información en documentación, buscadores y foros afines a la comunidad. Además, se busca incorporar las habilidades y herramientas
necesarias para concretar un desarrollo formando parte de un equipo de trabajo.Al final, se podrá desarrollar un sitio web utilizando y articulando los lenguajes de programación y las herramientas proporcionadas a lo largo del curso

Al finalizar el curso, si cumples todos los requisitos, serás
Desarrollador/a Web Full Stack Jr.

Proceso de **Admisión**
Programación Web Full Stack

Todos los candidatos seleccionados deberán realizar un **test de lógica** que mide, nivela y filtra los requerimientos básicos para poder realizar luego el curso de **Programación Web Full Stack.**

El cliente tendrá acceso a los resultados y podrá seleccionar a los **mejores perfiles.**

Modalidad de Cursada

2 clases virtuales asincrónicas 2 clases en vivo de 2 hs. y media en nuestro campus Playgrounda través de Zoom

¡Flexible! Para hacer cuando ¡Podrás participar desde cualquier quieras antes de la clase en vivo.parte del mundo!.

La dedicación semanal aproximada es de 15 hs, según tu ritmo de estudio y el tiempo que te lleve realizar las actividades propuestas.

Modalidad
100% a distancia

Duración
7,5
meses

Encuentros
60 clases en vivo a traves de Zoom

Campus Virtual
49 clases sincrónicas

Programación Web Full Stack Contenidos

Módulo 1

Bienvenida

Daremos a los alumnos la bienvenida al curso y le presentaremos nociones básicas del pensamiento computacional, algoritmia y lógica. Estaremos “prepararando el terreno” para que pueda empezar a pensar como programador.
También le enseñaremos a usar las herramientas básicas que estaremos usando para programar durante toda la cursada(Visual Studio Code, Node.js)

Módulo 2

Introducción a Node y JavaScript

En este módulo, comenzaremos a conocer el lenguaje JavaScript y construiremos algoritmos utilizando estructuras de flujo de control condicional y de bucle.

Entenderemos cómo trabajar con funciones y manipular Arrays. Además de otros conceptos básicos de la programación.
Luego, conoceremos Node.js y comenzaremos a incorporar estos conocimientos e integrarlos en diferentes sistemas, lo que nos permitirá ponerlos en práctica.

Programación Web Full Stack Contenidos

Módulo 3

Metodologías de Desarrollo

Aquí encontrará cómo organizar y desarrollar profesionalmente repositorios privados o públicos en la nube.

También descubriremos una de las metodologías de trabajo más utilizadas en el mercado (SCRUM), que organiza nuestras tareas y objetivos y nos permite añadir valor rápidamente a nuestros proyectos.

Módulo 4

Anatomía de un Sitio Web: HTML + CSS

En este módulo configuraremos nuestro primer servidor con Express.

Aprenderemos HTML como lenguaje de marcado que nos permitirá organizar la estructura y el contenido de un sitio y luego trabajar en la capa visual utilizando CSS, con el objetivo de que el sitio web sea estético y atractivo.

Programación Web Full Stack Contenidos

Módulo 5

Express

Conozcamos esta tecnología que nos permite organizar el código de manera eficiente y escalable bajo el patrón de diseño MVC.

Entendamos cómo funciona, separando la lógica de la aplicación de la capa visual, para generar sitios web dinámicos y autogestionables.

Módulo 6

Bases de Datos

Sabremos qué son estas bases de datos y cómo podemos operarlas.

Usaremos MySQL y/o Sequelize para construir nuestras propias bases de datos, crear tablas, manipular datos (insertar, actualizar y eliminar), generar diagramas y

scripts,
además de realizar consultas simples y avanzadas.

Programación Web Full Stack Contenidos

Módulo 7

API

Conoceremos qué son las APIs y su funcionalidad.

Por qué son tan importantes en el mercado actual, cómo crearlos y conectarlos con nuestras API y las de terceros.

Módulo 8

JavaScript Front

Veremos cómo agregar dinamismo e interactividad al front-end usando
JavaScript.

Aprenderemos a crear eventos para incluir funcionalidad en nuestra aplicación y trabajar con el DOM (Document Object Model) para manipular elementos HTML de manera práctica.

Programación Web Full Stack Contenidos

Módulo 9

React

Durante este módulo, desarrollaremos una aplicación usando el ecosistema React.

Trabajaremos con funciones, clases, componentes y ciclo de vida para optimizar nuestro código de forma declarativa, eficiente y flexible, permitiendo la creación de interfaces más fluidas e interactivas.

Módulo 10

Proyecto Integrador

Será un proyecto desarrollado a lo largo del curso, donde todos los conocimientos aprendidos a lo largo del curso serán usados, y al final del curso los estudiantes presentarán sus proyectos.
El curso hace mucho foco en la práctica. El proyecto integrador se realiza bajo metodologías ágiles para simular un entorno de trabajo real. En las últimas clases del curso trabajarán en terminar el Proyecto Integrador y presentarlo.

< BOOTCAMP EN LENGUAJE JAVA

< BOOTCAMP EN DISEÑO UX/UI

SEGUNDA PARTE

OPCIÓN A

BOOTCAMP EN LENGUAJE JAVA

Java

Objetivo

Se espera que al finalizar el programa los estudiantes sean capaces de:

- Conocer el ecosistema de trabajo y las herramientas fundamentales del proceso de desarrollo.
- Aplicar buenas prácticas de trabajo acorde al espíritu y los valores.

Interpretar y utilizar Java como lenguaje de programación.

- Comprender la arquitectura de una aplicación.
- Conocer los principios de la comunicación vía REST para poder realizar una API que soporte un CRUD completo.

Aplicar distintas herramientas para evaluar la calidad del código.

- Comprender el concepto de calidad, pudiendo entender sus aplicaciones e impacto.

Output

Conocer el ecosistema de almacenamiento de datos

- Seleccionar el correcto ecosistema de almacenamiento en cada instancia.
- Vincular el Backend con una base de datos.

Comprender e implementar microservicios

- Entendiendo las estrategias para lograrlo de forma escalable y documentada.

Simular un entorno de trabajo realista y colaborativo.

- Generar instancias de estimación de trabajo para fomentar la precisión en esta perspectiva.

El alumno termina el programa como Programador Java Junior.

72 horas sincrónicas
74 horas asincrónicas

Duración de 15 días Full-time

Práctico/ Teórico

Teórico35 personas

Formato blend

Bootcamp Java **Formato 100% sincrónico**

0

Inicio / cierre

- 2 días.
- Bienvenida y puesta en común. Cierre y muestra de trabajos.

1

Contenido

- 16 días.
- 2 momentos por clase: mañana y tarde. 4 horas asincrónicas por clase.
- 4 horas sincrónicas por clase.

0

Momento empresa

Aquí la empresa puede generar espacios de:

- Networking y cultura de la empresa
- Metodologías de trabajo
- Revisión de tech stack

2

Sprint

- 11 días.
- Proyecto integrador transversal.
- Dividido en sprints que simulan un entorno de trabajo real

0

Módulos de contenido

El programa de **Bootcamp Java** está formado por distintos módulos. Cada uno comprende un objetivo de aprendizaje.

01

Bienvenida: Este módulo aborda la bienvenida a la cursada así cómo el setup tecnológico. Ambos bloques buscan asegurar tanto una alineación de expectativas como de alistamiento de herramientas de trabajo, lo que permitirá que la cursada pueda fluir cómodamente. Este módulo estipula una colaboración entre el cliente y Digital House para su planificación y dictado.

0

GIT: El objetivo de este módulo es introducirlos al mundo de Git y GitHub, empezando por comprender qué es la terminal y cuáles son sus comandos básicos. Observando también los conceptos de repositorio local y remoto y su creación en Git. Así como también la creación de branches.

2

Java y OOP: Al final de este módulo se espera que sepan qué es Java, las ventajas y desventajas, cómo configurar su entorno de trabajo, su sintaxis y las principales librerías del lenguaje. Se espera también que comprendan cómo trabaja el paradigma orientado a objetos y cómo lo implementa Java específicamente.

0

Spring Boot: Al final de este módulo se pretende el desarrollo de una aplicación que implemente el uso de APIs REST.

4

Testing: A través de este módulo se busca que comprendan las distintas facetas involucradas al usar la palabra calidad , enfocados en lo que es el testeo de la misma tanto desde tests unitarios cómo de integración.

0

Bases de Datos: Al final de este módulo se espera que puedan trabajar y conocer las bases de SQL, los diferentes tipos de almacenamiento y cómo implementarlos mediante Spring, utilizando JPA e Hibernate.

Necesidades técnicas

Para acceder a las clases a distancia **se accede con una computadora o un dispositivo móvil (smartphone / tablet) con conexión a internet.**

Es recomendable que antes de comenzar la clase revisar el siguiente listado de cuestiones para poder **aprovechar el encuentro sin problemas:**

Asegurarse que el dispositivo cuente con una conexión a Internet estable y de buena calidad.

Buscar un espacio con poco ruido ambiental para poder escuchar bien a los docentes y compañeros. Además, es importante para interactuar que se pueda escuchar claramente.

Recomendamos el uso de auriculares con micrófono para minimizar los ruidos del ambiente

Avisar a las personas con las que se comparta el espacio que se va a estar en una clase y pedir no interrumpir y mantengan los ruidos al mínimo posible.

Especificaciones Ideales de las computadoras

Hardware

- Procesador Intel i5 o i7
- Memoria Ram: 8GB en adelante
- Disco SSD: 256gb
- Notebook: Pantalla de 13p en adelante

Sistema operativo

- Windows 10
- Linux
- MacOs

Software

- IDE: Intellij IDEA
- Git
- JDK 8 en adelante.

Software

- Java Development Kit 8 (mínimo deseable)
- IDE Intellij IDEA
- Git
- MySQL con servidor Xampp (o equi-
- valente Mamp, Lamp, Wamp, etc)
- Software ofimático (Word, Excel, PowerPoint o equivalente para lectura
- de documentos .doc, xls o ppt)
- Software de lectura para PDFS (Adobe Reader, Sumatra o equivalente).
- Zoom (deseable última versión disponi-
- ble de manera oficial en su web)

OPCIÓN B

BOOTCAMP EN DISEÑO UX/UI + METODOLOGÍAS ÁGILES

Agile for business

Dirigido a profesionales, emprendedores o personal que conformarán **equipos ágiles** o ya vienen trabajando con metodologías ágiles y presentan dificultades.

No necesitan conocimientos previos | **8 Jornadas de 2hs** | **Modalidad a distancia, sincrónica**

Práctico/ Teórico	Total de **16 horas**	Clases **en vivo**

Introducción a la agilidad y Filosofía Lean

Conocer los entornos de trabajo que plantea la agilidad, sus diseños conversacionales y el equipo que lo conforma.

01

Cultivando un Mindset Ágil

Introducción al mundo de cambio, por que tenemos que ser ágiles, como cultivar mi mindset ágil.

. La complejidad del mundo actual

. Teoría U

. Definición de Agilidad

. Mentalidad Fija a Mentalidad en Crecimiento . Agilidad emocional

Prácticas e interacciones evidenciando **la nueva mentalidad.**

02

Metodologías Ágiles

Conocer los principios y valores de agilismo y compararlo con la metodología de cascada.

. Filosofía de trabajo LEAN

. Pilares de las metodologías ágiles

. Metodologías tradicionales vs agiles . Iterativo e Incremental

. MVP (Mínimo Producto Viable)

Prácticas y simulaciones que evidencian **Sprints y trabajo en equipo con tiempos limitados.**

Frameworks ágiles de trabajo

Entendendiendo el pensamiento Ágil, su filosofía, cuando aplica y cuando nó.

03

Frameworks ágiles de trabajo

Métodos ágiles de trabajo, cuáles existen, por qué no hay recetas y cómo podemos combinarlos.

- Scrum
- Kanban
- Design thinking

Práctica breve en torno a **multitasking y la limitación de tareas que propone Kanban.**

04

Scrum, roles y ceremonias

Scrum, roles ceremonias, ventajas y buenas prácticas.

- Roles
- Ceremonias
- Comparativa entre Scrum y Kanban
- Ventajas por tipo de proyecto

Práctica sobre **el método Scrum; Simulación de Sprints y construcción.**

El product owner y su rol en la agilidad

Comprender la jerarquía de un product Owner en una organización y sus principales características: Comunicar y priorizar.

05

Product owner

El rol del product Owner, sus habilidades y herramientas.

. Product Owner, Funciones y Características . Backlog
. Principio de Pareto
. Slicing
. User Story Mapping

Práctica simplificada para **aplicar el plan de un proyecto simulado.**

06

Historias de usuario y priorización

Historias de Usuario, cómo priorizar y buenas Prácticas.

. User Stories; Ventajas, elementos y criterios . DoR y DoD
. Filtros de Priorización
. Matriz Eisenhower
. Métricas Vanidosas vs Accionables

Práctica **sobre Scrum; asignación de roles para un proyecto.**

Management agile y liderazgo

Inmersión en habilidades de liderazgo y herramientas de gestión Ágil

07

Management ágil

Abordaje inmersivo sobre la gestión ágil en un proyecto.

. Visión estratégica y cultura de OKRs
. Portfolio Lean Management
. Definir los flujos de valor de una organización . Discovery: comenzar el proceso Agile
. Burndown chart

Práctica **simplificada en grupos** a definir con el especialista según la audiencia.

08

Liderazgo y cierre

Liderazgo, autoliderazgo y cierre del programa.

. Organización Ágil
. Liderazgo y Autoliderazgo
. Patrones comunes de un liderazgo ágil . Reflexiones y Cierre

Simulaciones de **situaciones comunes y prácticas a definir** con el especialista según la audiencia.

Academia UX

Especialistas por temática

2 hs 30 m por clase

Modalidad **a distancia, sincrónica**

Práctico/ Teórico

Total de **35 personas**

13 clases de 2 hs y 30 min

Meta de aprendizaje: Buscamos que los participantes puedan emprender, diseñar productos, servicios web y aplicaciones desde una perspectiva centrada en la experiencia de las personas

01 Módulos del programa

Introducción al programa

Mindset CX & DCU

Descubrir

Definir e idear

Prototipar y testear

Datos para la toma de decisiones

UX y el negocio

Tipos de tecnologías

El mindset agile

Entorno laboral futuro y gestión de mi propio cambio

01

Introducción al programa

02

Mindset CX & DCU

03
04

Descubrir

05
06

Definir e idear

07
08

Prototipar y testear

09

Datos para la toma de decisiones

10

UX y el negoci o

11

Tipos de tecnologías

12

El mindset agile

13

Entorno laboral futuro y gestión de mi propio cambio

Módulo 1 Introducción al programa de UX

01

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que las personas entiendan donde por están parados
- Conocer cuáles serán los contenidos esenciales del programa y realizar un repaso sobre los conceptos fundamentales vistos en el nivel 2

Contenidos

- Apertura del programa
- Repaso de los puntos esenciales de UX

Ejercicios prácticos de testeo y nivelación

Módulo 2 Mindset DCU & Customer Centric

02

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que entiendan que la forma de pensar en ux es de prospección, procedural, iterativo y se trabaja por estaciones
- Entender y comprender el mindset de DCU

Contenidos

- Que es DCU y Customer centric / Conceptos y disciplinas relacionados con el diseño centrado en el usuario
- ¿Por qué aplicar el diseño centrado en el usuario al desarrollo de productos?

Ejercicios prácticos de sensibilización y comprensión

Módulo 3 Descubrir

03

Tiempo de realización: 2 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que entiendan la importancia de proponer identificar oportunidades de mejora desde el punto de vista del usuario
- Que profundicen en distintas metodologías y herramientas para hacer user research en contexto presencial y remoto.

Contenidos

- Que es la etapa de discovery y cual es su importancia al desarrollar un producto digital.
- Identificación del reto desde el punto de vista del
- negocio Puntos de vistas desde donde se debe definir un reto (negocio/usuario/producto/marca)
- Benchmark
- Diagrama de afinidad
- Estrategias de investigacion y analisis de contexto
- (se verán algunas de estas herramientas)
- Técnicas de investigación. Time plan y procesos.
  - Mapa de contexto.
  - Desk research
  - Mapa de empatía
  - Inmersión cognitiva
  - Focus
  - Shadowing
  - Entrevistas en profundidad
  - Encuestas
  - Custoer Journey Map

Se les dará el brief 01 en donde deberán resolver el reto planteado

Módulo 4 Definir e Idear

04

Tiempo de realización: 2 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que aprendan cómo convertir los hallazgos de la fase de discovery en productos digitales que generen valor para el usuario y negocio.
- Que sepan definir y elegir el punto de vista desde donde fencararan la solución
- Que aprendan distintas técnicas y herramientas de ideación

Contenidos

- Definir de perfil de usuario
- Definición de contexto
- Definición de oportunidades de mejora
- El proceso de ideación. Por que es necesaria la convergencia y divergencia
- El valor del trabajo en equipo, la co/creación y colaboración.
- Canvas de user persons
- Técnicas de ideación: Mapas mentales/SCAMPER / Crazzy egg / Brain writing / Round Robin
- Técnicas para seleccionar ideas: Matriz de impacto, esfuerzo y viabilidad / Votación / Matriz P.I.N
- (se verán algunas de estas técnicas)
- Los 5 por qué
- Diagrama de Ishikawa
- Preguntas Osborn
- Jobs to be done
- Historia de usuarios
- HMW
- Elevator pitch
- (se verán algunas de estas técnicas

Se les dará el brief 02 en donde deberan resolver el reto planteado

Módulo 5 Prototipar y Testear

05

Tiempo de realización: 2 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que reconozcan y sepan elegir las herramientas necesarias para prototipar y experimentar, tomando decisiones basadas en data.
- Que conozcan diferentes tipos de testeos

Contenidos

- Tipos de prototipos: de baja fidelidad/de alta fidelidad
- Cómo organizar pruebas de usabilidad: reclutamiento de usuarios, cantidad de usuarios, guión de filtrado, elaboración de guiones de pruebas, tiempos.
- Principios de diseño aplicados a productos digitales
- Nociones de UI / IxD
- Tipos de testeos de usuarios (AB Testing/Eye Tracking/Business Origami/Card-Sorting:/.
- Métricas y análisis de datos
- (se verán algunos de estos métodos)

Se les dará el brife 03 en donde deberán resolver el reto planteado

Módulo 6 Datos para la toma de decisiones

06

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Entender y fundamentar accionables en base a métricas del Negocio, Producto, Marketing y otras.

Contenidos

- El valor e importancia de los datos para la toma de decisiones
- La conversión del dato en información, conclusiones, accionables
- Tipos de metricas: de producto y usuario / de negocio/ de marketing

A definir

Módulo 7 UX y el negocio

07

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Identificar el impacto de UX en la visión del negocio y cómo las buenas prácticas de UX pueden impactar en los objetivos de negocio.

Contenidos

- Por qué hablar de UX es hablar de negocio? / Cómo alinear las metas de negocio con UX
- El impacto de UX en: reducción de costos / aumento de ganancias / retención y lealtad del cliente
- El equilibrio entre: El deseo de los usuarios / Los objetivos del negocio / La viabilidad del desarrollo

A definir

Módulo 8 Tipos de Tecnología

08

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que se familiaricen con el vocabulario y conceptos tecnológicos necesarios para poder comunicar de forma más efectiva los requerimientos de desarrollo ya sea internamente o con proveedores externos..

Contenidos

- Armado de un doc de requerimientos técnicos de desarrollo con foco en usabilidad
- Conocimiento sobre infraestructuras / lenguas básicos de desarrollo / integraciones / APIs
- Nociones básicas de desarrollos Web y Mobile - Híbrido - Nativo / Power Ups (RPA, AR, VR, IOT)
- Tecnologías emergentes: RPA, Blockchain e Inteligencia artificial (Power Ups).

A definir

Módulo 9 El mindset Agile

09

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Que conozcan el mindset agile y los principales marcos de trabajo ágil como Lean, Scrum y Kanban, y entender de qué manera ayuda a los equipos de trabajo a mejorar sus procesos de gestión en el diseño de productos.

Contenidos

- Introducción al mundo de cambio, por que tenemos que ser ágiles, como cultivar mi mindset ágil
- Metodologías tradicionales vs Cascada. La importancia de iterar y prototipar.
- Filosofía de trabajo LEAN. Fases y el concepto de MVP
- Marcos de trabajo Scrum / Kanban

Opportunity Canvas

Módulo 10 El entorno laboral futuro y gestión de mi propio cambio

10

Tiempo de realización: 1 clase de 2,5hs

Objetivo

- Comprender el entorno laboral del futuro y los nuevos modelos organizacionales.
- Comprender y dimensionar la importancia de realizar un cambio de mentalidad y la incorporación de nuevas habilidades.

Contenidos

- Perfiles, competencias, habilidades,funciones, roles de un equipo de trabajo de UX
- Indagación de mis habilidades vs las habilidades de un UX
- Cómo convertirse en protagonista de mi propio plan de cambio.
- Autoconocimiento: /Fortalezas/oportunidades de mejora
- /Liderazgo personal: protagonista, propósito y valores.
- -Gestión del cambio interno (zona de confort y plan de acción con objetivos concretos) .

Ejercicios de identificación y reconocimiento personal

ES HORA DE DAR EL SALTO

¡TE ESPERAMOS!

DigitalHouse > Coding School

<Glubits jump>

SanCorSalud Grupo de Medicina Privada