



PROGRAMAS ESCUELA DE HABILIDADES DIGITALES

CONOCIMIENTOS ACADÉMICOS EN SOFTWARE DEVELOPMENT – SKILL LEVEL BEGINNER

Resolución de Registro No. 20230024016 de 22/12/ 2023

PERFIL DE EGRESO

El egresado estará en capacidad de:

Elaborar soluciones básicas de software y aplicaciones de tecnologías de la información y las comunicaciones, optimizando recursos y tiempo de acuerdo con los requerimientos de partes interesadas.

* REQUISITOS: certificar mínimo 9° aprobado, tener 16 años en adelante y habilidades digitales básicas.

PLAN DE ESTUDIO



Duración

- 160 horas
- 3.3 Créditos Académicos.



Dedicación recomendada

- 10 horas semanales (para 16 semanas).



Módulos de formación

- Trece (13) Módulos con contenidos y herramientas multiformato.



Competencias a desarrollar

- Competencias asociadas a la ocupación CUOC 25120.

Módulos de Formación	Contenido (Unidades)	Horas de Estudio
<i>Módulo 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> Algorithms and Data Structures - Part 1 Microservices Architecture Fundamentals Program Management: Identifying Your Objectives Understanding Algorithms for Reinforcement Learning 	9
<i>Módulo 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> HTML Fundamentals Working with Text and Lists in HTML 5 	3
<i>Módulo 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Building a JavaScript Development Environment C++ Unit Testing Fundamentals Using Catch2 2 Creating Object-oriented TypeScript Code Design Patterns in Java: The Big Picture HTML, CSS, and JavaScript: The Big Picture JavaScript 7 Syntax and Operators JavaScript: Getting Started TypeScript: The Big Picture Working with JavaScript Modules 	20
<i>Módulo 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> C# Design Patterns: Decorator C# Design Patterns: Facade Defensive Coding in C# Introduction to Developing AWS Lambdas in Java Java 1: BDD with Cucumber and Gherkin Getting Started Java 11 Fundamentals: Collections Java Core Libraries: JDBC 4 Java EE 7: Getting Started Java Fundamentals: Object-oriented Design SOLID Principles for C# Developers Working with Classes and Interfaces in Java 11 	26

<i>Módulo 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> • .NET Unit Testing with AutoFixture 4 • ASP.NET Authentication: The Big Picture • ASP.NET Core 3 Microservices: Getting Started • Blazor: Getting Started • Getting Started with ASP.NET 4 SignalR • Programming SQL Server Database Stored Procedures • State of .NET: Executive Briefing • Understanding ASP.NET Core 3.x • Using MiniProfiler in ASP.NET Core 4 • Visual Studio Code 	20
<i>Módulo 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Getting Started with Laravel (PHP Framework) 7 - The Basics • PHP: The Big Picture 	3
<i>Módulo 7</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Angular CLI • Angular NgRx: Getting Started • AngularJS 1: The Big Picture • Structuring Angular 7 Applications with Angular 7 Libraries • Styling Applications with Angular Material 	14
<i>Módulo 8</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Managing Files with Node.js 12 • The Language of Data: Executive Briefing • Using MongoDB with Node.js • Vue.js 2: Big Picture 	5
<i>Módulo 9</i>	<ul style="list-style-type: none"> • jQuery 3: Getting Started • jQuery UI • Scrum Master Fundamentals - Becoming a Great Scrum Master 	6
<i>Módulo 10</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Spring 5 Integration: Getting Started • Spring Framework 5: Securing Spring Applications against Common Security Threats • Spring Framework: Spring MVC 5 Fundamentals 	6
<i>Módulo 11</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Building Server-side Rendered React Apps for Beginners • Test-driven Development Using React 16 • Using React 17 Hooks 	7

<i>Módulo 12</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Creating and Leading Effective Teams • Storytelling to Engage and Motivate • Technical Writing: Documentation on Software Projects • Writing Testable Code 	9
<i>Módulo 13</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Building Cross-platform Applications with .NET Core • Docker for Web Developers • Introduction to Universal Windows Platform Development with XAML • iOS 14 Getting Started • Learn to Program with C++ 17 • Object Oriented Programming with Kotlin 1 	32
Total horas del Programa de Formación		160 h

PROCESO FORMATIVO



ESTRATEGIA METODOLÓGICA CON PEDAGOGÍAS ACTIVAS

Pedagogías activas y micro aprendizaje

Nos centramos en tareas significativas, contextualizadas al mundo real.

Integramos rutas de formación de micro aprendizaje, con contenido breve e interesante de múltiples formatos, requiriendo periodos cortos de atención.

Estrategia de motivación y permanencia: Programa de *"Engagement"*

Brindamos acompañamiento constante a cada estudiante, para que encuentren una guía familiar, amigable y directa. Este programa incluye:

- **Inducción:** bienvenida y guías didácticas.
- **Motivación y acompañamiento** contacto directo vía eCards, SMS, WhatsApp, entre otros.
- **Soporte:** en plataforma y correo electrónico.

Para más información: [Contáctenos - CHAPEF](#)