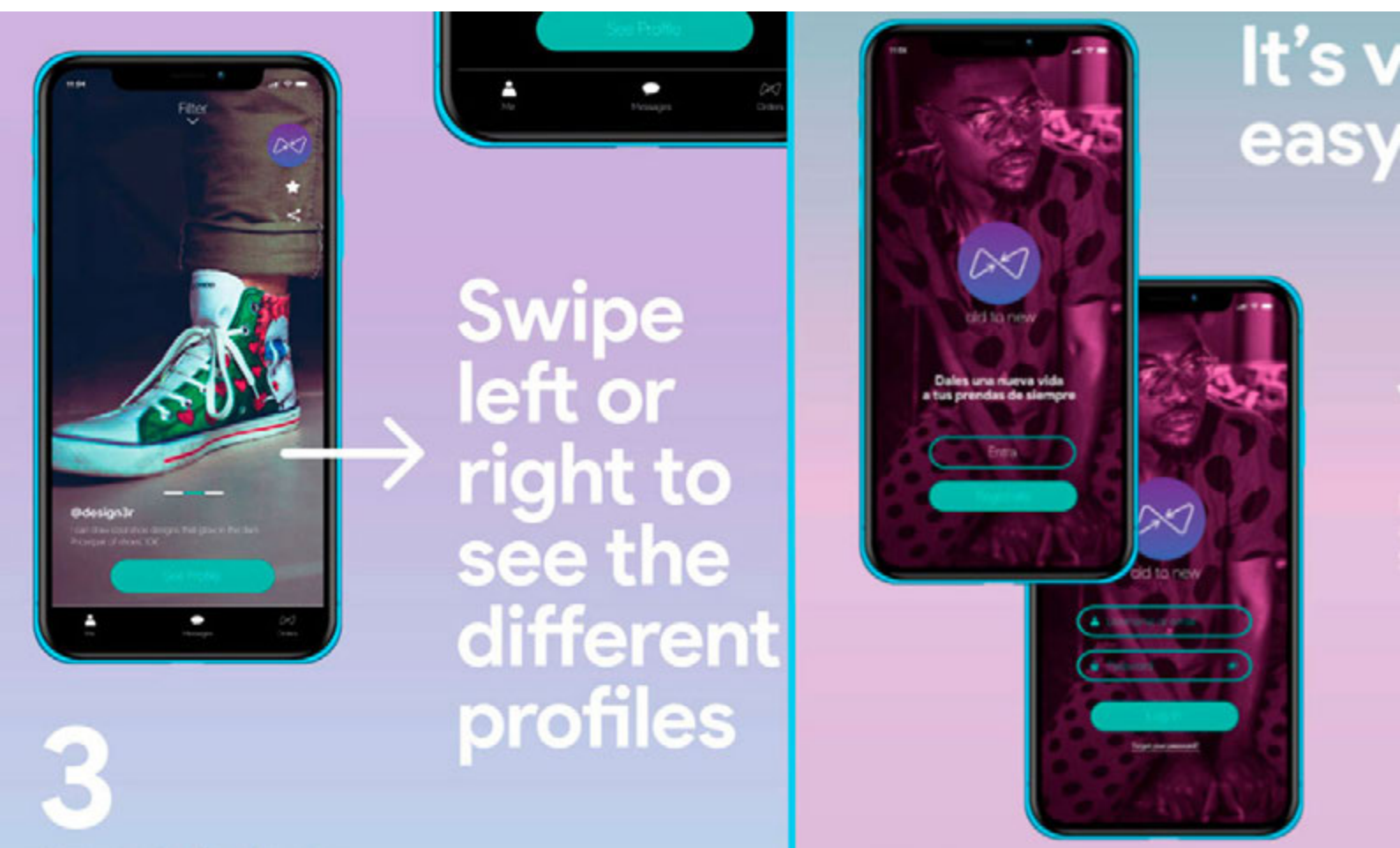




CARRERA ONLINE EN DISEÑO WEB FULL STACK DEVELOPER

DURACIÓN: 300 sesiones aprox. (900 horas lectivas)

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Profesores
- 03 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

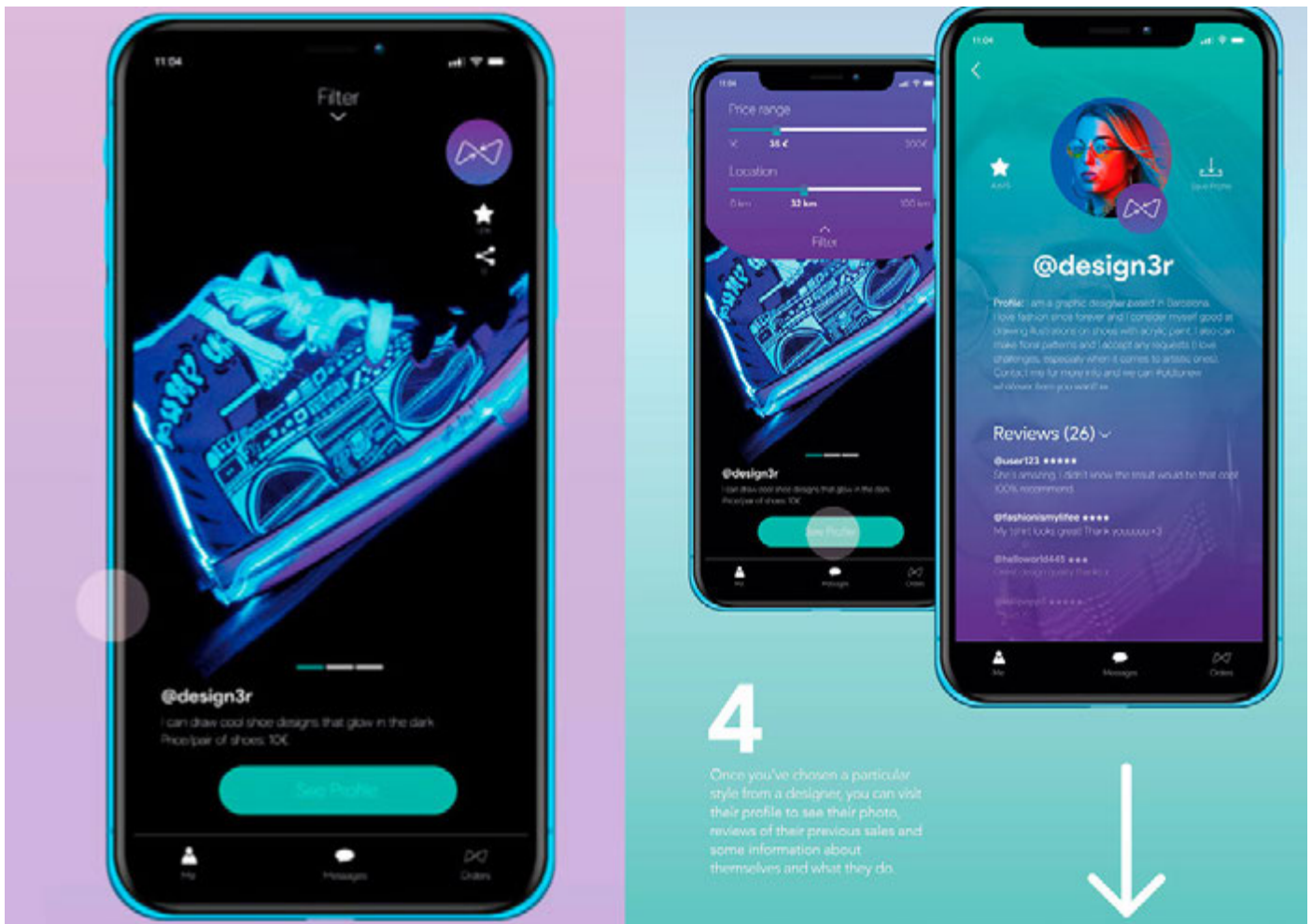
Temario

- 01 UX/UI
- 02 HTML5 y CSS3
- 03 Diseño Web Back-End
- 04 ReactJS, Angular, NodeJS, MongoDB.

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





CARRERA EN DISEÑO WEB FULL STACK DEVELOPER

El objetivo principal de esta formación online es que encuentres la combinación perfecta entre trabajo y pasión. Un sector donde el empleo no para de crecer y donde, con formaciones como esta, puedes crecer como profesional hasta donde quieras llegar.

¿Cómo? Con una Carrera que te dará conocimientos en disciplinas como el diseño web, la programación, el mundo UX/UI. Conoce Frameworks tan reconocidos como **ReactJS** y **Angular**, domina el **Front-End** y el **Back-End** o conoce todas las técnicas de **UX/UI**.

¡Da el paso profesional al mundo Web!

Horas totales

900 Horas
300 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

UX / UI.
Html5 y Css3.
Diseño Web Back-End.
ReactJS, Angular, NodeJS,
MongoDB.

PROFESORES DEL ÁREA_



CINTHYA MORENO
UX



MIGUEL PRIERA
DISEÑO GRÁFICO | UX/UI



DANIEL MONTEJO
DESARROLLO WEB | MARKETING



JESÚS PALACIOS
DISEÑO GRÁFICO | UI



EDUARDO FIERRO
DESARROLLO WEB



MANUEL JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



LUIS JIMÉNEZ
DESARROLLO WEB



IGNACIO GARCÍA
UI



ORIANA ABREU VILACHÁ
DESARROLLO WEB



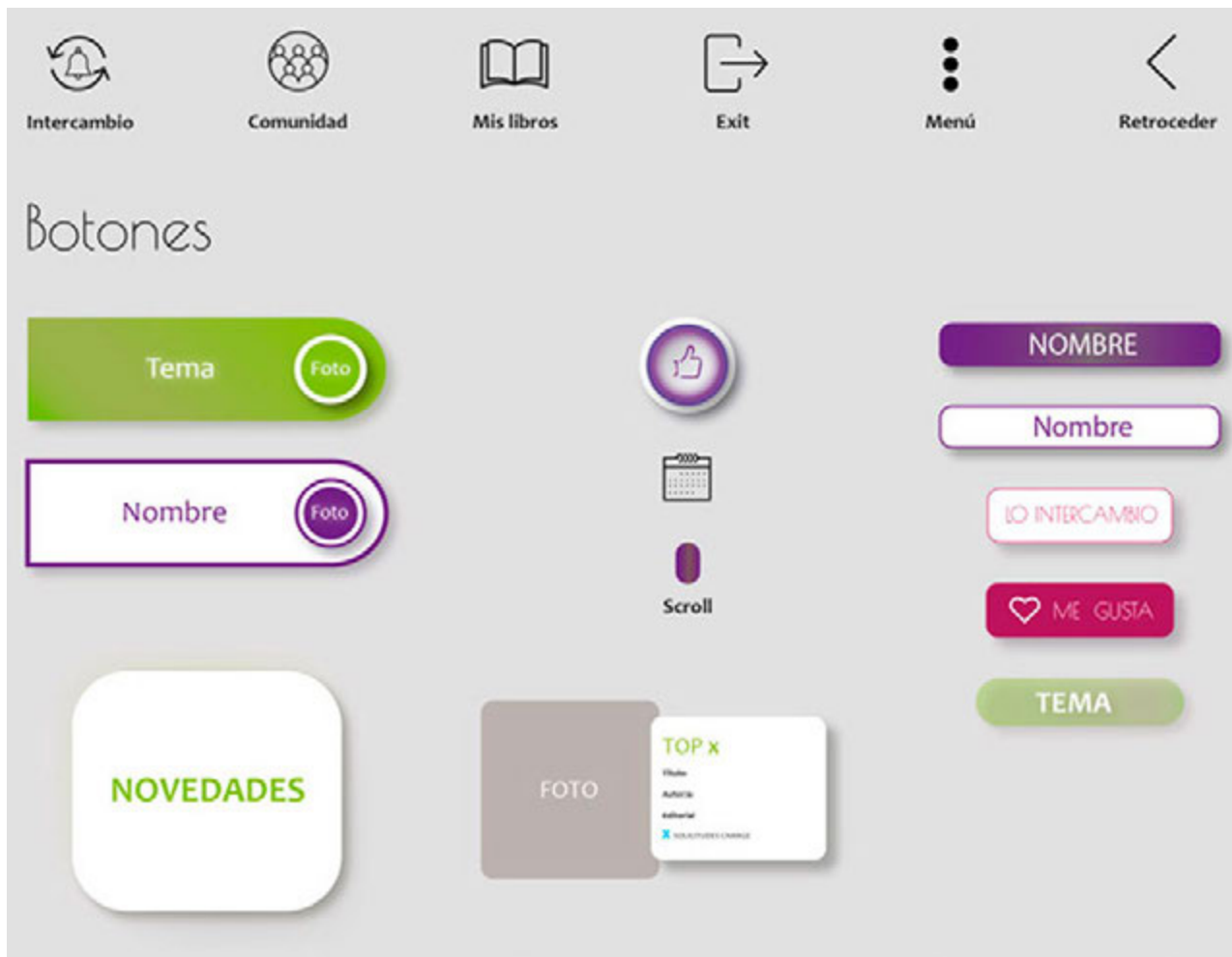
PABLO SÁNCHEZ
UX

SALIDAS PROFESIONALES__

Diseñador y desarrollador web front-end	Maquetador de front-end	Programador Web Front-End
Programador de aplicaciones web	Programador JavaScript Junior, de jQuery Junior y de Angular Junior	
Programador web Back-end Junior	Programador de aplicaciones servidor Junior	
Programador web Front-end Junior	Gestor de base de datos con MySQL	Diseñador UX/UI
Consultor experto en Experiencia de Usuario	Diseñador de producto digital	
Arquitecto de información	Diseñador de gráfica interactiva y ads	Experto en usabilidad
Programador Web Front End con Frameworks	Programador de aplicaciones web Mean y Fullstack Developer	

CONEXIÓN LABORAL__

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1.100 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.



MÓDULO

UX/UI_

Una web o una app se basan en dos conceptos muy importantes. User Experience (UX) se centra en crear una relación satisfactoria entre la usabilidad, la accesibilidad y la interacción del usuario para crear una buena experiencia de uso. Y por otro lado, User Interface se define como el diseño centrado en el usuario. Interesante, ¿verdad? ¿No crees que es hora de dar el paso a este sector que cada vez crece más dentro de todo el entorno laboral? Desarrolla tus habilidades y conocimientos como UX/UI en este módulo.

Herramientas



01/ Introducción al UX.

- Siglo XX.
- Qué es el diseño UX.

02/ Metodologías Ágiles.

- Qué es el Agile.
- Qué es el Design Thinking.
- MVP, ¿qué es?

03/ Definición de producto.

- Qué es el diseño estratégico.
- Los modelos de negocio digitales.
- Scope Canvas.
- Lean UX Canvas.
- Value proposition Canvas.
- Benchmarking.
- Elevator Pitch.

04/ User Research.

- Qué es el User Research.
- Proceso del UX Research.
- Artefactos.
- Analizar el problema.

05/ Arquitectura de la información.

- Qué es la AI.
- Tipos de necesidad de información.
- Sitemap.
- Sistema de etiquetado de una AI.

06/ Diseño de interacción.

- Qué es el diseño de interacción.
- Qué hace un Interaction Designer.
- Principios de diseño de interacción.
- Onboarding del usuario.
- Qué es un Design System.
- Componentes de un Design System.

07/ Narrativa UX.

- Qué es narrativa en UX.
- Copywriting vs UX Writing.
- El microcopy.
- La voz y el tono.

08/ Chatbots y VUI.

- Tipos de inteligencias artificiales.
- Canales o medios expresivos.
- Finalidad de un chatbot o VUI.
- La transaccionalidad.

09/ Accesibilidad y diseño inclusivo.

- El problema de la "Brecha digital".
- Accesibilidad en el mundo online.
- Principios de accesibilidad.
- Plugins para medir la accesibilidad.

10/ Test de usuario y Medición UX.

- Qué es un test de usuario.
- Qué es un test de guerrilla.
- Plataformas para realizar user testing.
- Preparación de un test de usuario.
- Qué es la medición UX.
- Herramientas para la medición UX.

11/ Evaluación Heurística.

- Qué es la EH.
- Reglas o principios para realizar una EH.
- Sistemas de evaluación.

12/ Animación.

- Teoría de la animación.
- Programas de animación.
- Uso de Framer.

13/ Portfolio UX y entrevistas.

- Qué es un portfolio UX.
- Qué habilidades tienes.
- CV y carta de presentación.
- Entrevistas de trabajo.

14/ Presentación final de proyecto.

- Cómo presentar el proyecto.

15/ Diseño Digital / Usabilidad / Accesibilidad.

- Diferencias entre Diseñador gráfico y diseñador digital.
- Diferencias entre UX/UI.
- Usabilidad y accesibilidad.
- Reglas heurísticas Jakob Nielsen.
- Diseño de interacción de Bruce Tognazzini.
- Tendencias.
- Procesos de un proyecto digital.

16/ Diseño Visual.

- Primeros pasos en Sketch, Figma y XD.
- Diseño responsive, grids y layout.
- Diseño atómico.
- Leyes del diseño de interfaces.
- Moodboards.
- Guías de estilo, iconografía.
- Wireframes de alta fidelidad.
- Diseño para smart watches.
- Arquitectura de la información.
- Landing pages.
- Primeros pasos en Principle.
- Menús animados.
- Navegación con scroll y paginación.
- Explicación Invision.
- Explicación Marvel.

17/ HTML Y CSS.

- Diferencias entre estructura y diseño visual.
- Etiquetas más utilizadas.
- Estructuras básicas.
- Vinculaciones CSS y Google fonts.
- Trabajar con id y class.
- Trabajar con el inspector de elementos.

18/ Wordpress.

- ¿Qué es un CMS?.
- Uso de servidor local.
- Instalación wordpress en local.
- Explicación panel back end.
- Explicación del front end.
- Utilización de plugins y temas.
- Uso servidor real.
- Migración de local a servidor real.

19/ Vida laboral.

- Cómo afrontar el mundo laboral.



MÓDULO

HTML5 Y CSS3_

Para cualquier empresa, tener una web actual y que cumpla con los objetivos es fundamental para el desarrollo de un negocio. Para llevar a cabo esto, las empresas recurren a perfiles multidisciplinares, como el que tú tendrás al terminar esta Carrera, para desarrollar su web como un profesional.

Herramientas



Sublime
Text



Mamp



Visual
Studio

01/ Diseño Web vs Programación web.

- Lenguajes de programación web y su aplicación a proyectos.
- Perfiles: Frontend, Backend, Mean y Fullstack.
- Análisis de tendencias en programación web.
- Fases del proceso web.
- Conceptualización gráfica.
- Layouts y tipos de estructura.
- El color en la web.
- Principios de usabilidad (UX / UI).

02/ HTML5.

- Introducción al lenguaje HTML 5.
- Estructura: header, footer, main, section, article y aside.
- Texto: Strong, span y em.
- Enlaces.
- Imágenes y Picture.
- Imágenes SVG: Imagen vs Código.
- Etiquetas Vídeo y Audio.
- iFrames.
- Listas.
- Tablas.
- Formularios.
- Atributos data-.
- Etiquetas Meta.
- Meta Open Graph.

03/ CSS3.

- Selectores: Básicos, Avanzados, Pseudoelementos (before/after)
- Unidades de medida: básicas, avanzadas y función calc().
- Tipografía: @font-face y Google Fonts.
- Maquetación en Flex.
- Maquetación en Grid.
- Transition.
- Animation + @keyframes.
- Custom properties: variables en CSS.
- Responsive: @media.

04/ SCSS y Task Runners.

- Introducción a preprocesadores y Task Runners.
- Usando Prepros.
- Anidación de elementos.
- Variables en SASS.
- Usando Mixins.

05/ Javascript.

- Introducción a Javascript Nativo vs Typescript.
- Estado de Javascript: Webs vs Aplicaciones.
- Variables: let, const, var.
- Funciones: parámetros e invocación.

06/ jQuery en empresas.

- Introducción y por qué se sigue usando.
- Selectores.
- Eventos.
- Efectos de Javascript junto a CSS.

07/ Banners.

- Introducción: Qué son y uso en empresas.
- Tipos de banners y formatos. Introduciendo ClickTag.

08/ Newsletter.

- Introducción: Qué son y uso en empresas.
- MJML.io: Preprocesador de newsletters.

09/ PHP en WordPress.

- Introducción a PHP 7: Qué es y para qué sirve.
- MAMP como servidor.
- Introducción a CMS: Wordpress.
- Wordpress Panel de control.
- Wordpress Páginas, Entradas y Configuración.
- Wordpress Temas vs Plugins.

10/ Subida a Producción.

- Hosting, dominio y proveedores.
- Subida de archivos por FTP.

11/ GIT.

- Introducción.
- Comandos básicos: init, add, commit, push y pull.
- Ramas: branch y merge.
- Aplicaciones GIT: Github Desktop y Bitbucket.

12/ Introducción a la programación web

- Introducción: Javascript, qué es y para qué sirve.
- Javascript vs ECMAScript vs Vanilla JS.
- Frameworks: Qué son y los más demandados en empresas.

13/ Javascript Nativo.

- Reglas de sintaxis del código.
- Mensajes de error y consejos para depurar el código (debug).
- Herramientas de depuración de JavaScript.

14/ Variables, constantes y operadores

- Variables, let y const.
- Declaración, asignación y ámbito (scope).
- Operadores aritméticos, comparación, lógicos, asociativos, concatenación.

15/ Funciones

- Declaración, uso.
- Parámetros: transmisión de datos.
- Parámetros SPREAD y deconstrucción.
- Devolviendo datos: return.

16/ Estructuras lógicas

- Condicionales.
- Bucles: for, while / do while.
- Switch.

17/ Objetos.

- Introducción a objetos y su importancia en Frameworks.
- Definición y creación mediante en ECMAScript y Typescript.
- Propiedades y Métodos.
- Prototipos y Herencia.

18/ Arrays

- Arrays de una dimensión.
- Arrays multidimensionales.
- Recorrer Arrays.
- Funciones de arrays: map, filter, push...

19/ AJAX y JSON.

- Pidiendo datos con Fetch.
- Promesas con then().
- JSON: Qué es, stringify y parse.
- Recibiendo datos de una API REST.

20/ jQuery

- Introducción y porqué se usa en empresas.
- Selección de elementos.
- Manejo de eventos.
- Efectos con jQuery y SCSS.

21/ Typescript y ECMAScript

- Introducción: Qué es y cómo funciona.
- Task Runner: Prepros.
- Tipos de datos.
- Funciones.
- Interfaces.
- Módulos.

22/ Introducción a Frameworks

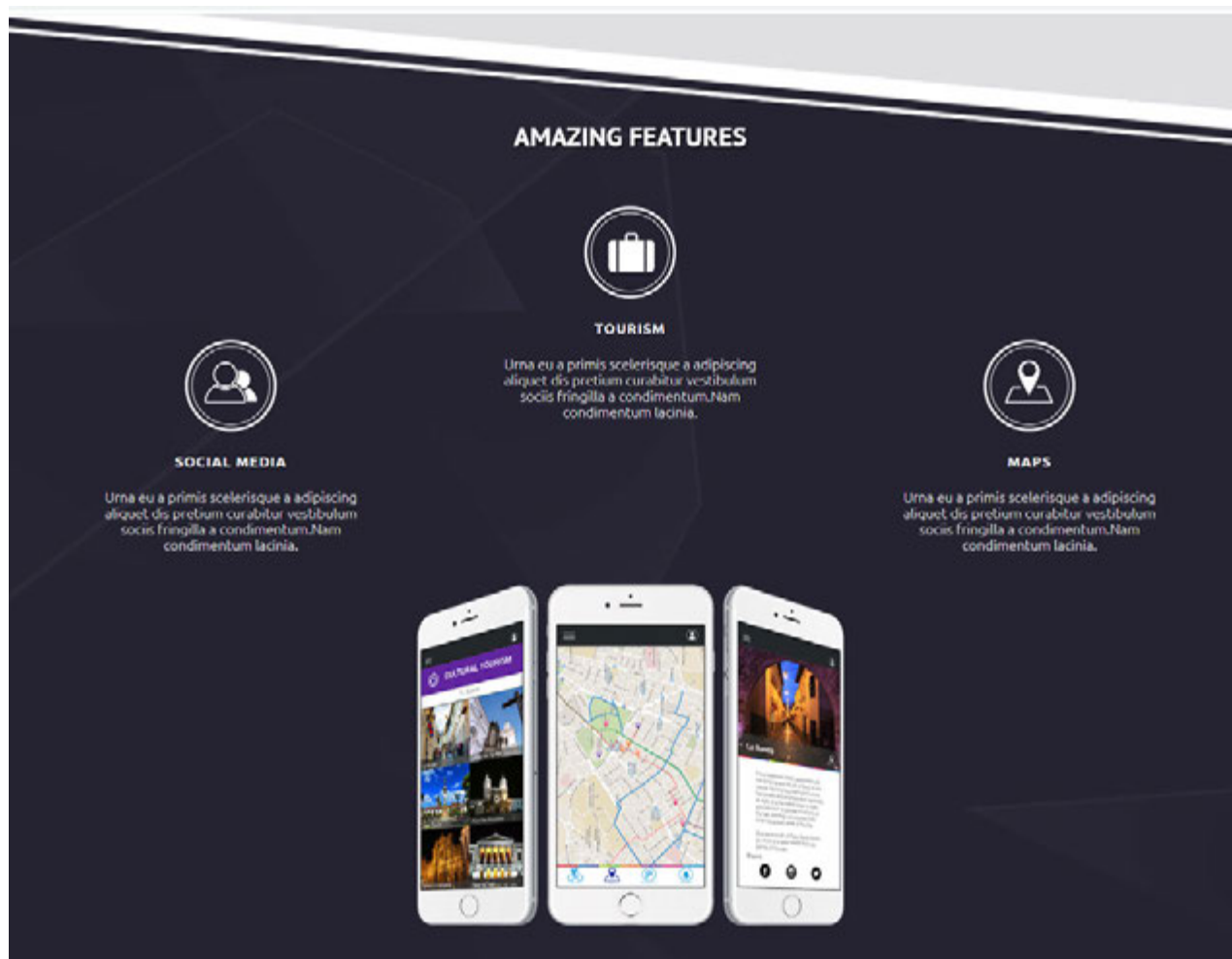
- Qué frameworks se demandan.
- Angular vs React vs Vue vs Svelte.
- Introducción a Node y NPM.
- CLI: Usando la terminal.
- Uso con GIT.
- Componente.

23/ Frameworks: Angular 11

- Angular CLI: Instalación y uso.
- Componentes.
- Directivas.
- Eventos.

24/ Frameworks: ReactJS

- CLI: Usando Create-React-app.
- JSX: Introducción.
- Componentes.
- Props.
- State y Hooks.
- Eventos.



MÓDULO

DISEÑO WEB BACK END_

En este módulo aprenderás a controlar JavaScript y a programar con PHP como un experto. Dominando las técnicas, procesos y conceptos más importantes para el diseño web. Disfruta conociendo el nuevo entorno digital y conviértete en un profesional del diseño web.

Herramientas



Sublime
Text



Mamp



Visual
Studio

01/ Introducción a la programación web

- Introducción: Javascript, qué es y para qué sirve.
- Javascript vs ECMAScript vs Vanilla JS.
- Frameworks: Qué son y los más demandados en empresas.

02/ Javascript Nativo.

- Reglas de sintaxis del código.
- Mensajes de error y consejos para depurar el código (debug).
- Herramientas de depuración de JavaScript.

03/ Variables, constantes y operadores

- Variables, let y const.
- Declaración, asignación y ámbito (scope).
- Operadores aritméticos, comparación, lógicos, asociativos, concatenación.

04/ Funciones

- Declaración, uso.
- Parámetros: transmisión de datos.
- Parámetros SPREAD y deconstrucción.
- Devolviendo datos: return.

05/ Estructuras lógicas

- Condicionales.
- Bucles: for, while / do while.
- Switch.

06/ Objetos.

- Introducción a objetos y su importancia en Frameworks.
- Definición y creación mediante en ECMAScript y Typescript.
- Propiedades y Métodos.
- Prototipos y Herencia.

07/ Arrays

- Arrays de una dimensión.
- Arrays multidimensionales.
- Recorrer Arrays.
- Funciones de arrays: map, filter, push...

08/ AJAX y JSON.

- Pidiendo datos con Fetch.
- Promesas con then().
- JSON: Qué es, stringify y parse.
- Recibiendo datos de una API REST.

09/ jQuery

- Introducción y porqué se usa en empresas.
- Selección de elementos.
- Manejo de eventos.
- Efectos con jQuery y SCSS.

10/ Typescript y ECMAScript

- Introducción: Qué es y cómo funciona.
- Task Runner: Prepros.
- Tipos de datos.
- Funciones.
- Interfaces.
- Módulos.

11/ Introducción a Frameworks

- Qué frameworks se demandan.
- Angular vs React vs Vue vs Svelte.
- Introducción a Node y NPM.
- CLI: Usando la terminal.
- Uso con GIT.
- Componente.

12/ Frameworks: Angular 11

- Angular CLI: Instalación y uso.
- Componentes.
- Directivas.
- Eventos.

13/ Frameworks: ReactJS

- CLI: Usando Create-React-app.
- JSX: Introducción.
- Componentes.
- Props.
- State y Hooks.
- Eventos.

14/ GIT

- Introducción.
- Comandos básicos: init, add, commit, push y pull.
- Ramas: branch y merge.
- Aplicaciones GIT: Github Desktop y Bitbucket.

15/ Introducción al entorno

- Servidores Apache vs Ngix.
- MAMP: Instalando el entorno.

16/ PHP

- Constantes y variables: tipología y alcance.
- Reglas de nombres y palabras reservadas.
- Operadores: aritméticos, comparación, lógicos, asociativos, concatenación.
- Operadores especiales: nave espacial.
- Usando Namespace.

17/ Arrays

- Array clásicos.
- Array Asociativos.
- Arrays multidimensionales.
- Recorriendo arrays.
- Funciones con Arrays.

18/ Funciones

- Declaración e invocación.
- Transmisión de datos: Parámetros y argumentos.
- Devolviendo valores: return.

19/ Estructuras lógicas

- Condicionales: If, else if.
- Bucle For.
- Bucle While y do-while.
- Bucle Switch.
- Interrumpir y abandonar los bucles.

20/ POO (Programación Orientada a Objetos)

- Clases, Clases anónimas y Objetos.
- Propiedades y Métodos: definición y visibilidad.
- Parámetros y devolución de valores.
- Herencia e Interfaces.

21/ Funciones predefinidas del lenguaje

- Manipulación de cadenas de caracteres.
- Gestionando fechas y horas.
- Acceso a directorios.
- Acceso y manipulación de ficheros.
- Subir ficheros al servidor.
- Función mail() para enviar correos.

22/ MySQL y PHPMyAdmin

- Introducción y estructura de una base de datos.
- Modelado de datos para base de datos relacionales.
- Creación de Base de datos, tablas y campos.
- Introducción de registros.
- Importación y exportación: Bases de datos, tablas y datos.
- Usuarios y Privilegios.
- Consultas básicas: Select, Insert, Update y Delete.
- Select con funciones SQL y subconsultas.

23/ Conectando PHP a SQL

- Conectando PHP a SQL con procedimientos (mysqli).
- Conectando PHP a SQL con objetos (PDO).
- Capturando excepciones.

24/ Recepción de datos

- Formularios y métodos de envío: GET y POST.
- Recepción de datos con \$_REQUEST.

25/ Introducción a un CMS (CRUD)

- Definición e importancia de un CMS.
- Definición de una estructura MVC.
- Sesiones de usuarios y cookies.
- Autenticación de usuarios.

26/ PHP en Wordpress

- Wordpress: Entradas, páginas, menú widgets, y temas.
- Estructura básica de una plantilla Wordpress: The Loop.
- Funciones más usadas.
- Uso de Hooks.

27/ Configuración básica de servidor

- Archivo .htaccess.
- Archivo php.ini.

28/ Frameworks: Laravel 8

- Instalación y puesta en marcha.
- CLI: Composer y Artisan.
- Plantillas y vistas.
- Estructuras de control.
- Enrutamiento: De.
- finición y uso.
- Controladores: De.
- finición y uso.
- Conexión con Base de datos.

29/ Frameworks: Symfony 5

- Instalación y puesta en marcha.
- CLI: Composer y Artisan.
- Plantillas y vistas.
- Estructuras de control.
- Enrutamiento: De.
- finición y uso.
- Controladores: De.
- finición y uso.
- Conexión con Base de datos.

30/ Introducción a Docker

- Introducción a images, containers y volumes.
- Ventajas de usar Docker.



MÓDULO

REACTJS, ANGULAR, NODEJS Y MONGODB_

Un módulo como este te permitirá crear las aplicaciones que cualquier empresa quiere desarrollar. Desde las bases de datos hasta la maquetación más elaborada. Con esta formación, los límites los pones tú.

Herramientas



Sublime
Text



Postman



Visual
Studio

01/ Introducción.

- Qué es un framework y porqué se usan.
- Tendencias en 2021.
- Frameworks más demandados.
- SQL vs NoSQL.

02/ Herramientas Básicas.

- Visual Studio Code y plugins
- Terminal: Uso para NodeJS.
- Postman: Recibiendo datos.

03/ NodeJS con ExpressJS.

- Introducción al Entorno NodeJS.
- Proceso: Qué es y Ciclo de Vida en NodeJS.
- Archivo package.json y carpeta. node_modules.
- Paquetes
- Exportación e Importación.
- Módulos (FS, HTTP, URL).
- ExpressJS Instalación y configuración.
- ExpressJS Conectando con una Base de datos.
- ExpressJS Peticiones: POST, PUT, GET y DELETE.

04/ MongoDB.

- Introducción a NoSQL.
- Instalación de MongoDB.
- JSON: Qué es y cómo funciona.
- Operaciones CRUD básicas: Insertar, buscar, actualizar y borrar.
- Operaciones CRUD avanzadas: : read, find, create.
- Operadores: comparación y evaluación.
- Schemas y tipos de datos.
- Aggregation Framework.
- Mongoose para ExpressJS.

05/ Frameworks: Angular 11.

- Angular CLI: Instalación y uso.
- Componentes.
- Directivas.
- Eventos.
- Routing.
- Servicios.
- Conexión con MongoDB.
- Producción y subida del proyecto

06/ Frameworks: ReactJS.

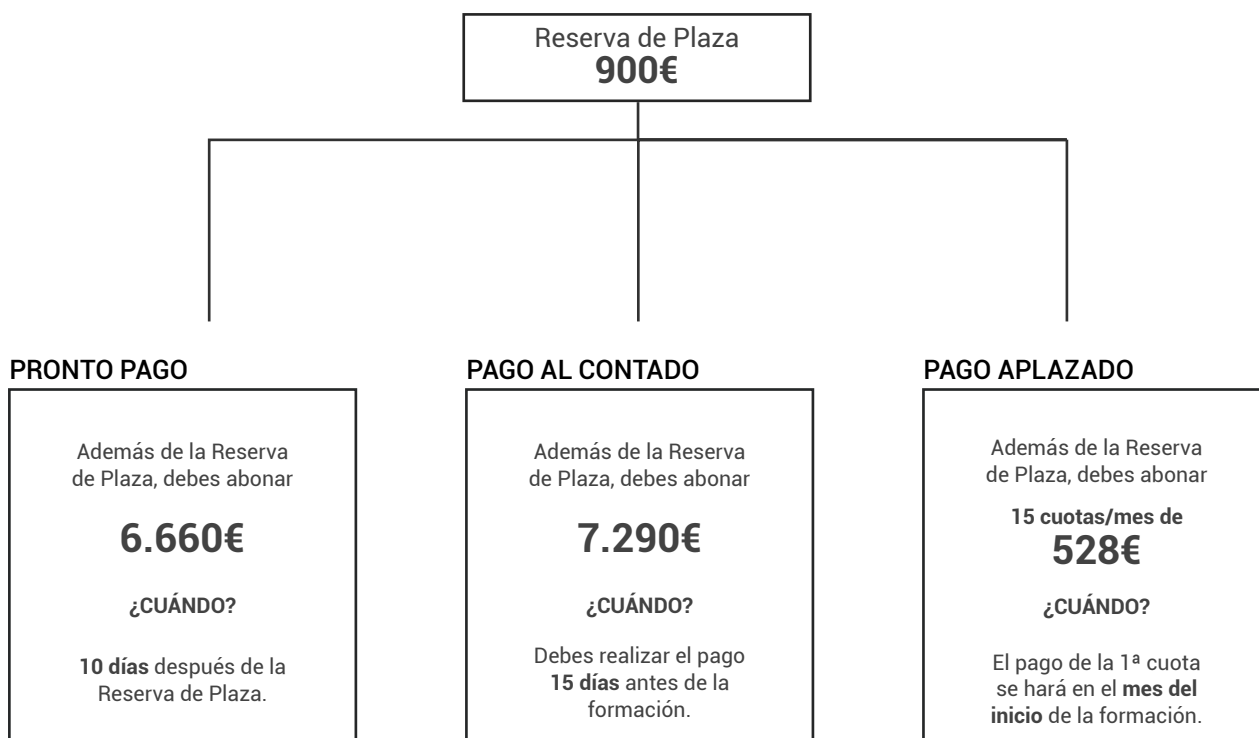
- CLI: Usando Create-React-app.
- JSX: Introducción.
- Componentes.
- Props.
- State y Hooks.
- Eventos.
- Bucles y Condicionales.
- Producción y subida del proyecto.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la Carrera Online en Diseño Web
Full Stack Developer es de:

~~12.600 €~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

