

BOOTCAMP PROGRAMACIÓN

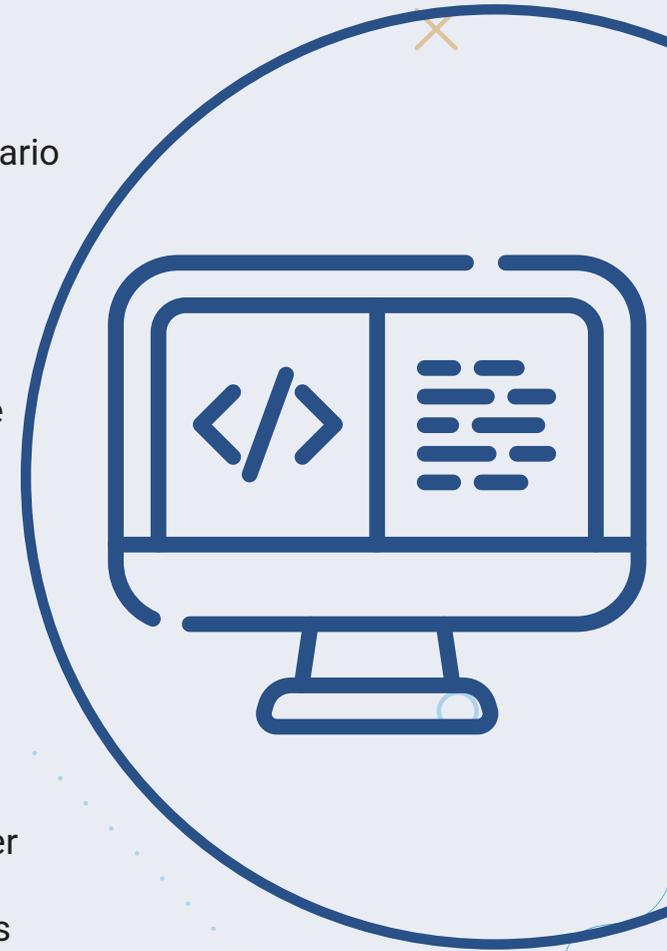
INNOVADOR - Módulo 1



Contextualización de mis aprendizajes

En el módulo a realizar se encuentran los siguientes componentes para desarrollo y ubicación de los aprendizajes a obtener:

- Funcionamiento de la web
- Cómo viaja la información a través de las peticiones en internet realizadas por el usuario
- HTTP y sus mensajes o códigos
- Conocimientos sobre qué es un dominio o una IP.
- Trabajar con Visual Studio Code, atajos y extensiones
- El funcionamiento de HTML, etiquetas, atributos, box-model y la construcción con etiquetas semánticas, validando con la herramienta oficial
- Aprendizaje sobre qué es CSS y cómo usarlo junto con HTML, la utilización y peso de selectores y los principios cascada, herencia y especificidad
- Aplicación de reglas de estilo, modificar fuentes, colores, fondos, sombras y comportamientos de los bloques.
- Adaptabilidad y dispositivos móviles con CSS, medias query, utilizando flexbox
- Se comienza el trabajo con un lenguaje de programación que es JavaScript y cómo incluirlo en mi proyecto de HTML + CSS, cómo puedo manipular el DOM con JS.
- Qué es DOM y por qué es importante tener acceso a él, ¿qué hay en el DOM?.
- Uso de herramientas del navegador desde JS como puede ser, el almacenamiento local o de sesión.
- Trabajo con peticiones asíncronas, ¿qué es algo asíncrono y cómo se pueden resolver las promesas?
- Un poco de metodologías ágiles y marcos de trabajo aplicado desde SCRUM, quienes hacen parte de SCRUM como actores, qué reuniones se deben hacer y qué productos se obtienen en SCRUM.
- Uso de herramientas para la gestión de tareas y seguimiento del Sprint y del Backlog.



Objetivo general

UNIDADES 1, 2, 3 y 4

Objetivo general:

Formar a los estudiantes en las bases del ambiente web, para que obtengan las herramientas que le permitan la creación de aplicaciones más complejas en ambientes de prueba y producción.

Competencias a desarrollar

- Introducción a la web
- HTML, lo básico
- El navegador
- VS Code
- Qué es CSS y Selectores
- Colores, fondos, fuentes, bordes, sombras
- Diseño responsivo y FlexBox
- Practica HTML + CSS + Github
- Qué es JS y cómo integrarlo con HTML
- Instrucciones base, variables, estructuras y funciones
- Manipulación del DOM, atributos de los elementos HTML
- Eventos, escuchadores y peticiones
- Agilismo
- Roles
- Artefactos y Eventos

Activación de saberes previos

PLANTEAMIENTO DE LA SESIÓN

El módulo 1, módulo inicial del nivel integrador, requiere los siguientes saberes previos para avanzar a un ritmo esperado:

- Conocimientos básicos en informática esto es, uso del equipo de cómputo (prender, apagar, iniciar sesión, ejecutar programas, instalar y desinstalar programas, capturas de pantalla).
- Conocimientos básicos en inglés, ya que algunas palabras, páginas web, herramientas o instaladores pueden estar en este idioma.
- Conocimientos en la navegación por internet, abrir páginas web, realizar una búsqueda, descargar un archivo o programa.
- Conocimientos en la distribución del teclado como la ubicación y nombre de símbolos, caracteres especiales, números y letras.
- Uso del correo electrónico, envío y reenvío de correos, adjuntar archivos.
- Uso básico de herramientas de reunión virtual como Zoom o Google Meet, conexión a una reunión, compartir pantalla, activar y desactivar audio y video.



COLOMBIA
POTENCIA DE LA
VIDA



TIC

TALENTO
TECH

AZ | PROYECTOS
EDUCATIVOS

UTP
Universidad Tecnológica
de Pereira