



FULL STACK PROGRAMMER WITH MEAN

Require Knowledge:

Mandatory, knowledge about programming concepts.
Desirable, programming experience using any programming language.

Learning activity headed to:

The course is aimed at young people between 29 and 30 years old.

Preference will be given to people who are currently neither studying nor working (NEETS) and who are in danger of social exclusion.

Schedule:

Temario detallado

El curso está organizado en 50 sesiones de 4 horas de duración cada una.

Se impartirán 11 módulos:

1. NODE+Express (24 horas)
 2. Emprendurismo (4 horas)
 3. Teoría del color (4 horas)
 4. Mongo (24 horas)
 5. Angular (24 horas)
 6. MySQL (20 horas)
 7. React/JEST (24 horas)
 8. SCRUM (24 horas)
 9. Competencias transversales (4 horas)
 10. HTML/SASS (8 horas)
 11. Inglés (40 horas)
- Total de 200 horas

En el caso concreto de inglés, se quiere potenciar que los alumnos sean capaces de escuchar y comunicarse.

En base a sus necesidades se utilizará el material que vayan necesitando. Al final del documento se encuentra una tabla con los temas de acuerdo al nivel que necesiten los alumnos.

Todos los viernes del curso, se dedicarán en exclusiva al curso de inglés.

En el temario únicamente se ha puesto inglés ya que en función del nivel de los alumnos, de sus logros, el profesorado utilizará el material que considere necesario.

Sesion 1. NODE+Express

Bienvenida al curso de MEAN

Estructura del curso

Objetivos del proyecto "European Digital Bootcamp" (EDIBO) Patrocinado por el EEA and Norway Grants for Youth

Javascript

1. Introducción

- ¿Qué es Javascript?.

2.- Elementos básicos

- Comentarios.

- Literales.

- Sentencias y bloques.

- Introducción y escritura de datos.

3.- Tipos de datos

- Variables.

- Referencias.

- Vectores y matrices.

4.- Operadores

- Operadores aritméticos.

- Operadores de comparación.

- Operadores lógicos.

- Operadores de asignación.

- Operadores especiales.

5.- Estructuras de control

- Bifurcaciones condicionales.

- Bucles.

- Estructuras de manejo de objetos.

Práctica de estructuras de control

Práctica de manejo de objetos

6.- Funciones

- Funciones predefinidas.

7.- Objetos

- Propiedades y métodos.

- Creación mediante constructores.

- Herencia.

8.- Objetos predefinidos

- Objeto Array.

- Objeto Date.

- Objeto Math.

- Objeto Number.

- Objeto String.

- Objeto RegExp.

- Objeto Boolean.

- Objeto Function.

9.- Eventos

Schedule:

9.- Eventos

- Lista de eventos.
- Definición mediante código.

10.- Modelo de objetos del documento

- El modelo de objetos del documento.

12.- Objeto Document

- Cómo escribir en el documento.

14.- Objeto Image

- Tratamiento de imágenes.

15.- Objeto Form

- Objetos Text.
- Objetos Checkbox y Radio.
- Objetos Select y Option.

Práctica creación de objetos

Práctica manejo del DOM

Práctica creación de FORMS

Sesion 02. NODE+Express

Typescript

1. Introducción

- ¿Qué es typescript?
- ¿Por qué usar Typescript
- ¿Cuándo usar Typescript?
- ¿Qué es transilar código?

2. Instalación de software básico

- Node
- Visual studio code

3. Configuración del entorno de desarrollo

- Configuración de node
- Configuración del compilador

4. Toma de contacto con Typescript

- Primer programa
- Tipado dinámico y estático
- Declaración de tipos de datos
- Funciones

5. Programación Orientada a Objetos

- ¿Qué es la POO?
- Clases y Objetos
- Constructor
- Propiedades y Métodos
- Herencia
- Sobreescritura de métodos
- Modificadores de acceso
- Métodos accesores
- Métodos y atributos estáticos
- Interfaces
- Clases abstractas
- Espacios de nombres

Sesion 03. NODE+Express

6. Tipos avanzados de datos

- Union
- Guard
- Intersection
- Assertion
- Tupla
- Enum

7. Decoradores y Genéricos

- ¿Que son los decoradores?
- Decoradores de clase
- Decoradores de propiedades
- Decoradores de métodos
- Decoradores con argumentos
- ¿Qué son los Genéricos?
- Genéricos
- Interfaces

8. Ejercicios de typescript

Se cuenta con 60 ejercicios a desarrollar. Se irán resolviendo al ritmo de la clase y para los alumnos con mayor habilidad se les dejará que resuelvan y presenten la solución obtenido. A continuación se presentan los títulos de los

Schedule:

habilidad se les dejará que resuelvan y presenten la solución obtenido. A continuación se presentan los títulos de los ejercicios
Hello World, Leap, RNA transcription, Space Age, Pangram, Bob, Matrix, Robot Name, Grade School, Clock, Secret handshake, Binary Search, Linked List, Rational Numbers, Atbash Cipher, Simple cipher, Wordy, List Ops, Word Count, Difference of squares, Gigasecond, Reverse String, Triangle, ETL, Protein Translation, Raindrops, Hamming, Nucleotide count, Scrabble Score, Allergies, Perfect Numbers, Complex Numbers, Luhn, Grains, Pythagorean Triplet, Sum of Multiples, Acronym, Anagram, Isogram, Roman Numerals, Series, Phone Number, Two Bucket, Food Chain, ISBN Verifier, Proverb, Rectangles, Spiral Matrix, Transpose, OCR Numbers, Nth Prime, Alphametics, Prime Factors, Diamond, Pascal's Triangle, Binary Search Tree.

Sesion 04. NODE+Express / Emprendurismo

NODE + Express

1.- Introducción a Node

- ¿Qué es Node.js?
- Introducción y manejo del gestor de paquetes de Node (NPM)
- Instalación de Node
- Ecosistema
- Desarrollo de una aplicación básica
- Ejecución de la aplicación básica

2.- ECMASCRIPT

- ¿Qué es ECMASCRIPT?
 - Nuevas características
- ##### 3.- Qué es Node y para qué podemos usarlo
- Gestión de eventos
 - Programación asíncrona
 - Modularización
 - Introducción a los sockets
 - Gestión de errores
 - Nodemon

4.- Servidor Web Básico

- Módulo HTTP
- Servidor web mínimo
- Objetos request y Response
- Cabeceras (headers)
- Instalación de Postman
- Envío de peticiones mediante Postman a nuestro servidor

Práctica servidor web básico

Práctica uso de Postman

Emprendurismo:

- 1.- EL EMPRENDEDOR: Conocimiento de la persona, analizando sus fortalezas y debilidades. Desarrollo de habilidades esenciales, como la capacidad de observación, escucha, análisis, reflexión y presentación de propuestas consensuadas. Así mismo, la capacidad de liderazgo, negociación, resolución de conflictos y fortalecimiento de equipos.
- 2.- Análisis de contexto social y económico.
- 3.- Modelos de negocio. Diseño de servicios y productos.
- 4.- Gestión económica
- 5.- Marketing y comunicación
- 6.- Análisis de emprendedores, empresas y startups.
- 7.- Creatividad e innovación constante aplicada a los modelos de negocio nuevos o ya existentes.

Práctica: Cada alumno debe Buscar en Internet modelos de negocio sociales

Entregar un documento en donde resuma: los productos/servicios del modelo de negocio y en que consiste el modelo de negocio.

Sesion 05. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesion 06. NODE+Express

5.- Conexión a bases de datos

- Introducción a Mongoose
- Conexión a Mongo

Schedule:

- Conexión a Mongo
- Conexión a MySQL
- 6.- Express
 - ¿Qué es express?
 - Concepto de middleware
 - Creación del servidor básico
 - Routing
 - Layouts
 - Ficheros estáticos
 - Rutas parametrizadas
 - Gestión de errores

Sesion 07. NODE+Express

- 7.- Concepto de API Rest
 - ¿Que son los servicios Restful?
 - Configuración de una API sencilla
 - Routing
 - Concepto de Seguridad
 - ¿Cómo podemos hacer segura nuestra API?
 - Validación y prueba del funcionamiento de la API

- 8.- Desarrollo de una API Rest con Express para que implemente las funciones CRUD
 - Concepto de CRUD (Create, Read, Update, Delete)

Sesion 08. Node+Express / Emprendurismo

NODE+Express:

Práctica dirigida: Desarrollo de un servidor basado en Node+Express para la gestión de una agenda. Se crearán puntos de entrada CRUD para la gestión de la agenda. Los puntos de entrada serán implementados utilizando los conceptos de servicios RESTful.

Una vez que el alumno haya comprendido los conceptos para crear una API Restful, deberá crear una agenda para la gestión de:

- Un blog personal
- Lista de tareas a realizar
- Controlador de gastos personales

Examen de conocimientos de Node+Express

Emprendurismo:

- 8.- Tecnología intuitiva como valor añadido para empresarios y usuarios
 - 9.- Cómo detectar nuevas oportunidades de mercado y estrategias para traducirlas a un negocio. Nichos de mercado.
 - 10.- Ética y cooperación en los modelos de negocio.
 - 11.- Desarrollo de un proyecto de emprendimiento SOSTENIBLE, de carácter social para la inserción de personas en riesgo de exclusión social y laboral. Desarrollo de estrategias de aproximación a los contratadores. El modelo de empresa se presentará, defenderá y debatirá en el aula.
 - 12.- Dónde, quién, cuándo y cómo el emprendedor puede recibir ayuda
- Examen de conocimientos de emprendurismo

Práctica 1:

Práctica 2:

- Cada alumno debe preparar un documento en el que indique que servicios y/o productos sería capaz de realizar
- En base a estos servicios/productos crear un modelo de negocio
- De los modelos de negocio que destaquen se analizarán en clase

Sesion 09. MySQL

- 1.- Introducción a las Bases de datos
 - ¿Qué es una base de datos?
 - Bases de datos relacionales.
 - ¿Qué es un Sistema Gestor de Bases de datos?
 - Ejemplos de SGBD
 - Objetivos de los SGDB.
 - Modelos de datos.
 - Características de MySQL
- 2.- Instalación de MySQL
 - Descarga e instalación de MYSQL
 - Descarga e instalación de la aplicación Workbench
- 3.- Diseño de una BBDD
 - Diseño Conceptual
 - Modelo Entidad - Relación
 - Entidades
 - Atributos
 - Relaciones
 - Cardinalidad
 - Claves
 - Paso a Tablas

Schedule:

- Paso a Tablas

Sesion 10. Ingles

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesion 11. Competencias transversales

- 1.- Introducción
- 2.- ¿Qué son las competencias transversales?
- 3.- Competencias laborales
- 4.- Habilidades que favorecen la empleabilidad
- 5.- ¿Cómo fomentar la empleabilidad?
- 6.- ¿Qué es la autoestima?
- 7.- Actitudes constructivas de autorrealización
- 8.- Formas de mejorar la autoestima

Práctica 1. El alumno preparará un documento en el que describa lo que considera que son sus habilidades y sus limitaciones

Práctica 2. El alumno debe escribir un documento en el que describa cuáles son sus metas a corto mediano y largo plazo

Práctica 3. Plan para mejorar la autoestima

Examen de conocimientos de competencias transversales

Sesion 12. MYSQL

4.- Lenguaje de consultas estructurado (SQL)

- ¿Qué es SQL?
- Concepto de BBDD
- Tipos de datos
- Creación de tablas
- Modificación de tablas
- Eliminación de tablas
- Concepto de Integridad referencial

Práctica creación de una BBDD

Práctica creación de tablas

Practica creación de realciones en la BBDD alumnos

Sesion 13. MYSQL

5.- Utilización de las BBDD

- Inserción
- Modificación de registros
- Borrado de registros
- Ordenación
- Operadores
- Funciones escalares
- Importar datos
- Exportar datos

6.- Consultas de datos avanzadas

- Agregados
- Agrupamientos
- Intersecciones
- Uniones

Práctica consultas a la BBDD

Práctica creación de agregador

Práctica agrupamientos

Práctica con JOINS

Sesión 14. MYSQL

7.- Transacciones

- ¿Qué son las Transacciones?
- Transacciones en tablas InnoDB
- COMMIT automático
- Bloqueo de tablas

8.- Administración

- Estructura interna de MYSQL
- Configuración.
- Herramientas Administrativas

Schedule:

- Herramientas Administrativas
- Conexiones
- Ficheros de Configuración
- Gestión de usuarios.
- Gestión de privilegios.
- Tablas de permisos.
- Bitacoras

Practica de transacciones

Practica gestión de usuarios de MYSQL

Práctica de gestión de permisos

Práctica las bitacoras de MYSQL

Sesion 15. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesión 16. MySQL

9.- Administración Avanzada

- RespalDOS.
- Verificación y reparación de tablas.
- Replicación.

Practica creación de una copia de seguridad

Practica recuperación mediante copia de seguridad

Examen de conocimientos de MySQL

Sesión 17. MONGO

1.- Introducción

- Bases de datos no SQL
- ¿Qué es MongoDB?
- Instalación de Mongo
- Creación de cuenta en Atlas

2.- Mongo Shell

- Acceso aMongo Shell
- Consultas desde Mongo Shell

Practica acceso a mongo a través del shell

Practica creación de cuenta en Atlas

Práctica creación de BBDD en Atlas

Sesión 18. Mongo

3.- Operaciones CRUD

- Repaso al concepto de CRUD
- Create con Mongo
- Read con Mongo
- Update con Mongo
- Delete con Mongo

Práctica creación de una base de datos para alumnos

Práctica operaciones CRUD en la BBDD para alumnos

4.- Map Reduce con MongoDB

- Framework de agregación
- MapReduce con MongoDB

Práctica manejo del framework de agregación

Práctica manejo de

Sesion 19. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesion 20. Mongo

5. Herramientas de gestión de BBDD Mongo

Schedule:

5. Herramientas de gestión de BBDD Mongo

- MongoDB Compass
- Studio 3T
- Instalación de MongoDB Compass
- Instalación de la versión de prueba de Studio 3T

practica manejo de MongoDB Compass

practica consultas con MongoDB Compass

practica de agregados con MongoDB Compass utilizando la BBDD de restaurants de nueva york

Sesión 21. Mongo

6.- Modelos de datos

- Introducción al modelado de datos
- Schema
- Validación Schema
- Conceptos
- Ejemplos y patrones

Práctica modelo de la BBDD alumnos

Práctica modelo de la BBDD de IMDB

Práctica modelo de la BBDD de restaurants de nueva york

Sesiones 22 y 23 de Mongo

Práctica consultas a la BBDD de IMDB

Ejercicios de visualización de datos de las BBDD mongo

Examen de conocimientos de mongo

Sesión 24. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesión 25. Angular 7

1.- Introducción a Angular 7

- ¿Por qué Angular?
- Ventajas
- Características
- Nuevas Características
- Instalación

- Proyecto Angular
- Creación de Proyecto

2.- Angular CLI

- ¿Qué es Angular CLI?
- Introducción
- Comandos de la interfaz CLI de Angular
- Creación de componentes, interfaces, servicios y módulos

3.- ES8

- Clases
- Funciones flecha
- Ámbito
- Operador de programación
- Argumentos variables
- Características
- Valores por defecto de los parámetros

Práctica Instalación y configuración de Angular y Angular CLI

Práctica Aplicación mínima

Práctica Aplicación Mínima decorada con componentes de Material Design

Sesión 26. Angular 7.

4.- TypeScript en Angular 7

- Compilador TSC
- Configuración de TSC
- Tipos
- Funciones
- Interfaces
- Decoradores

5.- Componentes

- Metadatos de componentes

Schedule:

- Metadatos de componentes
 - Creacion de un componente
 - Data binding
 - Anidado de componentes
 - Pasando datos al componente
 - Respondiendo a eventos
 - Ciclo de Vida
 - Estilos
- 6.- Servicios
- Comunicación entre components Mediante servicios
 - Acceso a clientes RESTful con HttpClient
- 7.- Routing
- Introduccion
 - Imports del Router
 - Configuracion
 - Router Outlet
 - Router Links
 - Rutas con parametros
 - Usando los parametros del padre
 - Router Guards

Práctica 4. Aplicación mínima con routing y login

Práctica 5. Aplicación básica con login y validación de usuarios

Sesion 27. Angular 7

- 8.- Formularios
- Introduccion
 - Formularios basados en plantillas
 - Crear Formulario
 - Crear componente del formulario
 - Revisar app.module.ts
 - Crear una plantilla HTML inicial
 - Anadir selector con directivas
 - Controlar estado y validez
 - Enviar formulario con ngSubmit
- 9.- Pipes
- DatePipe
 - DecimalPipe
 - CurrencyPipe
 - LowerCasePipe y UpperCasePipe
 - JSONpipe
 - PercentPipe y SlicePipe

Práctica Agregar formularios para la gestión de usuarios (Alta, Baja, Modificación)

Sesion 28. Teoria de colores / HTML CSS SASS

Teoría del color

- 1.- Características del color: tono, saturación y brillo.
- 2.- El lenguaje del color (psicología, simbolismo, cultura y marketing).

HTML, CSS y SASS

- 1.- Una página web básica
 - HTML:tags.
 - Secciones Principales.
 - Atributos.
 - Colores.
 - Saltos de Línea.
 - Entidades.
 - Reglas horizontales.
- 3.- Apariencia del texto
 - Fuentes, tamaños y colores.
 - Marcas Físicas.
 - Negrita.
 - Cursiva.
 - Tachado.
 - Subrayado.
 - Grande y Pequeño.
 - Mecnografiado.
 - Subíndices y Superíndices.
 - Retornos de Carro.

Schedule:

- Retornos de Carro.
- 4.- Funcionalidad del texto
 - Marcas lógicas.
 - Énfasis.
 - Abreviaturas y Definiciones.
 - Programación.
 - Citas.
 - Revisiones.
- 5.- Bloques de texto
 - Documentos Estructurados.
 - Encabezados.
 - Párrafos.
 - Citas Grandes.
 - Direcciones.
 - Preformatear Texto.
 - Divisiones.
 - Centrado.
- 6.- Listas
 - Desordenadas.
 - Ordenadas.
 - Definiciones.
- 7.- Hiperenlaces
 - Hipertexto.
 - Vínculos.
 - URL.
 - Enlaces Externos.
 - Enlaces a páginas propias.
 - Dentro de la página.
 - Enlazar a un archivo.
 - Mail.
 - Acceso Restringido.
- 8.- Imágenes y multimedia
 - Imágenes.
 - Imágenes como enlaces.
 - Formatos Gráficos.
 - GIFs Transparentes.
 - GIFs Entrelazados.
 - GIFs Animados.
 - Mapas.
 - Mapas de servidor.
 - Mapas de cliente.

Sesión 29. Ingles

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesión 30. Teoria del color / HTML/CSS SASS

Teoría del color:

- 3.- Combinaciones cromáticas de base.
- 4.- Modos y códigos de color.
- 5.- Pautas para elegir el color.

Examen de conocimientos de Teoría del color

HTML/CSS/SASS

- 9.- Tablas
 - Tabla simple.
 - Filas.
 - Celdas.
 - Unión de celdas.
 - Color de fondo.
 - Columnas.
 - Agrupar en secciones.
- 10.- Formularios
 - El Formulario.
 - Cajas de Texto.
 - Botones.
 - Cajas de Contraseña.

Schedule:

- Cajas de Contraseña.
 - Cajas Ocultas.
 - Cajas Multilínea.
 - Casillas de verificación.
 - Botones de Radio.
 - Listas Desplegables.
 - Botones Imagen.
 - Subir Ficheros.
 - Botones HTML 4.-0.
 - Etiquetas.
 - Grupos de Campos.
- 11.- Frames
- La Definición.
 - Frame.
 - Sin soporte de frames.
 - Frames y Enlaces.
 - Ventana Nueva.
 - Nombres Especiales.
- 12.- Marcas no visibles
- Comentarios.
 - Datos sobre la página.
 - La marca .
 - URL base.

Sesion 31. HTML/CSS/SASS

CSS

- 1.- Hojas de estilo
- 2.- Bloques en DHTML
- 3.- Fuentes del texto
- 4.- Listas en DHTML
- 5.- Posicionamiento
- 6.- JavaScript y DHTML

SASS

- Estructura y maquetación
- Compilación en Sass
- Anidación en Sass
- Variables en Sass
- Colores en Sass
- Bucles en Sass
- Mixins en Sass
- Mixins paramétricos en Sass
- Funciones en Sass
- Condicionales en Sass

Practica de SASS

Examen de conocimientos de HTML/CSS/SASS

Sesión 32. Angular 7

10.- HTTP

- Introduccion
- Implementacion
- Obteniendo datos JSON
- Por que implementar un servicio
- Verificacion de tipo de respuesta
- Leyendo la respuesta completa
- Manejar errores
- Obtener los detalles del error
- Retry
- Observables y operadores
- Peticion de datos no JSON
- Enviar datos al servidor
- Peticion POST
- Peticion DELETE
- Peticion PUT

Sesion 33. Angular 7

- 11.- Angular Material Design

Schedule:

11.- Angular Material Design

- Introduccion
- ¿Que es Material Design?
- Instalacion
- Componentes
- Buttons
- Navigation – Menu
- Menu Anidado
- Navigation – Sidenav
- Navigation – Toolbar
- Posicionar toolbar content
- Controles de formulario
- Layout – Grid
- Layout – Card
- Componente Mat-table

Práctica 7. Aplicación para obtener los datos de la aplicación agenda creada en el módulo NODE+EXPRESS

Práctica 8. Aplicación para obtener los datos de la aplicación control de gastos creada en el módulo NODE+EXPRESS

Sesion 34. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesion 35. Angular 7

Práctica 9. En base a lo aprendido en el módulo HTML/CSS/SASS y Colores mejorar la apariencia visual de las aplicaciones 8 y 9

Examen de Angular 7. Diseño e implementación de una Aplicación Web para la gestión de artículos de investigación. Se proporcionara el backend. El alumno debe diseñar el frontend

Sesion 36. SCRUM

1.- El Concepto Agile

- Las Metodologías en Perspectiva
- Desarrollo secuencial vs. iterativo
- Estructura de una iteración típica
- Qué es agilidad
- El Manifiesto Agile
- Los 12 principios Agile
- Planificación Agile
- Mejores prácticas Agile
- Cuando usar Agile
- Gestión de alcance

2.- Artefactos Scrum

- El Product Backlog
- Refinement, historias de usuarios y estimaciones
- Qué son historias de usuarios (Epics y Theme)
- Cómo son las historias de usuarios
- Dónde encajan las historias de Scrum
- Plantillas de historias de usuarios
- Caso práctico
- El Sprint Backlog
- El incremento
- La Definition of Done (DoD) – Terminado
- Medida del Project Performance
- Medida del Sprint Performance

Sesion 37. SCRUM

3.- El Framework SCRUM

- Vídeo: De dónde proviene la palabra SCRUM
- Historia de Scrum
- Qué es Scrum
- Los 3 pilares de Scrum
- Valores y Prácticas Scrum
- Las certificaciones Scrum
- El Framework de Scrum
- Componentes de Scrum
- Scrum vs. Cascada (Waterfall)
- Scrum y el TCO (Coste Total de Propiedad)

Sesion 38. SCRUM

- 4.- Estimación Agile
 - Historias por puntos
 - Ejemplo: asignación de puntos
 - Estimación del esfuerzo actual
 - Velocidad y tiempo actual
 - Estimando con plan de Póker
 - Caso práctico – Juego de Póker
 - Planificación del Release

Sesion 39. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesión 40. Scrum

- 5.- Roles y Responsabilidades en Scrum
 - El Scrum Team
 - El Product Owner
 - El Scrum Master
 - El Developer Team
 - Casos de éxito

Sesion 41. Scrum

- 6.- Introducción a Kanban
 - Qué es Kanban
 - Cómo utilizar Kanban
 - ScrumBan
- 7.- Eventos Scrum
 - Qué es un evento Scrum
 - Qué es el timebox
 - El Sprint
 - El Sprint Planning
 - El Daily Meeting
 - El Sprint Review
 - El Sprint Retrospective Módulo: Ejecución del Sprint
 - El Sprint Cero (0) – Qué es
 - El diario Scrum
 - El gráfico Scrum (Burndown graph)
 - Auto-gestión del equipo
 - Seguimiento y control
 - Cancelar un Sprint
 - Casos de pruebas del Sprint

Sesion 42. Scrum

- 8.- Recursos
 - Estrategia de certificación
 - Exámenes simulados
 - Lecturas recomendadas
- 9.- Escalar Scrum
 - Qué significa escalar Scrum
 - Qué es NexusTM

Examen tipo para obtener la certificación de SCRUM básico

Sesión 43. React /Jest

- 1.- Introducción a ReactJS
 - Instalación de React
 - Estructura de App
 - Introducción a JSX
- 2.- Components & Props
 - Elementos React
 - Component structure
 - Controlled components
 - Props, State and lifecycle
 - Style

Schedule:

- Style
- 3.- Eventos
 - SyntheticEvent
 - Eventos
 - Clipboard, keyboard, Focus, Form, Mouse,
 - Touch, Image
- 4.- Vistas
 - Renderizado Condicional
 - Listas, Claves, Formularios
 - Todo Application

Sesion 44. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesión 45. REACT/JEST

- 5.- Routing & API
 - Front-end routing
 - React-Router
 - Promesas
 - Obteniendo datos de una API
- 6.- Foundation
 - React – Foundation
 - Button, Button Group, Switch, Forms, Multimedia, Label, Barra de progreso
 - Añadiendo CSS personalizado
- 7.- Debug & Testing
 - Debug & Testing
 - Jest

Sesion 46. REACT/JEST

- 8.- Git y Heroku
 - Instalando Git – Generando SSH keys
 - Push, Post, etc
 - Subiendo la aplicación a Heroku
- 9.- Librerías
 - React-notifications
 - React-slick
 - Video-react
 - React Date Picker

Sesion 47. REACT/JEST

- 10.-Webpack
 - Introducción e instalación
 - Babel
- 11.- Redux
 - Instalación
 - Componentes
 - Conceptos principales

Sesión 48. REACT/JEST

- 12.- JEST
 - Introducción a JEST
 - Instalación
 - Creación de test unitarios
 - Validación de una aplicación Javascript
 - Validación de una app creada con REACT
 - Validación de componentes de REACT

Sesiones 49. Inglés

- Reading
- Listening
- Speaking

Sesión 50. REACT/ JEST

Prácticas:

Se harán aplicaciones equivalentes a las hechas en Angular y que accedan a los servicios RESTful creados en el módulo de Node+Express. Además se utilizará JEST para hacer una metodología de diseño basado en test unitarios.

Práctica 1. Aplicación mínima

Práctica 2. Aplicación mínima con routing y login

Práctica 3. Aplicación básica con login y validación de usuarios

Schedule:

Práctica 3. Aplicación básica con login y validación de usuarios

Práctica 4. Agregar formularios para la gestión de usuarios (Alta, Baja, Modificación)

Práctica 5. Aplicación para obtener los datos de la aplicación agenda creada en el módulo NODE+EXPRESS

Práctica 6. Aplicación para obtener los datos de la aplicación control de gastos creada en el módulo NODE+EXPRESS

Examen de React

Evaluación del curso en general.

Temario de ingles, por nivel:

Básico:

- 1 El verbo 'to be' - Present Simple
- 2 El 'Present Simple' para describir su trabajo
- 3 El 'Present Simple' y adjetivos para describir a personas
- 4 El 'Present Simple' para comparar
- 5 Los 'possessive pronouns' para describir la familia
- 6 Las 'Prepositions' del tiempo 'in, at, on'
- 7 Las 'Prepositions' para decir la hora
- 8 Los 'ordinal numbers' para hablar de fechas
- 9 Adverbios de frecuencia (frequency adverbs)
- 10 presente continuo (present continuous)
- 11 la forma irregular del pretérito indicativo (past simple)
- 12 pretérito imperfecto (past continuous)
- 13 la forma regular del pretérito indicativo (past simple)
- 14 'me too' y 'me neither' para acordar
- 15 preposiciones de lugar/ubicación
- 16 preposiciones de dirección y lugar
- 17 pretérito perfecto (present perfect)
- 18 'can' y 'to be able to' para expresar ser capaz de hacer algo
- 19 'need' y 'want' para pedir y dar ayuda
- 20 'can' y 'could' para formular solicitudes
- 21 superlativos para precisar descripciones
- 22 presente continuo (present continuous)
- 23 futuro simple (future simple)
- 24 presente simple (present simple)

Intermedio:

- 1 Idiomatic Expressions
- 2 Countable/uncountable nouns
- 3 Frequency adverbs
- 4 Adverb placement
- 5 Expressions of directions
- 6 Future using
- 7 Past continuous
- 8 Used to
- 9 Modal auxiliary verbs for advice, obligations, suggestions, speculations
- 10 Present perfect
- 11 Relative clauses
- 12 Comparatives and superlatives
- 13 Verbs with gerunds or infinitives
- 14 Degrees of adjectives and comparatives
- 15 Make versus do
- 16 1st. conditional
- 17 2nd. conditional
- 18 Expressions with 'to get'
- 19 Phrasal verbs
- 20 Reported speech and the passive voice
- 21 Past perfect
- 22 Past tenses versus present perfect tenses
- 23 Future perfect
- 24 Future continuous

Avanzado:

- 1 Perfect and non-perfect tenses in relation to time
- 2 'A changing world' – adverbs with two forms
- 3 'In the news' - Past and present passive voice
- 4 'Tomorrow's World' – Future passive/passive infinitive
- 5 'Body Image' – Real and unreal tenses
- 6 'Language and identity' – agreeing and disagreeing
- 7 'Office Politics' – Verb forms, Infinitives & Gerunds
- 8 'If I were you' - Second conditional for giving advice
- 9 'If only' - Third conditional

Schedule:

- 9 'If only' - Third conditional
- 10 'The absolute truth' – The ZERO conditional versus other forms
- 11 'The Modern World' – Idioms for business and work
- 12 'The Future is bright' – Future Perfect
- 13 'Great Expectations' – Modal verbs for obligation
- 14 'Sleepless in Segovia' - Compound Adjectives
- 15 'Things that go bump' – Prepositional Phrases
- 16 'Out On The Town' – Idiomatic Expressions
- 17 'Requests and Enquiries' – expressions of softening
- 18 'Paradise on Earth' – Relative pronouns/clauses
- 19 'What happened was' – making assumptions and speculations
- 20 'The End Result' – Linking conjunctions to show result or effects
- 21 'Life on Campus' – Idioms of school life
- 22 'Crystal Clear' – Understanding common euphemisms
- 23 'What's On Your Mind?' – Expressing Personal Opinions
- 24 'What's up mate' - English slang

Other interesting information:

The duration of the course is 10 weeks, from Monday to Friday.
During the 10 weeks of training, a breakfast (coffee with milk and a piece of pastries) will be given daily free of charge to the participants of the course.

The course is subsidized by the funds "EEA and Norway Grants Fund for Youth Employment".

In this edition, a maximum of 25 students will be accepted.
Each of the students will be provided with the necessary material, pen, notebook for notes and so on.

At the end of the 200 hours of the course, there will be 200 hours of internship

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: http://www.cfp.upv.es/cond_gen?4

Organizing people:

Responsible of activity	LENIN GUILLERMO LEMUS ZUÑIGA
Director academic	MIGUEL ANGEL MATEO PLA

General Information:

Course typology	SPECIFIC TRAINING COURSE
Course Situation	GETTING STARTED
Duration (Hours)	200 classromm hours
Credits ECTS	20
Información técnica docente	El responsable del curso es el Investigador principal del proyecto "European Digital Bootcamp" (EDIBO). En el proyecto ,participan 7 entidades procedentes de 6 países d ela UE. El proyecto EDIBO es financiado por los fondos "EEA and Norway Grants Fund for Youth People". Y esta orientado a fomentar la empleabilidad de jóvenes con edades entre 19 y 30 años con especial énfasis en las personas en peligro de exclusión social con edades entre 25 y 29 años. EL contendi ha sido consensuado por un el "IT Experts Board" del cual el Dr. Lenin Lemus es el experto por parte de la UPV. El curso constará de 200 horas de cursos

Where and When:

Where	VALÈNCIA
-------	----------

When	AFTERNOON
Observations of schedule	Lunes a Viernes de 15:30:20:00
Venue	Alfatec Formación. Av. Cataluña, 9 Entresuelo A 46020 - Valencia. España
Starting Date	16/09/19
Ending Date	28/11/19
Registration data:	
Matrícula desde	5/09/19
Early Registration From	27/07/19
Minimum number of attendees	20
Maximum number of attendees	25
Fee	0,00 euros
Special fees	0,00 € - Público en general
Speakers:	
AMPUERO CANELLAS, OLGA DEL VALLE BLANCO, ERNESTO DOMENECH HERRERO, ERNESTO LEMUS ZUNIGA, LENIN GUILLERMO MATEO PLA, MIGUEL ANGEL MCCREARY, MARK SÁIZ MAULEÓN, BEGOÑA TIENDA BRAULIO, ALFONSO	