

Plan de Contenidos

[Curso JS]



Pre-Requisitos

1- Computador

- Sistema operativo Windows 7, 8, 10. Linux (Cualquier distribución) o macOS
- Permisos de administrador para instalar programas.
- Micrófono y parlantes o audífonos.
- Cámara web (Ideal)

2- Conexión a internet estable (Alrededor de 20MB)

3- Técnicos

- Conocimiento básico de HTML y CSS
- Comprensión de Inglés básico, la terminología de programación se usa en Inglés.
- Uso básico de un editor de código o IDE (Visual Studio Code, Atom, Sublime Text, Brackets, NotePad, etc...)

4- Técnicos no excluyentes

- Uso básico de la terminal
- Conocimiento básico de Git (GitHub, BitBucket, GitLab)

Contenido

- 1-** Programas, editores y edición de código.
 - ¿Qué es JavaScript?
 - Visual Studio Code
 - CodeSandbox
 - Herramientas en el explorador
 - Terminal
 - NodeJS
- 2-** Bases de JavaScript y programación
 - Tipos de datos
 - Funciones
 - Control de flujo
- 3-** Creación de programas de consola
 - Correr JavaScript en la consola
 - Conectar JavaScript a un HTML
- 4-** Proyecto I
 - katas
 - workshops
 - Aplicación local
- 5-** Manipulación de sitios web por medio del DOM
 - DOM
 - Búsqueda de elementos
 - Eventos
 - Creación de elementos
 - CSS, estilos en línea y clases.
- 6-** Manejo de formularios.
 - Validación
 - Control
 - Recepción de datos
- 7-** Proyectos modernos con módulos y bundlers
 - Módulos de EcmaScript
 - Bundlers (Webpack y Parcel)
 - Configuración
 - Paquetes de NPM
- 8-** Testing y pruebas unitarias.
 - ¿Qué es testing?
 - jest y @testing-library
 - Creando pruebas unitarias
- 9-** TÚ ELIGES
 - Recopilamos temas de tu interes
 - Te explicamos
 - Creamos ejercicios del tema
 - Nos muestras el resultado.
- 10-** Control de estructuras de datos.
 - Control de Arrays
 - Control de Objetos
 - Programación orientada a objetos
 - Clases
 - Programación inmutable
- 11-** Peticiones, promesas y manejo de data.
 - fetch
 - Promesas
 - async/await
 - Páginas dinámicas desde un
 - servidor
- 12-** Proyecto II
 - WebApp
 - Despliegue en la web
 - Mejores prácticas para apps.

Valor del Curso

3

Meses

38

Clases

114

Horas



Valor total del curso

1'500.000

Obtén una Beca

Términos y Condiciones

Monetario

- Para poder asegurar un cupo en el curso de JavaScript se debe consignar mínimo 100.000 COP antes de dar inicio el curso.
- Si el curso no llega a tener mínimo 4 personas inscritas, se hará la devolución de los 100.000 COP a las personas que lo hayan pagado.
- Como máximo los estudiantes tienen hasta el 17 de cada mes para consignar la cuota mensual (Aplica solo a estudiantes que estén pagando el curso mes a mes).
- En caso de no continuar con el curso, no habrá devolución de dinero de los días sobrantes mientras el curso siga activo.

Curso

- El curso debe tener un mínimo de 4 personas para dar inicio.
- Habrá un máximo de 6 estudiantes a la vez en el curso.
- Si el estudiante no ha pagado a tiempo la mensualidad, se le negará la entrada a las clases en vivo y grabadas hasta el pago oportuno. Luego de esto, podrá acceder a las clases grabadas que haya perdido pero no se hará ninguna retribución de las mismas de forma presencial.
- Las clases que se pierdan por parte del estudiante, no serán repuestas, se cumple con dar acceso a la clase grabada.
- En caso de deBakatas no poder cumplir con alguna clase, se recuperará en un horario con el consenso de los estudiantes en horario extraordinario.

Certificación

- Para acceder a la certificación por parte de deBakatas, un certificado de educación no formal por asistencia y conocimientos, debes:
- Haber pagado la totalidad del curso.
- Asistir a por lo menos el 70% de las clases.
- Presentar los dos proyectos y ser aprobados.
- Asistir a la presentación de los proyectos con los jurados.