

Curso Online

PROGRAMADOR DE
APLICACIONES INFORMÁTICAS

```
selectedScopes = [];  
  
scope.$watch(watchExpr, function ngSwitchWatchAction(value) {  
  var i, ii;  
  for (i = 0, ii = previousElements.length; i < ii; ++i) {  
    previousElements[i].remove();  
  }  
  previousElements.length = 0;  
  
  for (i = 0, ii = selectedScopes.length; i < ii; ++i) {  
    var selected = selectedElements[i];  
    selectedScopes[i].$destroy();  
    previousElements[i] = selected;  
    animate.leave(selected, function() {  
      previousElements.splice(i, 1);  
    });  
  }  
  
  selectedElements.length = 0;  
  selectedScopes.length = 0;  
  selectedTransclude = null;  
});
```

CURSO Adaptado al **CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD**

www.grupoad1.es

PROGRAMADOR DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

360 horas

CONTENIDOS DEL CURSO

ARQUITECTURA DE ORDENADORES

1 Software de una computadora

- 1.1 Software de control o sistema de explotación
- 1.2 Software de tratamiento
- 1.3 Software de diagnóstico y mantenimiento
- 1.4 Actividades: software de una computadora

2 Sistemas operativos

- 2.1 Definición de un sistema operativo
- 2.2 Evolución de los sistemas operativos
- 2.3 Técnicas de hardware utilizadas
- 2.4 Administración de la cpu
- 2.5 Administración de la memoria
- 2.6 Administración de entradas-salidas
- 2.7 Módulos que contiene un sistema operativo
- 2.8 Actividades: sistemas operativos

3 Manejo avanzado y programación en ms-dos

- 3.1 Arquitectura interna de ms-dos
- 3.2 Ficheros de proceso por lotes
- 3.3 Controladores de dispositivos
- 3.4 Actividades: manejo avanzado y programación en ms-dos

4 Lenguajes de programación

- 4.1 Lenguaje máquina
- 4.2 Traductores
- 4.3 Fases de la ejecución
- 4.4 Actividades: lenguajes de programación
- 4.5 Cuestionario: cuestionario módulo 1

METODOLOGÍAS DE ANÁLISIS

1 Concepto y sentido del uso de una metodología

- 1.1 Concepto y sentido del uso de una metodología
- 1.2 El método y la técnica
- 1.3 Actividades: concepto y sentido del uso de una metodología

2 Algoritmos

- 2.1 Algoritmos
- 2.2 Actividades: algoritmos

3 Estructura general de un programa

- 3.1 Estructura general de un programa
- 3.2 Descomposición del problema
- 3.3 Tipos de instrucciones
- 3.4 Tipos de programas



3.5 Actividades: estructura general de un programa

4 Modo de realización e interpretación de un esquema

4.1 Modo de realización e interpretación de un esquema

5 Métodos jackson, bertini y warnier

5.1 Métodos jackson

5.2 Métodos bertini

5.3 Métodos warnier

5.4 Actividades: métodos jackson, bertini y warnier

6 Modelo entidad-relación de chen

6.1 Modelo entidad-relación de chen

6.2 Actividades: modelo entidad-relación de chen

7 Paso del esquema a un lenguaje convencional

7.1 Paso del esquema a un lenguaje convencional

7.2 Resolución de problemas

7.3 Lenguajes de programación

8 Análisis funcional y orgánico

8.1 Análisis funcional y orgánico

8.2 Actividades: análisis funcional y orgánico

9 Introducción a las herramientas case

9.1 Introducción

9.2 Herramientas de ayuda al desarrollo

9.3 Definición de herramientas case

9.4 Tipos de case

9.5 Beneficios de las herramientas case

9.6 Debilidades de las herramientas case

9.7 Opciones de integración

9.8 Componentes y funcionalidades de case

9.9 Implantación de una herramienta case

9.10 Consideraciones para la elección de case

9.11 Proceso de adquisición de case

9.12 Causas del fracaso de la adopción de case

9.13 Tendencias tecnológicas y del mercado

9.14 Conclusiones

9.15 Actividades: introducción a las herramientas case

9.16 Cuestionario: cuestionario módulo 2

MÉTODOS Y LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

1 Metodologías de programación

1.1 Ciclo de vida de un sistema informático

1.2 Construcción de un sistema informático

1.3 Diseño tecnológico



- 1.4 Técnicas descriptivas
- 1.5 Técnicas descriptivas de aspectos técnicos
- 1.6 Técnicas de diseño de programas
- 1.7 Los datos y su manejo
- 1.8 Estructura de los programas
- 1.9 Diseños básicos
- 1.10 Desarrollo de programas
- 1.11 Actividades: metodologías de programación

2 Clipper

- 2.1 Generalidades de clipper
- 2.2 Conceptos sobre una base de datos
- 2.3 Estructura de un programa en clipper
- 2.4 Instrucciones de control de programa
- 2.5 Componentes principales del lenguaje
- 2.6 Variables, constantes y operadores
- 2.7 Funciones desarrolladas por el programador
- 2.8 E-s y manipulación de ficheros
- 2.9 Uso de macros
- 2.10 Actividades: clipper

3 Lenguaje c

- 3.1 Utilización del programa c
- 3.2 El c como lenguaje estructurado
- 3.3 Las palabras clave de c
- 3.4 Uso de la indentación y reglas gramaticales
- 3.5 Librerías estándar de c
- 3.6 Variables, constantes, operadores y expresiones
- 3.7 Sentencia de control
- 3.8 Funciones en c
- 3.9 Recursión
- 3.10 Ficheros y librerías
- 3.11 E-s y ficheros en disco
- 3.12 Punteros
- 3.13 Arrays
- 3.14 Estructuras, uniones y tipos definidos por el usuario
- 3.15 Tratamiento de objetos en c
- 3.16 Actividades: lenguaje c

4 Visual basic

- 4.1 Conocimiento del visual basic
- 4.2 Sentencia if
- 4.3 Case
- 4.4 Sentencia for
- 4.5 Sentencia do
- 4.6 Controles más comunes



- 4.7 Arrays de controles
- 4.8 Diseño de menús
- 4.9 Cajas de diálogo
- 4.10 Tablas de información
- 4.11 Ficheros de datos
- 4.12 Efectos gráficos
- 4.13 Depurar una aplicación
- 4.14 Técnicas avanzadas
- 4.15 Actividades: visual basic

5 Herramientas case

- 5.1 Métodos de análisis y diseño de sistemas
- 5.2 Métodos de diseño y programación
- 5.3 Actividades: herramientas case

6 Elaboración de manuales

- 6.1 Estructuración de los manuales
- 6.2 Descripción de funciones
- 6.3 Instalación del programa
- 6.4 Marcas registradas
- 6.5 Cuestionario: cuestionario módulo 3

COMUNICACIONES, REDES Y SISTEMA MULTIMEDIA

1 Introducción a las comunicaciones de datos

- 1.1 Concepto de comunicaciones de datos
- 1.2 Utilizaciones de las comunicaciones de datos
- 1.3 Partes de un sistema de comunicaciones de datos
- 1.4 Redes de ordenadores
- 1.5 Sistemas distribuidos
- 1.6 Conexiones asíncronas
- 1.7 Actividades: introducción a las comunicaciones de datos

2 Redes de comunicaciones

- 2.1 Topología de redes
- 2.2 Transmisión de datos
- 2.3 Módems
- 2.4 Redes de datos digitales
- 2.5 Redes de datos de comunicación de paquetes
- 2.6 Programación vía módem
- 2.7 Actividades: redes de comunicaciones

3 Redes de área local y de área amplia

- 3.1 Red ethernet
- 3.2 Red token-ring
- 3.3 Red internet
- 3.4 Actividades: redes de área local y de área amplia



4 Programación en entorno de red

- 4.1 Programación en entorno de red
- 4.2 Actividades: programación en entorno de red

5 Sistemas multimedia

- 5.1 Conceptos generales
- 5.2 Programación en entornos multimedia
- 5.3 Actividades: sistemas multimedia
- 5.4 Cuestionario: cuestionario módulo 4

CONTROL DE PROYECTOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL

1 Concepto de empresa

- 1.1 Concepto de empresa

2 Organización de la empresa y tipos

- 2.1 Organización de la empresa
- 2.2 Nociones fundamentales sobre sociedades
- 2.3 Actividades: organización de la empresa y tipos

3 Desarrollo y gestión de proyectos

- 3.1 Desarrollo y gestión de proyectos
- 3.2 Actividades: desarrollo y gestión de proyectos

4 Planificación y control de proyectos

- 4.1 Planificación y control de proyectos
- 4.2 Actividades: planificación y control de proyectos
- 4.3 Cuestionario: cuestionario módulo 5

MANTENIMIENTO DE APLICACIONES

1 Metodología para la detección de errores

- 1.1 Metodología para la detección de errores
- 1.2 Actividades: metodología para la detección de errores

2 La corrección de errores

- 2.1 La corrección de errores

3 Modificación de programas existentes

- 3.1 Modificación de programas
- 3.2 Actividades: modificación de programas existentes

4 Incorporación de mejoras en programas informáticos

- 4.1 Introducción
- 4.2 Descripción del problema
- 4.3 Importancia del problema
- 4.4 Breve esbozo de la solución
- 4.5 Características del modelo propuesto
- 4.6 Conocimientos del equipo



- 4.7 Calidad
- 4.8 Iteratividad versus secuencialidad
- 4.9 Estados del ciclo de vida
- 4.10 Actividades: incorporación de mejoras en programas informáticos

5 La acogida al cliente

- 5.1 La acogida y la espera
- 5.2 Prestación del servicio
- 5.3 Situaciones de tensión
- 5.4 La técnica de hacer preguntas
- 5.5 Actividades: la acogida al cliente

6 El servicio y la atención al cliente

- 6.1 La identificación en las necesidades del cliente
- 6.2 La fijación de prioridades
- 6.3 Factores que inciden en la toma de decisiones
- 6.4 Cuestionario: cuestionario módulo 6



