



SUBSECRETARÍA DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y CAPACITACIÓN
PERMANENTE

MINISTERIO DE TRABAJO, EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL DE LA NACIÓN

APRENDE A PROGRAMAR DESDE CERO

En esta ficha podrás encontrar toda la información sobre el curso, esperamos que puedas realizarlo. Gracias por tu interés.

Información general

Fecha de inicio: 7/8/2023

Fecha de fin: 27/9/2023

Duración en meses: 2 MESES

Carga horaria total: 40

Dirección/teléfono/mail/horario de atención de la sede de curso:

Av. Belgrano 1336 – C1093 – CABA

11 3295-4831

Horario: 10:00 a 20:30

atencion@unioninformatica.org

Requisitos

Se requiere:

Conocimientos básicos de informática (uso y manejo de computadores con sistema operativo Windows 10 o versiones posteriores); una PC y/o teléfono



móvil que disponga del paquete Office; acceso a internet y herramientas para video conferencias (Zoom; Googlemeet; etc),

Ejemplo: una PC y/o teléfono móvil que disponga del paquete Office; acceso a internet; aplicativo de videoconferencia (Zoom, Meet, otros); un conocimiento básico en el uso de dispositivos digitales e informáticos, así como del sistema operativo Windows.

Lecto-comprensión y escritura

Ejemplo: Capacidad de cálculo básico, lecto-comprensión y escritura, etc.

Ser mayor de 18 años.

Secundario completo NO

Límite de edad NO

Modalidad

(Opción 1) A distancia

Participación asincrónica y sincrónica. A través del Aula virtual podrás acceder al material didáctico, ejercicios y clases del curso.

Horario dictado de clases en vivo: Martes y Jueves de 18:00 a 20:30 hs

Acceso permanente al aula todos los días durante las 24 hs.

Sitio: <https://campus.sicosinformatica.com.ar>

Información de cursada

(Opción 1)

Forma de inscripción: Online mediante Portal Empleo

<https://www.portalempleo.gob.ar>

Sistema de confirmación de vacante: Recibirás un correo electrónico o WhatsApp de aviso de confirmación de inscripción.



Sistema de Ingreso (usuario y contraseña): Recibirás un email con los datos de Usuario y Contraseña para ingresar al Campus Virtual.

Contenidos básicos del curso

MODULO 1

Clase 1: Introducción. Etapas en la resolución de problemas con computadora. Algoritmo.

Clase 2: Pre y Postcondiciones de un algoritmo. Elementos que componen un algoritmo: Secuencia de Acciones, Selección, Repetición e Iteración.

Clase 3: Importancia de la identificación en las estructuras de control. Conclusiones Ejercitación.

Clase 4: Lenguajes de Expresión de Problemas. Tipos de Lenguajes. Sintaxis y semántica en un Lenguaje.

Clase 5: Visual Da Vinci (El Robot). Operaciones sobre el Robot.

Clase 6: Estructura general de un programa. Estilo de Programación. Ambiente de programación.

Clase 7: Estructuras de control en el Robot Revisión del tema: Propositiones atómicas y moleculares, simbolización y tablas de verdad

Clase 8: Conectivos lógicos: Conjunción, Disyunción y Negación. Utilización del paréntesis. Conclusiones

MODULO 2

Clase 9: Conceptos de Control y Datos. Representación de los Datos. Variables. Sintaxis para la declaración de variables. Tipos de datos. Tipo de dato numérico (numero). Tipo de dato lógico (boolean).



Clase 10: Esquema de un Programa en Visual Da Vinci. Modificación de la información representada. Ejemplos. Comparaciones. Representación de más de un dato dentro del programa.

Clase 11: Conclusiones. Ejercitación.

MODULO 3

Clase 12: Programación en Pascal

Clase 13: Programación en Pascal Practicas

MODULO 4

Clase 14: Programación inicial en JAVA

Clase 15: Programación inicial en JAVA Practica

Clase 16: Evaluación final

Instancias de evaluación

Los alumnos deberán llevar a cabo ejercicios prácticos autoevaluables que permitirán a los estudiantes pasar de un módulo al siguiente y al final del curso deberá completar una evaluación final. Los enlaces para las evaluaciones serán enviados el mismo día de la evaluación.

Ejemplo: 2 instancias parciales y 1 de evaluación final. Participación en Foros. Trabajo final.

Aprobación

Para aprobar es necesario contar con un 75% de asistencia y realización de las actividades previstas (Foros, Ejercicios) y el Trabajo Final.

Recuperación: Si, trabajos prácticos o evaluación final; ambas deben estar aprobadas



Certificación: Si completas el curso, recibirás un certificado de aprobación por parte del Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social de la Nación y de la Institución a cargo de la Formación. El mismo será digital y podrás bajarlo del Portal Empleo.

Perfil del Egresado

Al finalizar la formación podrás:

El alumno será formado en lenguajes básicos de programación que le permitirán comprender de manera más rápida los nuevos lenguajes de programación desarrollados y a desarrollar o conseguir una salida laboral en puestos de programación básica. Este curso es la entrada para el mundo de los complejos lenguajes de programación vigentes.

Ocupaciones relacionadas a este curso:

Arquitecto de Software; Game Designer; Consultor Informático; Programador de Videojuegos en UNITY 3D; Analista de Aplicaciones y Sistemas; Programador Web y Multimedia; Proveedores de Hardware Y/O Software; Programador de Aplicaciones; Start-Ups Innovadoras en la Industria; Gestor de Equipos de Esports; Responsable de Proyectos; Desarrollador de Aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada; Tester de Videojuegos y guionista; Productor de Videojuegos; Level Designer; Gameplay Designer

Ejemplos: Data entry, diseñador de páginas web, operador de PC, administrativo, cajero.

Espacios de Trabajo en los que podrás aplicar las habilidades adquiridas

Empresas multinacionales desarrolladoras de software y hardware; consultoras; estudios de estadísticas; emprendimientos propios a nivel nacional e internacional



Ejemplos: Comercios de ropa y de alimentos. Oficinas. Teletrabajo. Escuelas y Centros de Formación. Clínicas y consultorios de Salud.