

Programación para el desarrollo de juegos y apps móviles

Fechas: 9 mayo-28 junio 2018

Modalidad: Presencial **Duración:** 185 horas

Lugar: Se indicarán los centros formativos a los alumnos seleccionados.

Horario: Módulo 1 mañanas, módulo 2 tardes (Ver programa)

Requisitos:

- Tener entre 16 y 29 años y estar inscrito en Garantía Juvenil.
- Titulación mínima: Estar en posesión del título de la ESO. Personas con inquietud por la programación informática sin ser necesaria una base en la materia.

Objetivos Generales:

- Mejorar la empleabilidad y conocer técnicas de búsqueda de empleo, desarrollo de entrevista de trabajo y proceso de selección.
- Introducir al alumno en el mundo de la programación informática para desarrollar su faceta creativa a través de la programación de sus propios juegos y aplicaciones para móviles.
- Capacitar al alumno/a para continuar en un programa de especialización en el sector de la programación informática con objeto de desarrollarse profesionalmente en este campo.

Objetivos Específicos:

- Introducir los lenguajes de marcas, conociendo los principales editores, la estructura de un página web y las principales etiquetas.
- Introducción principales hojas de estilo.
- Programar en JavaScript, creando juegos y programas básicos.
- Programar con SQL
- Aprender a desarrollar app para dispositivos móviles.

Índice de contenidos

MÓDULO 1-Formación para el empleo (65h.- **Horario: lunes a viernes: 9,30h-14,30h.**

Habilidades personales: Auto-conciencia emocional. Auto-regulación. Auto-motivación. Empatía

Habilidades sociales: Habilidades sociales. Conductas sociales. Relaciones sociales. Cultura de empresa: competencias clave en la empresa de hoy.

Habilidades para la empleabilidad: CV y carta de presentación. Entrevista personal. Proceso de selección. Empleo 2.0. Marca personal. Videocurrículum.

Habilidades básicas para trabajar en Programación: Diseño y estructura página web. Lenguajes y etiquetas.

MÓDULO 2.Programación desarrollo de juegos y apps móviles (120h.) **Horario: lunes a viernes: 16,00h-21,00h.**

● Introducción hojas de estilo

- Sintaxis
- Cómo usar hojas de estilos
- Implementando estilos

● JavaScript (Lenguaje de prog. interpretado)

- Eventos, funciones, objetos, atributos, variables, arrays
- Operadores lógicos, de comparación, condiciones, bucles
- Números aleatorios, temporizadores, control de movimiento
- Creación de juegos básicos

● Lenguaje SQL básico,

● Desarrollo de app para movilidad

Metodología y Evaluación

Se evaluarán continuamente los progresos del alumno, sus actitudes y aprendizaje. La entrega del certificado de participación será condicionado a la asistencia del alumno que deberá asistir a mínimo el 75% de la formación, en cada uno de los módulos.

Cofinanciado por: