

## Temario: Diplomado Java Empresarial Desde Cero [95 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Mediante nuestro diplomado te damos los elementos necesarios y actuales para que te formes como un profesional en Java, muchas empresas nos solicitan personas calificadas en Java como centro de formación te recomendamos tomar este diplomado ya que tendrás 3 grandes habilidades:

- **Aprenderás el lenguaje mas utilizado.**
- **Aprenderás a programar en un entorno web.**
- **Aprenderás los frameworks más solicitados por la industria.**

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Llevar al alumno desde los conceptos básicos de Java hasta el uso de frameworks empresariales.
- Crear una aplicación de escritorio conectada a bases de datos siguiendo el patrón de diseño MVC en el primer módulo.
- Crear una aplicación web utilizando MyBatis y Spring para la conexión a base de datos y lógica de negocios.
- Crear una aplicación web utilizando frameworks empresariales como hibernate, Spring y Primefaces.

### Objetivos Secundarios

- Configuración e instalación de Plugins en eclipse.
- Conocer la sintaxis del lenguaje SQL.
- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Ajax.
- Crear y consumir Webservices SOAP de forma básica con JAXWS.

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria

- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### Módulo de Java Desde Cero

1. Introducción a Java.
2. Lo nuevo en Java 8.
3. Estructura del lenguaje Java.
4. programación orientada a objetos.
5. herramientas de calidad de código.
6. JDBC (Java database connector).
7. Desarrollo de Interfaces Gráficas.

Ver mas: [Temario completo de Java desde Cero](#)

### Módulo de Desarrollo Web 2.0 con Java

1. Introducción a las aplicaciones web.
2. Java Server Pages.
3. Servlets.
4. Maven 3.3
5. MyBatis.
6. MVC(Model-View-Controller).

Ver mas: [Temario completo de Desarrollo Web 2.0 con Java](#)

### Módulo de Frameworks Java Empresariales

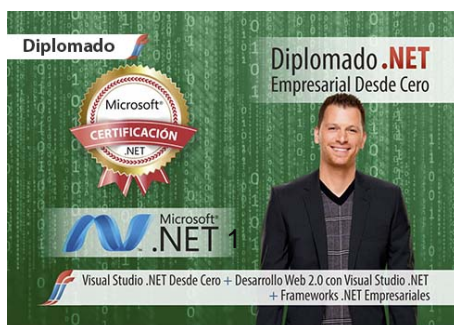
1. Maven 3.3
2. WebServices (REST/SOAP).
3. Spring 4
4. Hibernate.
5. JSF 2.2. y Primefaces 5.2
6. Integrando todos los frameworks.

Ver mas : [Temario completo de Frameworks Java Empresariales](#)

### Java Certificado en Linea (Acceso Durante 3 Meses)

Ver mas: [Temario completo](#)

## Temario: Diplomado .NET Empresarial Desde Cero [95 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nuestro Diplomado cuenta con 3 módulos presenciales en lo cuales iniciarás desde los conceptos básicos de C#/.NET hasta el uso de frameworks empresariales y obtendrás los elementos necesarios y actuales para que te formes como un profesionalista en .NET.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Llevar al alumno desde los conceptos básicos de C#/.Net hasta el uso de frameworks empresariales.
- Crear una aplicación de escritorio conectada a bases de datos siguiendo el patrón de diseño MVC en el primer módulo.
- Crear una aplicación web utilizando ASP.NET, ADO.NET y LINQ.
- Crear una aplicación web utilizando frameworks empresariales como EntityFramework y el patrón de diseño MVC.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Ajax.
- Implementación de WCF.
- Creacion de un servicio web SOAP básico.
- Consumir un servicio web SOAP.
- Agregar seguridad al sitio web con ASP.NET Identity

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### Módulo de Visual Studio .NET desde cero

- 1.- Introducción a Visual Studio
- 2.- Fundamentos
- 3.- C# .NET
- 4.- Windows Form con C#
- 5.- Programación en Capas
- 6.- Acceso a datos
- 7.- Técnicas Avanzadas
- 8.- Manipulación de Excepciones
- 9.- Publicación de Aplicación

Ver mas: [Temario completo de Visual Studio .NET desde cero](#)

### Módulo de Desarrollo Web 2.0 Con Visual Studio

1. Visión general de diseño de aplicaciones web
2. Diseño de una aplicación web
- 3.- Ciclo de vida de una página
- 4.- Mantenimiento de estado
- 5.- Diseño Web Responsivo
6. ASP.NET Identity con Web Forms.
7. Entity Framework con Web Forms
8. Controles ligados a datos
- 9.- Optimización de la gestión de datos de web forms
10. Código del Servidor para los Web Forms.
11. Implementación de una aplicación web

Ver más: [Temario completo de Desarrollo Web 2.0 Con Visual Studio](#)

### Módulo de Frameworks .NET Empresariales

- 3.1. Introducción.
- 3.2. Desarrollo de Scripts
- 3.3. Ajax y JQuery en una aplicación Web
- 3.4. Introducción a tipos Servicios Web
- 3.5. Creación de Servicios Web
- 3.6. Consumo de Servicios Web
- 3.7. Protección de una aplicación Web

Ver mas : [Temario completo de Frameworks .NET Empresariales](#)

## Temario: Diplomado PHP Empresarial [95 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nuestro Diplomado PHP incluye 3 cursos presenciales 100% prácticos, mediante los cuales obtendrás los elementos necesarios y actuales para crear tus propias aplicaciones y sitios web funcionales, iniciando tu carrera como profesionalista en PHP.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Llevar al alumno desde los conceptos básicos de PHP hasta el uso de frameworks empresariales.
- Crear una aplicación web conectada a bases de datos con PDO siguiendo el patrón de diseño MVC en el primer módulo.
- Crear una aplicación web conectada a base de datos con PDO y el Framework Laravel siguiendo el patrón MVC.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Ajax.

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### Diseño Web (30 horas)

1. HTML 5.
2. CSS 3.
3. Bootstrap.
4. Javascript.

Ver mas: [Temario completo de Diseño Web](#)

### PHP Desde Cero (30 horas)

1. Introducción a la programación web.
2. Introducción a HTML5.
3. Introducción a CSS3.
4. Introducción a la programación en PHP.
5. Programación básica con PHP.
6. Programación orientada a objetos
7. Definiendo clases.
8. Integrando un ejemplo HTML + PHP
9. Javascript
10. Diseñando proyecto.
11. Interfaz de usuario.
12. Trabajando con bases de datos MySQL
13. Módulo de administración del proyecto.
14. Instalación del proyecto.

Ver mas: [Temario completo de PHP desde Cero](#)

### Frameworks PHP Empresariales (35 horas)

1. Introducción.
2. Conociendo el framework.
3. Acceso a datos.
4. Aspectos avanzados.
5. Integración con otras tecnologías.

Ver mas: [Temario Frameworks PHP Empresariales](#)

## Temario: Diplomado Arquitectura y Desarrollo Ágil de Software [85 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

El curso está diseñado para adquirir una visión integral en las prácticas más reconocidas de gestión de proyectos de desarrollo de software, tanto del enfoque predictivo como del enfoque ágil. Permite conocer las distintas técnicas y sus diferencias para poder elegir y combinar las prácticas de gestión más eficientes según el contexto del proyecto. Las buenas prácticas en modelamiento, levantamiento de requerimientos, gestión ágil del proyecto de SOFTWARE y definición de una arquitectura/patrón de software, entre otras, se han convertido en tendencia para el correcto desarrollo de un software.

Aprenderás a modelar con UML. Entenderás qué es una Arquitectura de Software y su importancia. Comprenderás los pasos necesarios para Analizar y Diseñar Arquitecturas de Software de sistemas orientados hacia Internet. Analizaras el uso e importancia de los patrones de software y su relación con el diseño arquitectural. Analizaras el rol de un arquitecto de software.

### Prerrequisitos

- Habilidades de comunicación.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Aprender a modelar con UML.
- Aprender qué es una Arquitectura de Software y su importancia.
- Comprender los pasos necesarios para Analizar y Diseñar Arquitecturas de Software de sistemas orientados a Internet.
- Analizar el uso e importancia de los patrones de software y su relación con el diseño arquitectural
- Analizar el rol de un arquitecto de software.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar herramientas y tableros de actividades.
- Dar seguimiento y coordinar juntas ágiles.

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar

- e-books adicionales

## Temario

### Modulo Introducion Agile SCRUM

- 1.1 Introducción al desarrollo Agil de Software
- 1.2 Introducción a Scrum
- 1.3 Planificación Ágil
- 1.4 Estimaciones Ágiles

Ver mas: [Temario completo](#)

### Modulo Análisis y Diseño Ágil Orientado a Objetos

- 2.1 Introducción a UML
- 2.2 Introducción a los diagramas de UML
- 2.3 Introducción al Proceso Unificado de Desarrollo de Software

Ver mas: [Temario completo](#)

### Modulo Desarrollo Ágil en practica

- 3.1 Introducción a Agil
- 3.2 Proceso Scrum
- 3.3 Gestión ágil de proyecto con kanban
- 3.4 Herramientas colaborativas para manejo de requerimientos
- 3.5 Propiedad colectiva del código y control de versiones con Git

Ver mas: [Temario completo](#)

### Modulo Arquitectura Ágil de Software

- 4.1 Debate: alcances y límites de la arquitectura de software
- 4.2 Priorizando con el negocio: quality backlog
- 4.3 Selección de casos y ejercicio: "El Gerente General, el Arquitecto y el Dev Lead"
- 4.4 Métricas de calidad: técnicas y herramientas
- 4.5 Arquitectura iterativa: decisiones en red

Ver mas: [Temario completo](#)



## Temario: Linux Desde Cero [20 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Mediante nuestras herramientas te damos los elementos necesarios y actuales para que inicies tu desarrollo con uno de los sistemas operativos más utilizados a nivel mundial. Si lo que quieres es aprender Linux desde Cero, este es el curso que estás buscando: Linux es un sistema operativo, compatible Unix. Dos características muy peculiares lo diferencian del resto de sistemas operativos que podemos encontrar en el mercado. - La primera, es que es libre, esto significa que no tenemos que pagar ningún tipo de licencia por el uso del mismo. - La segunda, es que el sistema viene acompañado del código fuente.

### Prerrequisitos

- Manejar algún otro sistema operativo.

### Objetivos Principales

- Uso básico a de Linux a nivel administrador.
- Asignación de permisos.
- Instalar y configurar GNOME.
- Manipulación de directorios.
- Usar y entender que son las redirecciones y tuberías.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. Introducción a Linux

- 1.1 ¿Qué es Linux?
- 1.2 ¿Qué son las distribuciones?
- 1.3 Entorno de trabajo: EL SHELL Y X WINDOW

## 1.4 Usuarios y grupos

## 2. Un Enfoque a Linux

### 2.1 Entrada y salida del sistema

## 3. Estructura del sistema de archivos de Linux

### 3.1 Archivos: tipos 3.2 Enlaces.

### 3.3 El camino o path.

### 3.4 Estructura del sistema de archivos de Linux.

### 3.5 Acceso a los diferentes sistemas de archivos.

### 3.6 Permisos

## 4. X WINDOW

### 4.1 X WINDOW

## 5. GNOME

### 5.1 Iniciación a GNOME.

### 5.2 Aplicaciones auxiliares de GNOME.

### 5.3 File manager.

### 5.4 GNOME Search Tool.

### 5.5 Color Xterm, GNOME Terminal y Regular Xterm.

### 5.6 Multimedia.

### 5.7 Configuración de GNOME

## 6. KDE

### 6.1 Partes de la pantalla.

### 6.2 Administración de archivos KFM.

### 6.3 Navegar por la estructura de directorios y ver el contenido de los ficheros.

### 6.4 Crear un nuevo directorio.

### 6.5 Copiar, Borrar y Mover un documento o directorio.

### 6.6 Enlaces KDE.

### 6.7 Asociar un nuevo tipo de archivo.

### 6.8 Propiedades de un fichero o directorio.

### 6.9 Aplicaciones Auxiliares de KDE.

### 6.10 konsole, kedit, kwrite, kdehelp, Kfind.

### 6.11 Configuración de KDE.

### 6.12 Editor de menús.

### 6.13 KDE Control Center.

### 6.14 Añadir aplicaciones al panel

## 7. El Shell

### 7.1 Introducción.

### 7.2 Algunos comandos sencillos de LINUX.

### 7.3 Directorio personal.

### 7.4 Listado del contenido de directorios: comando ls.

### 7.5 Creación de subdirectorios. Comando mkdir.

### 7.6 Borrado de subdirectorios. Comando rmdir.

### 7.7 Cambio de directorio. Comando cd.

### 7.8 Ruta actual. Comando pwd.

- 7.9 Acceso a unidades de disco.
- 7.10 Copia de ficheros. Comando cp.
- 7.11 Traslado y cambio de nombre de ficheros. Comando mv.
- 7.12 Enlaces a ficheros. Comando ln.
- 7.13 Borrado de ficheros. Comando rm.
- 7.14 Características de un fichero. Comando file.
- 7.15 Cambio de modo de los ficheros comandos chmod, chown y chgrp.
- 7.16 Espacio ocupado en el disco comandos DU y DF.
- 7.17 Visualización sin formato de un fichero comando CAT y con formato comando PR.
- 7.18 Visualización de ficheros pantalla a pantalla comandos MORE y LESS.
- 7.19 Búsqueda en ficheros comandos GREP, FGREP y EGREP.
- 7.20 Comandos TAR y GZIP.
- 7.21 Comandos de impresión lpr.

## 8. Redirecciones y tuberías

- 8.1 Redirecciones.
- 8.2 Tuberías.
- 8.3 Bifurcación o T (comando TEE).
- 8.4 Redirecciones de la salida de errores.

## 9. Ejecución de programas

- 9.1 Ejecución en el fondo &, KILL, NICE y NOHUP.
- 9.2 Comando TIME.
- 9.3 Comando TOP.

## 10. Programas de comandos

- 10.1 Introducción de comentarios.
- 10.2 Variables del SHELL.
- 10.3 Comando ECHO.
- 10.4 Parámetros de los ficheros de comandos.

## 11. SCP Copias Remotas

- 11.1 Compilado de programas en LINUX.
- 11.2 Compilación y Linkado.
- 11.3 Comando MAKE.
- 11.4 Búsqueda avanzada en ficheros. Expresiones Regulares.
- 11.5 Caracteres especiales.
- 11.6 Expresiones regulares de un solo carácter.
- 11.7 Expresiones regulares generales.
- 11.8 Comandos útiles para trabajar en Red.
- 11.9 Protocolos de Internet (IP).
- 11.10 Denominación simbólica de Sistemas de Internet.
- 11.11 Comandos TELNET y FTP. NO COMMENTS

## Temario: Diplomado Java Experto [95 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nosotros te damos mediante nuestros 3 cursos presenciales, los elementos necesarios y actuales para que integres diversos frameworks (herramientas) que aplican en distintos sectores de la industria, después de cursar nuestro Diplomado serás capaz de decidir y proponer una arquitectura basada en los requerimientos de cada empresa.

### Prerrequisitos

- Mínimo un año de experiencia con Java y JavaEE.
- Si no cuentas con un año de experiencia puedes iniciar con nuestro diplomado [Java empresarial](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

[¿Quieres aprender a programar en Java? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Obtener conocimientos específicos para desarrollar componentes tipo WebService para poder publicar nuestros APIs.
- Desarrollar conocimientos específicos de Spring así como ubicar los momentos clave en su ciclo de vida.
- Configurar una aplicación stand-alone así como web utilizando el framework de spring.
- Conectar la aplicación hacia una base de datos utilizando configuraciones del framework.
- Diseñar una aplicación empresarial completa (front, back, api's, negocio, seguridad).

### Objetivos Secundarios

- Conocer el empaquetado de aplicaciones complejas a través de arquetipos de Maven.
- Configurar un servidor de aplicaciones (desarrollo y productivo).
- Conocer las diferencias entre Spring y JEE para poder identificar cual es la mejor solución según el problema a resolver.
- Conocer todo el abanico de soluciones del ecosistema Spring.
- Conocer técnicas de desarrollo WS (top-down y bottom-up).
- Configurar clientes remotos utilizando diversas herramientas (SOAP-UI).

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### Módulo de Integración Empresarial

1. Java Persistence API
2. Enterprise Java Beans 3.0 (EJB)
3. Java Server Faces (JSF)
4. Webservices

Ver mas : [Temario completo de Introducción Empresarial](#)

### Módulo de Spring Frameworks

1. Panorama general de Spring Source
2. Spring IoC
3. Spring MVC
4. Spring Data
5. Spring Restful Web Services
6. Spring Security
7. Spring AOP
8. Integración de todos los frameworks para crear SOBA (Secure Online Banking Application)

Ver mas: [Temario completo de Spring Frameworks](#)

### Módulo de Microservicios con Java

- 1 Microservicios con spring
- 2 Docker

Ver mas: [Temario completo de Microservicios](#)

## Temario: Diplomado Desarrollo Movel [95 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Este diplomado provee las bases para implementar soluciones a la medida en diferentes plataformas, a través de dispositivos móviles que es una tendencia de desarrollo de software a nivel mundial.

Mediante nuestro diplomado te damos los elementos necesarios y actuales para que te formes como un profesionalista en Desarrollo para Móviles, tendrás 3 grandes habilidades:

- **Desarrollo de aplicaciones en Android y publicación en Google Play.**
- **Publicar en Apple Store y conocimiento de Swift para desarrollo iOS.**
- **Aprenderas a crear aplicaciones multiplataforma (Android y iOS) nativas con C#**

### Prerrequisitos

- Conocimiento de POO con Java.
- Conocimiento básico de SQL.
- Se recomienda el curso [Java desde Cero](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar aplicaciones en Android.
- Desarrollar aplicaciones con Swift para iOS.
- **Crea aplicaciones multiplataforma (Android y iOS) nativas con C#.**
- Acceder al hardware del dispositivo usando cámara, GPS y acelerómetro.

### Objetivos Secundarios

- Consumir servicios web REST o SOAP
- Publicación en Play Store
- Publicación en App Store

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar

- e-books adicionales

## Temario

### Desarrollo de Apps móviles IOS

- 1.1. Introducción a iOS
- 1.2. Introducción a la plataforma de desarrollo Xcode
- 1.3. Mi primer App
- 1.4. Menú App
- 1.5. Persistencia de Datos
- 1.6. Photo App
- 1.7. Social App
- 1.8. Graphics and Animation
- 1.9. Drawing App
- 1.10. Proyecto Final

Ver mas: [Temario completo de IOS](#)

### Desarrollo de Apps móviles Android

- 2.1. Introducción a la plataforma de desarrollo para Android.
- 2.2. Profundizando en la interfaz.
- 2.3. Paso de mensajes entre aplicaciones.
- 2.4. Tareas en Segundo Plano.
- 2.5. Persistencia de datos.
- 2.6. Content Providers ofrecidos por el sistema.
- 2.7. Recursos de localización.
- 2.8. Servicios web, widgets.
- 2.9. Notificaciones.
- 2.10. SlidingMenu.
- 2.11. Proyecto Final.

Ver mas: [Temario completo de Android](#)

### Desarrollo de Apps con Xamarin

- 3.1. Introducción a Xamarin
- 3.2. XAML
- 3.3. Layouts
- 3.4. Imágenes
- 3.5. Listas
- 3.6. Navegación
- 3.7. Formularios y páginas de configuración
- 3.8. Acceso a datos
- 3.9. Modelo Vista Vista Modelo (MVVM)
- 3.10. Proyecto Final

Ver mas: [Temario completo de Xamarin](#)

## Temario: Java Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nuestro curso Java Desde Cero es el primer paso para iniciar tu formación como programador en Java con ayuda de nuestros instructores expertos aprenderás todo acerca de la Programación Orientada a Objetos y crearás tu primer aplicación de escritorio con conexiones a bases de datos MySQL

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Implementar el concepto de programación orientada a objetos de herencia.
- Hacer uso de interfaces a nivel básico.
- Crear una aplicación java empresarial de escritorio con el patrón de diseño MVC.
- Conectar la aplicación con una base de datos MySQL usando JDBC con lo cual podrás guardar, consultar, eliminar y actualizar información.
- Utilizarás Java en el backend y Swing en el frontend con el cual podrás crear los componentes visuales de la aplicación.

### Objetivos Secundarios

- Conceptos avanzados de la programación orientada a objetos (polimorfismo, abstracción y encapsulamiento).
- Configuración e instalación de Plugins en eclipse.
- Conocer la sintaxis del lenguaje SQL.

[¿Quieres aprender más de SQL? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales



## Temario

### 1.- Introducción a Java

- 1.1 - ¿Qué es Java? ¿Por qué utilizar Java?
- 1.2.- Ventajas de Java
- 1.3.- Estructura del Lenguaje de Programación Java
- 1.4.- Entornos de Desarrollo: Eclipse
- 1.5.- Instalación del JDK y Configuración de Variables de Entorno

### 2.- Estructura del lenguaje java

- 2.1.- Crear, Importar y Exportar tu primer proyecto
- 2.2.- Sintaxis de Java
- 2.3.- Debuggeando tu primer aplicación
- 2.4.- Variables de Globales y Locales
- 2.5.- Métodos
- 2.6.- Control de Flujo (if, switch, do-while, while, for..etc)

### 3.- Programación Orientada a Objetos

- 3.1.- Paradigma Orientado a Objetos
- 3.2.- ¿Qué es un objeto?
- 3.3.- Métodos Setters y Getters
- 3.4.- Análisis Orientado a Objetos ("Is a" y "Has a")
- 3.5.- Constructores
- 3.6.- Sobrecarga (Métodos y Constructores)
- 3.7.- Herencia
- 3.8.- Sobreescritura de Métodos
- 3.9.- Interfaces
- 3.10.- Polimorfismo

### 4.- Herramientas de calidad de código

- 4.1.- Checkstyle: ¿Mejorar la sintaxis de código?
- 4.2.- JUnit: Pruebas Unitarias

### 5.- JDBC (Java Database Connector)

- 5.1.- ¿Qué es JDBC? ¿Cómo funciona?
- 5.2.- Integración con MySQL
- 5.3.- Ventajas de MySQL
- 5.4.- Conexión a Base de Datos con Java
- 5.5.- Patrones de Diseño: (DAO y DTO)

### 6. Desarrollo de Interfaces Gráficas

- 6.1. Introducción a Swing.
- 6.2. Mensajes de loggeo con Log4j.
- 6.3. MVC (Model View Controller).
- 6.4. Estructura de una Aplicación por Capas.
- 6.5. Ventajas del Patrón de Diseño MVC.
- 6.6. Creación de Archivos con Apache POI.

## Temario: PHP Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En nuestro curso 100% práctico aprenderás a crear una aplicación web con el patrón de diseño MVC interactuando con una base de datos MySQL donde puedas guardar, consultar, eliminar y actualizar datos utilizando PDO y PHP. Las prácticas que realizamos en nuestros cursos están enfocadas al ambiente laboral actual ,para que al finalizar nuestros cursos obtengas o refuerces tus conocimientos y así puedas aplicarlo a nivel empresarial.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Crear una aplicación web con el patrón de diseño MVC interactuando con una base de datos MySQL donde puedas guardar, consultar, eliminar y actualizar datos utilizando PDO y PHP.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Ajax.

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

## 1. Introducción a la programación web.

- 1.1. ¿Qué es la programación web?
- 1.2. ¿Cómo funciona una página web?
- 1.3. Conceptos básicos.
  - 1.3.1. Servidor
  - 1.3.2. Cliente

## 2. Introducción a HTML5.

- 2.1 Estructura de una página web.

## 3. Introducción a CSS3.

- 3.1 Frameworks populares de CSS.

## 4. Introducción a la programación en PHP.

- 4.1. Ventajas de PHP.
- 4.2. Configuración de Apache / NGNIX.
- 4.3. Estructura de un programa

## 5. Programación básica con PHP.

- 5.1. Estructura del lenguaje.
- 5.2. Sintaxis del lenguaje
- 5.3. Declarando e inicializando variables.
- 5.4. Sentencias y expresiones.
- 5.5. Estructuras de control
- 5.6. Declarando y usando arreglos
- 5.7. Manejo de errores
- 5.8. Funciones.
- 5.9. Manejando excepciones

## 6. Programación orientada a objetos

- 6.1. Paradigma orientado a objetos
- 6.2. Encapsulamiento, herencia, polimorfismo.
- 6.3. Análisis y diseño orientado a objetos "Is a" "Has a".

## 7. Definiendo clases.

- 7.1. Atributos.
- 7.2. Métodos.
- 7.3. Parámetros.
- 7.4. Ventajas de crear clases.

## 8. Integrando un ejemplo HTML + PHP

- 8.1. Componentes de un programa en PHP.
- 8.2. Código del lado del cliente.
- 8.3. Código del lado del servidor.

## 9. Javascript.

- 9.1. Integrando librerías externas (jQuery).

## 10. Diseñando proyecto.

- 10.1. Capa de presentación.
- 10.2. Prototipo de la aplicación.
- 10.3. Flujo de las pantallas.
- 10.4. Modelo de datos.
- 10.5. Creando el diagrama Entidad/Relación.
- 10.6. Construyendo la base de datos.

## 11. Interfaz de usuario.

- 11.1 Formularios.
- 11.2. Manejo de eventos con JQuery.
- 11.3. Validaciones.
- 11.4. Optimizando la vista (menús y formularios).
- 11.5. Haciendo un upload de archivos.

## 12. Trabajando con bases de datos MySQL

- 12.1. Acceso a base de datos.
- 12.2. Conectándose a la base de datos (SQL).
- 12.3. Obteniendo y procesando resultados.

## 13. Módulo de administración del proyecto.

## 14. Instalación del proyecto

## Temario: Visual Studio .NET Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nosotros te damos mediante nuestro curso presencial los elementos necesarios y actuales para que inicies tu desarrollo con Visual Studio.NET para que te inicies en la plataforma .NET, este curso es totalmente diferente a cualquiera que te puedan ofrecer, no está basado en libros, ni en temarios escolares, este curso fue diseñado de prácticas del mundo laboral actual.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Conocerás el uso básico de interfaces y el concepto de la programación orientada a objetos de herencia para poder crear una aplicación de escritorio empresarial con C# y .NET usando SQLServer como gestor de bases de datos, tu aplicación será capaz de guardar, consultar, eliminar y actualizar información. Utilizarás C# en el backend y en el frontend la plataforma .NET para crear los componentes visuales con los que realizar las pantallas de tu aplicación.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la sintaxis del lenguaje SQL.

[¿Quieres aprender más de SQL? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1.- Introducción a Visual Studio

##### 1.1. Tecnologías y lenguajes de Visual Studio.

- 1.2. Instalación de Visual Studio.
- 1.3. Ventajas.
- 1.4. Comandos de Visual Studio.

## 2.- Fundamentos

- 2.1. Programación Orientada a Objetos.
- 2.2. Clases.
- 2.3. Estructuras.
- 2.4. Constructores.

## 3.- C# .NET

- 3.1. String, variables y Arrays.
- 3.2. Ámbito y accesibilidad.
- 3.3. Estructuras condicionales.
- 3.4. Procedimientos y funciones.
- 3.5. Operaciones con variables.

## 4.- Windows Form con C#

- 4.1. Introducción a Windows Forms.
- 4.2. Controles comunes.
- 4.3. Crear un nuevo Formulario.
- 4.4. Comunicación entre formularios.
- 4.5. Enlace a datos (App Config).

## 5.- Programación en Capas

- 5.1. Capa de Acceso a Datos (DAL).
- 5.2. Capa de Negocios (BLL).
- 5.3. Capa de Presentación (PL).

## 6.- Acceso a datos

- 6.1. SQL Server.
- 6.2. Acceso a datos con Transact-SQL.
- 6.3. SqlConnection.
- 6.4. Acceso a datos con Store Procedure.
- 6.5. Consultas (CRUD).

## 7.- Técnicas Avanzadas

- 7.1. Manipulación de archivos y streams.
- 7.2. Envío de Email.
- 7.3. Colección de Datos.
- 7.4. Colecciones Genéricas.

## 8.- Manipulación de Excepciones

- 8.1. Tipos de Excepciones.
- 8.2. Excepciones de Escritura y de Ejecución.
- 8.3. Lista de Excepciones.
- 8.4. Try, catch y finally.

## 9.- Publicación de Aplicación

- 9.1. Minimizar aplicación (notyicon).
- 9.2. Personalización y configuración.
- 9.3. Publicación.

## Temario: Spring Frameworks [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

### Prerrequisitos

- Mínimo un año de experiencia con Java y JavaEE.
- Si no cuentas con un año de experiencia puedes iniciar con nuestro diplomado [Java empresarial](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

[¿Quieres aprender a programar en Java? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar y conocer las ventajas de integrar Spring en los proyectos así como ubicar los momentos clave en su ciclo de vida.
- Configurar una aplicación stand-alone así como web utilizando los distintos módulos de Spring.
- Conectar la aplicación hacia una base de datos utilizando configuraciones del framework.

### Objetivos Secundarios

- Conocer las diferencias entre Spring y JEE para poder identificar cual es la mejor solución según el problema a resolver.
- Conocer el camino que ha tomado el framework en los últimos años y poder tener un panorama claro de a donde se dirige según el mercado.
- Conocer todo el abanico de soluciones del ecosistema Spring.
- [¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales



## Temario

### 1. Panorama general de Spring Source

- 1.1 Modulo base de spring
- 1.2 Acceso a datos e integración
- 1.3 Web
- 1.4 Aspect oriented programming (AOP)

### 2. Spring IoC

- 2.1- Contenedor iOC.
- 2.2.- ApplicationContext.xml .
- 2.3.- Beans.
- 2.4.- Inyección de dependencias.
- 2.5.- Setters y Constructores.

### 3. Spring MVC

- 3.1.- Spring Web MVC.
- 3.2.- Spring DispatchetServlet.
- 3.3.- Handler Mapping.
- 3.4.- Spring Controllers con Anotaciones.

### 4. Spring Data

- 4.1 Implementando DAO con JDBC
- 4.2 JDBCTemplate
- 4.3 Spring Validation

### 5. Spring Security

- 5.1- ¿Qué es Spring Security?.
- 5.2.- Configuración de Spring Security.xml.
- 5.3.- Gestión de la sesión.

### 6. Spring AOP

- 6.1- Definición de AOP.
- 6.2.- Conceptos Básicos de AOP.
- 6.3.- Estructura de un programa OA.
- 6.4.- Objetivos fundamentales de la AOP.
- 6.5.- Ventajas de la AOP.

### 7. Integración de todos los frameworks para crear SOBA (Secure Online Banking Application)

## Temario: Linux Administracion de Servidores [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Linux es un sistema operativo, compatible Unix. Dos características muy peculiares lo diferencian del resto de sistemas operativos que podemos encontrar en el mercado. - La primera, es que es libre, esto significa que no tenemos que pagar ningún tipo de licencia por el uso del mismo. - La segunda, es que el sistema viene acompañado del código fuente.

Nuestros Gurús egresados de este curso podrán administrar e implementar nuevas tecnologías usando Linux, podrán ser un sysadmin con conocimientos Linux necesarios para realizar las tareas que surgen en el día a día en una empresa que usa Linux en sus servidores

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Linux
- Conocimientos básicos de Redes
- Conocimientos sólidos en SSH y VI
- Se recomienda el curso [Linux Desde Cero Presencial](#)

### Objetivos Principales

- Los estudiantes deben ser capaces de ejecutar los comandos habituales mediante el shell, utilizar las opciones de comandos más comunes y acceder a las páginas man para obtener ayuda. Se recomienda a los estudiantes que no posean estos conocimientos que realicen primero el curso linux desde cero.

### Objetivos Secundarios

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. Administración de Discos

2. Administración de volúmenes lógicos (LVM)
3. Programación de tareas con Cron y AT
4. Permisos Especiales y atributos
5. NFS
6. Repositorios Remotos
7. SSH avanzado.
8. Revisión de los archivos de registro del sistema y el journal
9. Rsyslog
10. Administración del tiempo NTP con chrony

## Temario: Desarrollo Web 2.0 con Java [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En nuestro curso aprenderás a desarrollar tus primeras aplicaciones web con Java de una manera muy sencilla y práctica con ayuda de nuestros instructores expertos, entendiendo que es un patrón MVC, utilizando Servlets, JSP y JQuery EasyUI, así como poder implementar aplicaciones Ajax utilizando frameworks que te faciliten esta integración.

Nuestro curso te permitirá integrarte rápidamente a cualquier proyecto java empresarial conociendo los estándares, estructura e integración de un proyecto JEE.

### Prerrequisitos

- Conocimiento intermedio del lenguaje Java.
- Entender los conceptos de programación orientada a objetos (herencia, polimorfismo, encapsulamiento, abstracción).
- Conocimiento del patrón de diseño MVC.
- Conocimiento intermedio de conexión a base de datos con JDBC.
- Conocimiento básico en SQL (SELECT, UPDATE, DELETE e INSERT).
- Se recomienda el curso [Java Desde Cero Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Crear una aplicación web empresarial con la herramienta de desarrollo Maven, utilizando el patrón de diseño MVC e interactuando con una base de datos MySQL utilizando el Framework MyBatis con el cual podrás guardar, consultar, eliminar y actualizar datos, utilizarás Spring (Contexto, Web y Framework) para la lógica de negocio de la aplicación.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Ajax.

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

## Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. INTRODUCCIÓN A LAS APLICACIONES WEB

- 1.1- ¿Qué es una aplicación web?
- 1.2. Estructura de una aplicación web
- 1.3. Entendiendo que es Java EE (Enterprise Edition)
- 1.4. Servidores Web (Apache Tomcat 8)
- 1.5. Creando tu primer proyecto web en Java
- 1.6. Protocolo HTTP, Peticiones GET y POST

### 2. MVC (MODEL - VIEW - CONTROLLER)

- 2.1. Elementos del MVC
- 2.2. Ventajas en una App Web.
- 2.3. Capa de Datos, Capa Business-Logic y Capa de Vista

### 3. JAVA SERVER PAGES (JSP)

- 3.1. Páginas HTML ¿De lado del servidor?
- 3.2. Ventajas de JSP
- 3.3. Creando páginas web dinámicas con JSP
- 3.4. Tags de JSP

### 4.- SERVLETS

- 4.1. ¿Qué es un Servlet?
- 4.2. Estructura y funcionamiento.
- 4.3. HTTPServlet, HttpServletRequest, HttpServletResponse
- 4.4. Sesiones con HttpSession
- 4.5. PRACTICA 2

### 5. MAVEN

- 5.1. Introducción a Maven.
- 5.2. Instalación y Configuración de Maven.
- 5.3. Maven en Eclipse.
- 5.4. Crear un Proyecto Maven por Línea de Comandos y el IDE.
- 5.5. Comandos de Maven (mvn, clean, install, build, compile, etc...).
- 5.6. Integración de Dependencias y Archivo POM.

### 6. MY BATIS

- 6.1. Introducción y configuración de MyBatis en un proyecto web
- 6.2. XML, archivo de configuración de MyBatis
- 6.3. Generación de Clases y XML a partir de la base de datos.

## 7. SPRING Y JQUERY EASY-UI

7.1.-Introducción a Spring.

7.2.-Ventajas de Spring.

7.3.-Easy UI -Una alternativa alternativa a JQuery UI.

## Temario: Desarrollo Web 2.0 con Visual Studio .NET [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Te proporcionamos los elementos necesarios y actuales para que inicies a desarrollar aplicaciones Web para que te inicies en la plataforma .NET, este curso es totalmente diferente a cualquiera que te puedan ofrecer, no está basado en libros, ni en temarios escolares, este curso fue diseñado de prácticas del mundo laboral actual.

### Prerrequisitos

- Conocimiento intermedio de C# y .Net.
- Entender los conceptos de la programación orientada a objetos (herencia, polimorfismo, encapsulamiento, abstracción).
- Conocimiento intermedio de conexión a base de datos con C#/.Net.
- Conocimiento básico en SQL (SELECT, UPDATE, DELETE e INSERT).
- Se recomienda el curso [Visual Studio .NET Desde Cero Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Crear una aplicación web empresarial conectada a una base de datos SQLServer con C#/.Net utilizando ASP.NET para datos dinámicos, ADO.NET para llenado de controles y LINQ para la gestión de datos.
- Tu aplicación sera capaz de realizar altas, bajas, consultas y modificaciones, ademas de mantener la persistencia de datos utilizando variables de sesion y cookies.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Identity [ASP.NET](#)

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Visión general de diseño de aplicaciones web

- 1.1. Panorámica de IIS.
- 1.2. Información general sobre ASP.NET.
- 1.3. Web Application / Web Sites.

### 2. Diseño de una aplicación web

- 2.1. Crear un formulario Web Form con Visual Studio .NET.
- 2.2. Controles de Servidor.
- 2.3. Controles de validación.
- 2.4. Introducción JavaScript.

### 3.- Ciclo de vida de una página

- 3.1. Fases generales del ciclo de vida de la página.
- 3.2. Eventos del ciclo de vida.
- 3.3. Postback.

### 4.- Mantenimiento de estado

- 4.1. Trabajar con Sesiones.
- 4.2. Trabajar con Cookies.
- 4.3. ViewState.
- 4.4. Objetos Request y Response.

### 5.- Diseño Web Responsivo

- 5.1. Estructura de una aplicación web.
- 5.2. Temas y hojas de estilo.
- 5.3. Integración de Bootstrap.
- 5.4. Páginas maestras (masterpages).

### 6. ASP.NET Identity con Web Forms.

- 6.1. Introducción a ASP.NET Identity.
- 6.2. Integración.

### 7. Entity Framework con Web Forms

- 7.1. Introducción a Entity Frameworks.
- 7.2. Code First.
- 7.3. Database First.

### 8. Controles ligados a datos

- 8.1. Listas.
- 8.2. Contenedores (gridview).
- 8.3. Representación de elementos.



## 9.- Optimización de la gestión de datos de web forms

- 9.1. Llenado de controles (ADO.Net).
- 9.2. Gestión de datos con LINQ.
- 9.3. Controles de origen.

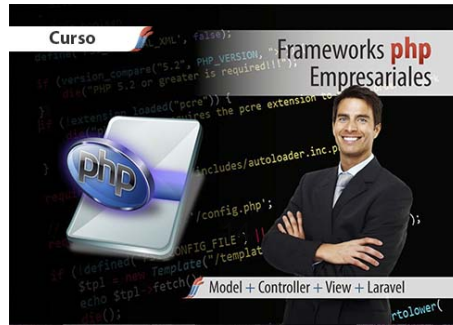
## 10. Código del Servidor para los Web Forms.

- 10.1. Controles de usuario (usercontrols).
- 10.2. Upload de archivos.
- 10.3. Creación, lectura y escritura de archivos de texto.

## 11. Implementación de una aplicación web

- 11.1. Visión general de la aplicación web.
- 11.2. Publicación de aplicación web.

## Temario: Frameworks PHP Empresariales [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Conoce uno de los frameworks más populares de PHP, fácil de instalar y sencillo de usar, aprende a programar aplicaciones web con Laravel. Con este curso el alumno logrará trabajar de una manera ordenada y escalable, utilizando la arquitectura MVC, aprovechando así mismo la reutilización de código.

### Prerrequisitos

- Conocimiento intermedio del lenguaje PHP.
- Entender los conceptos de la programación orientada a objetos (herencia, polimorfismo, encapsulamiento, abstracción).
- Conocimiento del patrón de diseño MVC.
- Conocimiento intermedio de PDO.
- Conocimiento básico en SQL (SELECT, UPDATE, DELETE e INSERT).
- Se recomienda el curso [PHP Desde Cero Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Crear una aplicación web con el patrón de diseño MVC interactuando con una base de datos MySQL donde puedas guardar, consultar, eliminar y actualizar datos, utilizando PDO y el Framework Laravel.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar CSS, JQuery y Bootstrap.
- Utilizar Ajax.

[¿Quieres aprender más sobre diseño web? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Introducción

- 1.1 Instalación de Framework
- 1.2 Conociendo su arquitectura
- 1.3 MVC ( Modelo Vista Controlador )
- 1.4 Estructura de URL ( URI Segment )
- 1.5 Configuración de URL (URI Segment)

### 2. Conociendo el framework

- 2.1 Manejo de Controladores
- 2.2 Primera Aplicación
- 2.3 Manejo de Views
- 2.4 Manejo de Modelos
- 2.5 Trabajo con Helpers
- 2.6 Trabajo con Librerías
- 2.7 Trabajo con Layouts. ( Implementación de Bootstrap )
- 2.8 Trabajo con Formularios ( Validaciones del lado del servidor )

### 3.- Acceso a datos

- 3.1 Clase Database
- 3.2 Creación de consultas simples
- 3.3 Query Builder Class

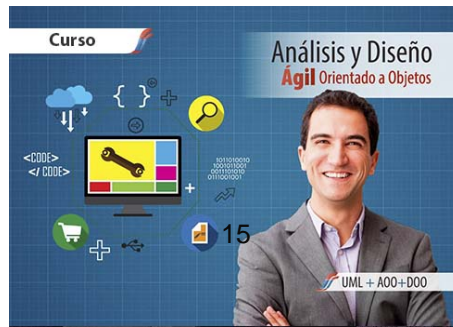
### 4. Aspectos avanzados

- 4.1 Manejo de Mensajes de Error.
- 4.2 Trabajo con sesiones.
- 4.3 Implementación de Ajax.

### 5. Integración con otras tecnologías

- 5.1 Creación de Documentos Excel
- 5.2 Creación de Documentos PDF
- 5.3 Creación de Aplicación Práctica

## Temario: Análisis y Diseño Agil Orientado Objetos [20 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Este curso está diseñado para capacitar a los participantes en el Análisis y Diseño Orientado a Objetos (ADO) con UML y Patrones de Diseños para desarrollar aplicaciones empresariales con un enfoque de ingeniería ágil de software aplicada a técnicas de modelado de objetos. Durante el curso se pretende entregar los conceptos teóricos de la orientación a objetos, como técnica enfocada al diseño de soluciones de software y su representación a través de UML (Unified Modeling Language), el estándar universal de diagramas y Patrones de Diseño Orientados a Objetos.

### Prerrequisitos

- Programación orientada a objetos.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Aplicar técnicas de modelado de objetos para el diseño ágil de software utilizando herramientas como diagramas UML, Diagramas de objetos, diagramas de casos de uso, diagrama de actividades.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### Introducción a UML

- 1.1 Qué es UML
- 1.2 Qué es un modelo
- 1.3 Cómo nace UML
- 1.4 Dónde se utiliza

## Introducción a los diagramas de UML

- 2.1 Introducción
- 2.2 Los diagramas de UML
- 2.3 Diagrama de Clases
  - 2.3.1 Definición
  - 2.3.2 Objetivo
  - 2.3.3 Elementos
  - 2.3.4 Relaciones
  - 2.3.5 Clases Estereotipadas
  - 2.3.6 Aplicación y Ejemplo
- 2.4 Diagrama de Objetos (Object Diagram)
  - 2.4.1 Definición
  - 2.4.2 Objetivo
  - 2.4.3 Elementos
  - 2.4.4 Relaciones
  - 2.4.5 Aplicación
- 2.5 Diagrama de casos de uso
  - 2.5.1 Definición
  - 2.5.2 Objetivo
  - 2.5.3 Elementos
  - 2.5.4 Relaciones
  - 2.5.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.6 Diagrama de Estados
  - 2.6.1 Definición
  - 2.6.2 Objetivo
  - 2.6.3 Elementos
  - 2.6.4 Relaciones
  - 2.6.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.7 Diagrama de Actividades
  - 2.7.1 Definición
  - 2.7.2 Objetivo
  - 2.7.3 Elementos
  - 2.7.4 Relaciones
  - 2.7.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.8 Diagrama de Comunicación (Communication Diagram)
  - 2.8.1 Definición
  - 2.8.2 Objetivo
  - 2.8.3 Elementos
  - 2.8.4 Relaciones
  - 2.8.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.9 Diagrama de Secuencia (Sequence Diagram)
  - 2.9.1 Definición
  - 2.9.2 Objetivo
  - 2.9.3 Elementos
  - 2.9.4 Relaciones
  - 2.9.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.10 Diagrama de Componentes (Component Diagram)
  - 2.10.1 Definición
  - 2.10.2 Objetivo
  - 2.10.3 Elementos
  - 2.10.4 Relaciones
  - 2.10.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.11 Diagrama de Despliegue (Deployment Diagram)
  - 2.11.1 Definición
  - 2.11.2 Objetivo

- 2.11.3 Elementos
- 2.11.4 Relaciones
- 2.11.5 Aplicación y Ejemplo
- 2.12 Conceptos Generales
- 2.12.1 Estereotipos
- 2.12.2 Valor Etiquetado(Tagged Values)
- 2.12.3 Ingeniería Directa
- 2.12.4 Ingeniería Inversa
- 2.12.5 El Lenguaje XML

## Introducción al Proceso Unificado de Desarrollo de Software

- 3.1 Definición
- 3.2 Historia
  - 3.2.1 El proceso Objectory
  - 3.2.2 El proceso Objectory de Rational
  - 3.2.3 El Proceso Unificado de Rational (RUP)
- 3.4 La Necesidad de una Metodología
- 3.5 Fundamentos del Proceso Unificado de Desarrollo
  - 3.5.1 Dirigido por Casos de Uso
  - 3.5.2 Centrado en una arquitectura
  - 3.5.3 Iterativo e incremental
- 3.6 Ciclo de Vida del Proceso Unificado
  - 3.6.1 Fase de Inicio
  - 3.6.2 Fase Elaboración
  - 3.6.3 Fase de Construcción
  - 3.6.4 Fase de Transición

## Temario: Microservicios con Java [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

A279; Los Microservicios a menudo combinado con tecnologías de contenedores como Docker, se están utilizando para agilizar el desarrollo de servicios se están utilizando para agilizar el desarrollo de servicios y responder de forma ágil a las necesidades del negocio. A279; A279; Si lo que quieres es aprender todo lo relacionado a los Microservicios, este es el curso que estás buscando ya que durante el curso obtendrás grandes habilidades como: A279; 1.- Conocimientos claros sobre las fortalezas y debilidades de la utilización de microservicios. 2.- Entender cuáles son los problemas que la arquitectura de microservicios puede resolver y cuáles no. 3.- Decidir si los microservicios es la mejor solución para resolver sus problemas actuales. 4.- Toolkits y frameworks para implementar Microservicios 5.- Aprender los principios de diseño de APIs RESTful y las buenas prácticas para su desarrollo. 6.- Aprender a diseñar y modelar aplicaciones, microservicios y recursos en esta nueva arquitectura. 7.- Aprender cómo implementar microservicios.

### Prerrequisitos

- Conocimiento Java Intermedio
- Conocimiento básico de base de datos (no forzoso)
- Deseable conocimiento de Spring, Java Enterprise o algún Frameworks
- Deseable entendimiento de web services
- Manejo a nivel usuario de alguna distribución de Linux/Mac
- Se recomienda el curso [Spring Frameworks Presencial](#).

### Objetivos Principales

- Entender y aplicar Spring Boot y Spring Cloud para proyectos Java
- Distribución y despliegue de aplicaciones en alta disponibilidad listas para la nube
- Trabajar con APIs de grandes empresas como Netflix y Spotify
- Reducir tiempos y costos en implementaciones de proyectos complejos
- Diseño y creación de APIs RESTful

### Objetivos Secundarios

- Aplicación de cultura DevOps
- Implementar CI y CD (Continuous Integration & Continuous Delivery)
- Implantación de procesos y políticas de despliegue
- Entendimiento de proyectos de auto-registro y auto-descubrimiento

### Metodología

- Teoría mínima necesaria

- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Microservicios con spring

- +Introducción a los microservicios
- +Spring Boot, Spring Data y Spring Data Rest
- +Spring Cloud
- +Spring Cloud Config
- +Spring Cloud Eureka
- +Spring Cloud Ribbon, Feign y Histrix
- +Spring Cloud Zuul

### 2. Docker

- +Introducción a Docker
- +Instalación de Docker
- +Creación y uso de contenedores
- +Imágenes de contenedores, repositorios
- +Construcción de imágenes propias a través de Dockerfile
- +Docker compose
- +Creación de clusteres
- +Docker swarm
- +Docker secrets
- +Registros privados de contenedores



## Temario: Frameworks Java Empresariales [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En

nuestro curso presencial aprenderás de una manera 100% práctica y sencilla a crear una aplicación web empresarial con la herramienta de desarrollo Maven y con los Frameworks más utilizados a nivel mundial todo bajo los estándares del patrón de diseño MVC.

### Prerrequisitos

- Experiencia intermedia en desarrollo web con Java.
- Conocimientos básicos de Maven y Spring.
- Conocimientos básicos en SQL.
- Se recomienda el curso [Desarrollo Web 2.0 con Java Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Crear una aplicación web empresarial con la herramienta de desarrollo Maven y con los Frameworks más utilizados a nivel mundial todo bajo los estándares del patrón de diseño MVC. Tendrás comunicación a base de datos MySQL utilizando Hibernate para la persistencia de datos donde podrás realizar las transacciones básicas para guardar, consultar, eliminar y actualizar datos, utilizarás Spring (Contexto, Web y Framework) para la lógica de negocio de la aplicación y para el diseño se ocupará el Framework JSF (Java Server Faces) y Primefaces integrado con JQuery y Ajax.

### Objetivos Secundarios

- Crear y consumir Webservices SOAP de forma básica con JAXWS.

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. MAVEN

- 1.1. Introducción a Maven.
- 1.2. Instalación y Configuración de Maven.
- 1.3. Maven en Eclipse.
- 1.4. Crear un Proyecto Maven por Línea de Comandos y el IDE.
- 1.5. Comandos de Maven (mvn, clean, install, build, compile, etc...).
- 1.6. Integración de Dependencias y Archivo POM.

### 2. WEB SERVICES (SOAP)

- 2.1. Introducción a los Servicios Web JAX-WS.
- 2.2. Creación de WebServices con SOAP.
- 2.3. SOAPUI.
- 2.4. Ventajas de los Servicios Web.
- 2.5. Servicios Web con base de datos MySQL
- 2.6. PRACTICA 1.

### 3. SPRING

- 3.1. Spring Core y Ventajas.
- 3.2. Entendiendo IoC.
- 3.3. Inyección por Métodos Setters.
- 3.4. Inyección por Constructores.
- 3.5. PRACTICA 2.

### 4. HIBERNATE

- 4.1.- Introducción a Hibernate y Ventajas.
- 4.2.- Instalación de Hibernate Tools en Eclipse.
- 4.3.- Creando Archivos hbm.xml y clases java con Hibernate Tools.
- 4.4.- PRACTICA 3.

### 5. JSF y PRIMEFACES

- 5.1. Introducción a JSF
- 5.2. Configuración e Integración de JSF con Maven.
- 5.3. Tu primer proyecto con JSF
- 5.4. Primefaces! La tecnología del momento.
- 5.5. Ventajas de Primefaces.
- 5.6. Configuración de Primefaces en web.xml y pom.xml.
- 5.7. Integrando Primefaces al proyecto con JSF

### 6 INTEGRANDO TODOS LOS FRAMEWORKS

- 6.1. Spring Web+Hibernate+Primefaces+WebServices SOAP.

## Temario: Desarrollo Ágil en practica [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

El desarrollo de aplicaciones siempre ha estado relacionado con la administración, durante mucho tiempo se utilizaron metodologías de desarrollo de tipo cascada, en la mayoría de los casos esto provoco retrasos en las entregas, software que funcionaba a medias o no funcionaba, requerimientos no cumplidos, software muy alejado de las necesidades reales, equipos estresados.

### Prerrequisitos

- Estar familiarizado con las principales problemáticas de los proyectos de TIC (Tecnologías de la información y la comunicación).
- No se requiere conocimiento previo de gestión de proyectos.

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer las principales prácticas de gestión de proyectos.
- Conocer el uso de roles de Scrum (dueño de producto, Scrum Master y Equipo).
- Entendimiento de las 3 Reglas de Kanban.
- Uso de Google docs y Balsamic como herramienta colaborativo para manejo de requerimientos.
- Uso de control de versiones con Git.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

1. Introducción a Agil

- 1.1 Gestión Predictiva y Agil de Proyectos de desarrollo de software
- 1.2 Gestión de las metodologías predictivas
- 1.3 Gestión de las metodologías ágiles

## 2. Proceso Scrum

- 2.1 Presentación del Framework
- 2.2 Roles: Dueño de Producto, Scrum Master y Equipo
- 2.3 Productos: Backlog de Producto, Backlog de Sprint y Backlog de Proceso
- 2.4 Las prácticas de XP

## 3. Gestión ágil de proyecto con kanban

- 3.1 Las 3 Reglas de Kanban
  - 3.1.1 Extreme Programming
  - 3.1.2 Prácticas de Extreme Programming
- 3.2 DevOps

## 4. Herramientas colaborativas para manejo de requerimientos

- 4.1 Google docs
- 4.2 Balsamiq
- 4.3 Gestión de tareas con Trello

## 5. Propiedad colectiva del código y control de versiones con Git.

- 5.1 Seguimiento a bugs
- 5.2 Automatización de pruebas y TDD con junit y Spock.
- 5.3 Integración continua y entregas continuas con Jenkins

## Temario: Frameworks .NET Empresariales [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Proporcionamos los elementos necesarios para que conozcas y manipules las bases de los frameworks en .NET más utilizados a nivel mundial, en este curso es totalmente diferente a cualquiera que te puedan ofrecer, no está basado en libros, ni en temarios escolares, este curso fue diseñado de prácticas del mundo laboral actual.

### Prerrequisitos

- Conocimiento intermedio en desarrollo web con C#/.Net.
- Conocimientos intermedio de ASP.NET, ADO.NET y LINQ.
- Conocimientos básicos en SQL.
- Se recomienda el curso [Desarrollo Web 2.0 con Visual Studio .NET Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Crear una aplicación web empresarial conectada a base de datos SQLServer con C#/.Net utilizando EntityFramework como ORM y ASP.NET MVC para la arquitectura de la aplicación.

### Objetivos Secundarios

- Implementación de WCF.
- Creación de un servicio web SOAP básico.
- Consumir un servicio web SOAP.
- Agregar seguridad al sitio web con ASP.NET Identity.

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

## 1. Introducción

- 1.1 Trabajando con NuGet's
- 1.2 Implementación de EntityFramework como O/RM
- 1.3 Patrón de Arquitectura ASP.NET MVC 5
- 1.4 Ejecución de pruebas unitarias con NUnit

## 2. Ajax y JQuery en una aplicación Web

- 2.1 Javascript
- 2.2 Trabajando con eventos de jQuery y Ajax
- 2.3 Integrando extensiones de Ajax en páginas ASP.NET
- 2.4 Integrando JQuery en páginas ASP.NET

## 3. Introducción a Servicios Web

- 3.1 ¿Qué son los Web Services?
- 3.2 Servicios Web con SOAP.
- 3.3 Servicios Web con REST.

## 4. Creación de Servicios Web

- 4.1 WCF
- 4.2 Desarrollo de Servicios Web con ASMX.
- 4.3- Implementación de Servicios Web con SVC.

## 5. Consumo de Servicios Web

- 5.1 Interacción Proveedor - Cliente
- 5.2 Agregando referencias de Servicios Web con .NET

## 6. Seguridad de una aplicación Web

- 6.1 Seguridad con MVC.
- 6.2 ASP.NET Identity

## Temario: Integración Empresarial [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En nuestro curso presencial aprenderás a desarrollar una arquitectura empresarial orientada a servicios que te permitirá tener un sistema robusto, escalable y mantenible. Con ayuda de nuestros instructores expertos te guiaremos para que obtengas una aplicación JEE totalmente creada con tecnologías abiertas y basadas en estándares, el único requisito es que previamente hayas construido alguna aplicación web con java (JSP o Servlets) te ayudamos a manipular los frameworks que ocupan las empresas a nivel mundial, utilizando las últimas versiones de los mismos.

### Prerrequisitos

- Mínimo un año de experiencia con Java y JavaEE.
- Si no cuentas con un año de experiencia puedes iniciar con nuestro diplomado [Java empresarial](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

[¿Quieres aprender a programar en Java? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar conocimientos del ciclo de vida y los componentes de aplicaciones Java EE (EJB's, JPA, WS).
- Desarrollar una aplicación utilizando diversos patrones de diseño y publicarla en un servidor de aplicaciones.
- Diseñar una aplicación empresarial completa (front, back, api's, negocio, seguridad).

### Objetivos Secundarios

- Conocer el empaquetado de aplicaciones complejas a través de arquetipos de Maven.
- Identificar las situaciones en donde las tecnologías de Java EE sean la mejor solución.
- Configurar un servidor de aplicaciones para desarrollo.

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Java Persistence API

- 1.1 ¿Que es una entidad?
  - 1.1.1 ¿Como mapear una entidad?
  - 1.1.2 Anotaciones
  - 1.1.3 XML
- 1.2 Relaciones
  - 1.2.1 Entre entidades
  - 1.2.2 Carga
  - 1.2.3 Ordenamiento
- 1.3 Entity Manager
  - 1.3.1 ¿Como obtenerlo?
  - 1.3.2 Contexto
  - 1.3.3 Cache
- 1.4 JPQL
  - 1.4.1 SELECT, FROM, WHERE, ORDER BY, GROUP BY
  - 1.4.2 Queries (Dinamicas, Nombradas, Nativas)
  - 1.4.3 Criteria

### 2. Enterprise Java Beans 3.0 (EJB)

- 2.1 ¿Que es un EJB?
- 2.2 Tipos de EJB
- 2.3 Contenedores de EJB
- 2.4 Bean de Sesión
  - 2.4.1 @Stateless
  - 2.4.2 @Stateful
  - 2.4.3 @Singleton
- 2.5 Interfaces
  - 2.5.1 @Local
  - 2.5.2 @Remote
- 2.6 Inyección de Dependencias
- 2.7 Timer
- 2.8 Ciclo de Vida de un Bean
- 2.9 Callbacks
  - 2.9.1 @PostConstruct
  - 2.9.2 @PreDestroy
  - 2.9.3 @PrePassivate
  - 2.9.4 @PostActivate
- 2.10 Interceptores
  - 2.10.1 @AroundInvoke
- 2.11 Transacciones
  - 2.11.1 Administradas vía contenedor
  - 2.11.2 @TransactionAttribute
  - 2.11.3 Administradas vía bean
  - 2.11.4 Seguridad
  - 2.11.5 Declarativa
  - 2.11.6 Programada
  - 2.11.7 Integrando EJB 3.0 + JPA

### 3. Java Server Faces (JSF)

- 3.1 Páginas
  - 3.1.1 EL
  - 3.1.2 JSTL



- 3.1.3 Facelets
- 3.2 Ciclo de vida de JSF
  - 3.2.1 Componentes
  - 3.2.2 @ManagedBean
  - 3.2.3 Convertidores
  - 3.2.4 Validadores
  - 3.2.5 AJAX - JQuery y af:ajax

#### 4. Webservices

- 4.1 SOAP
  - 4.1.1 JAX-WS
  - 4.1.2 JAXB
- 4.2 Restful
- 4.3 HTTP Methods
  - 4.3.3 Java API
- 4.4 Párametros
  - 4.4.1 @Consumes
  - 4.4.2 @Produces
- 4.5 Integrando EJB 3.0 + JPA + JSF + WS

## Temario: Titanium Desarrollo Rapido de Apps Moviles [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Titanium es una plataforma que transforma javascript en aplicaciones nativas compatibles con iphone, ipad, ipod y android. La principal ventaja es que: **\*Con el mismo código generas aplicaciones nativas para éstas plataformas.** Este curso presencial es impartido por un experto en el desarrollo con Titanium, los desarrolladores recibirán los conocimientos necesarios para dominar el API de Titanium y entender el proceso de principio a fin para desarrollar una aplicación móvil.

### Prerrequisitos

### Objetivos Principales

### Objetivos Secundarios

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. Arquitectura de Titanium

- 1.1.1 Los recursos que provee titanium
- 1.2 Flujo de trabajo de desarrollo básico
- 1.2.1 Flujo de trabajo con Alloy

#### 2. SDK Nativos iOS y Android

- 2.1 Funcionamiento los SDK nativos

### 3. Plataformas cruzadas en Titanium

#### 3.1 Diferencias entre plataformas

##### 3.1.1 Estructura de la aplicación móvil

### 4. Fundamentos de Titanium

#### 4.1 Programación tradicional

##### 4.1.1 Nuevo framework Alloy

##### 4.1.2 Patrón MVC

##### 4.1.3 Underscore.js

##### 4.1.4 Backbone.js

### 5. Diseñando la interfaz de usuario

#### 5.1 Vistas XML con Alloy

##### 5.1.1 Archivos de estilo TSS

### 6. Eventos

#### 6.1 Definidos en las vistas

##### 6.1.1 Eventos por componente

##### 6.1.2 Eventos de aplicación(globales)

### 7. Modelos

#### 7.1 Estructura

##### 7.1.1 Adaptadores

##### 7.1.2 Datos locales (SQLite)

##### 7.1.3 Integración MVC

### 8. Acceso a datos remotos

#### 8.1 HTTPClient.

##### 8.1.1 Tipos de peticiones.

##### 8.1.2 Configuración y uso de los sistemas de red

### 9. Multimedia y sistemas de archivos

#### 9.1 Acceso, escritura y lectura de archivos.

##### 9.1.1 Integración de la cámara del dispositivo.

##### 9.1.2 Audio, video. imagen.

### 10. Servicios de localización

#### 10.1 GPS. 10.1.1 Geolocalización.

##### 10.1.2 Mapas nativos

##### 10.1.3 Particularidades iOS

##### 10.1.4 Módulo Android(Google Maps)

### 11. API's sociales

#### 11.1 Integración con Facebook

### 12. Interacción con contenido web

12.1 Componente Webview

### 13. Distribución de aplicaciones

13.1 Empaquetado de aplicaciones.

13.1.1 Distribución

13.1.2 Google Play Store

13.1.3 App Store

## Temario: Introduccion a la Programacion [25 hrs] - www.tecgurus.net



### Descripción

Aprende a programar de una manera 100% práctica y dinámica con ayuda de nuestros instructores expertos. En nuestro curso obtendrás las herramientas necesarias para que inicies tu carrera como un profesional en los lenguajes de programación, en el transcurso del mismo recibirás asesoramiento por parte de nuestro personal y al finalizar podrás decidir que tecnología o lenguaje de programación aprender (Java, Python , PHP, C#, etc.) con base a tus fortalezas y necesidades detectadas durante el mismo

### Prerrequisitos

- Manejo básico del equipo de computo
- No es necesario tener conocimientos previos en programación

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Entender la lógica de programación.
- Conocer los distintos tipos de datos.
- Conocer las estructuras de control existentes.
- Conocer el uso de métodos.
- El alumno será capaz de iniciar con cualquiera de nuestros diplomados al terminar este curso.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la programación orientada a objetos (POO).

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

## 1. Introducción

- 1.1 ¿Qué es la programación?
- 1.2 ¿Qué es un algoritmo?
- 1.3 Paradigmas de programación.
- 1.4 ¿Qué es un IDE?
- 1.5 Compilación y traducción
- 1.6 Entradas y salidas por consola.
- 1.7 Secuencias de escape.
- 1.8 Palabras reservadas.

## 2. Variables y tipos de datos

### 2.1 Nativos/Primitivos:

- Int.
- Booleano.
- Char.
- Float.

### 2.2 Estructurados:

- Arreglos.
- Cadenas de caracteres (String).

### 2.3 Constantes.

## 3. Operadores

### 3.1 Operadores Aritméticos

- .Suma (+)
- .Resta (-)
- .Multiplicación (\*)
- .División (/)

### 3.2 Operadores Lógicos

- .Mayor que... (>).
- .Menor que... (<).
- .Igual (==).
- .Diferente de... (!=).
- .AND (&&).
- .OR (||).

## 4. Estructuras de control

- . If.
- . Else.
- . If-else.
- . Switch.

## 5. Arreglos y Estructuras

### 5.1 Arreglos unidimensionales

### 5.2 Arreglos multidimensionales.

### 5.3 Estructuras de repetición

### 5.4 Contadores y acumuladores.

### 5.5 Estructuras de repetición.

- . While . Do-while . For

## 6. Anidamiento

- 6.1 ¿Qué es el anidamiento?
- 6.2 ¿Para qué usar anidamiento?
- 6.3 Anidamiento de estructuras de control.
- 6.4 Anidamiento de estructuras repetitivas.

## 7. Funciones

- 7.1 ¿Qué es una función?
- 7.2 ¿Para qué usar funciones?
- 7.3 ¿Funciones y métodos?
- 7.4 Estructura básica de una función.
- 7.5 Parámetros.
- 7.6 Valor de retorno de una función.
- 7.7 Variables locales y globales.
- 7.8 Clasificación de funciones según parámetros y valor de retorno.

## 8. Introducción a programación orientada a objetos

- 8.1 ¿Qué es la programación orientada a objetos (POO)?
- 8.2 ¿Por qué usar programación orientada a objetos?
- 8.3 POO vs Programación estructurada.
- 8.4 Los cuatro pilares de la programación orientada a objetos
  - . Abstracción.
  - . Encapsulamiento.
  - . Herencia.
  - . Polimorfismo.

## Temario: Introduccion Agile SCRUM [15 hrs] - www.tecgurus.net



### Descripción

Este curso está diseñado para incorporar los valores y principios de las metodologías ágiles de desarrollo de software. Comprender cómo participar y llevar adelante proyectos complejos utilizando un marco de trabajo Scrum. Durante el curso se transmitirán conceptos teóricos como los roles en Scrum, iteraciones, reuniones de planeamiento, reuniones diarias y la reunión de retrospectiva así como experiencias prácticas durante las cuales aprenderás a planificar y estimar utilizando diversas técnicas ágiles.

### Prerrequisitos

- Habilidades de comunicación.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Implementar la metodología con equipos de trabajo.
- Conocer y aplicar métricas para obtener la eficiencia y el costo de los proyectos.
- Organizar equipos de trabajo de una manera más ágil y dinámica.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar herramientas y tableros de actividades.
- Dar seguimiento y coordinar juntas ágiles.

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

Introducción al desarrollo Ágil de Software

1.1 Metodologías Ágiles



- 1.2 Manifiesto Ágil
- 1.3 Principios de las Metodologías Ágiles
- 1.4 eXtremme Programming (XP)
- 1.5 Kanban
- 1.6 Scrum

## Introducción a Scrum

- 2.1 ¿Qué es Scrum?
- 2.2 Principios de Scrum
- 2.3 Empirismo
- 2.4 Auto-organización
- 2.5 Priorización
- 2.6 Timeboxing
- 2.7 Roles de Scrum
- 2.8 Visión de Producto
- 2.9 Product Backlog
- 2.10 Backlog de Impedimentos
- 2.11 Flujo de Trabajo
- 2.12 Sprints
- 2.13 Reunión de Planificación (Planning Meeting)
- 2.14 Reuniones Diarias
- 2.15 Reunión de Revisión del Producto
- 2.16 Reunión de Retrospectiva
- 2.17 Reunión de Refinamiento del Backlog

## Planificación Ágil

- 3.1 Introducción a la planificación ágil
- 3.2 Concepto de Minimum Marketable Feature
- 3.3 Historias de Usuario
- 3.4 Composición de una Historia de Usuario
- 3.5 Redacción de una Historia de Usuario
- 3.6 Características de una Historia de Usuario
- 3.7 Definición de Hecho
- 3.8 Definición de Terminado
- 3.9 Release Plan
- 3.10 Primera Sprint

## Estimaciones Ágiles

- 4.1 Cono de Incertidumbre
- 4.2 Estimaciones en Entornos Complejos
- 4.3 Escalas y Estimaciones
- 4.4 Planning Poker
- 4.5 Wisdom of crowds
- 4.6 Diversidad en las opiniones
- 4.7 Independencia
- 4.8 Suma de opiniones
- 4.9 Conclusiones
- 4.10 Proyecto Integrador

## Temario: Arquitectura Agil de Software [25 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nuestro curso está diseñado para poder integrar el diseño de arquitectura como otra disciplina continua e incremental a lo largo del proyecto. Aprenderás a incorporar prácticas de arquitectura de software en ciclos de desarrollo basados en prácticas ágiles. Conocerás todo lo posible sobre costos, decisiones y técnicas para asegurarte tener la arquitectura más simple, adecuada y fácil de mantener, ahorrando costos y esfuerzo. Finalmente, podrás conocer maneras de cambiar decisiones de arquitectura en etapas tardías de manera controlada y sin tener que reescribir la mayor parte de las aplicaciones.

### Prerrequisitos

- Estar familiarizado con las principales problemáticas de los proyectos de TIC (Tecnologías de la información y la comunicación).

[¿Quieres tomar el diplomado completo? clic aquí](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Obtener conocimientos sobre costos y decisiones en cuanto a la arquitectura del software.
- Incorporar prácticas de arquitectura de software en ciclos basados en prácticas ágiles.
- Conocer formas de cambiar la arquitectura del software en etapas tardías de manera controlada.
- Conocer métricas de calidad.
- Aplicar una arquitectura iterativa para diseño de software.
- Conocer los criterios de evaluación para modelos de arquitectura.
- Utilizar arquitectura Hexagonal y modelos desacoplados.
- Conocer la arquitectura Katas.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### Introducción: realidades y modelos

- 1 Debate: alcances y límites de la arquitectura de software
- 2 Priorizando con el negocio: quality backlog
- 3 Selección de casos y ejercicio: "El Gerente General, el Arquitecto y el Dev Lead"
- 4 Métricas de calidad: técnicas y herramientas
- 5 Arquitectura iterativa: decisiones en red
- 6 Ejercicio: Arquitectura y Caos
- 7 Criterios de Evaluación de Modelos de Arquitectura
- 8 Diseño emergente y slicing
- 9 Refactoring de arquitectura
- 10 Niveles de indirección: ¿cuánto es demasiado?
- 11 Arquitectura Hexagonal y otros modelos desacoplados
- 12 Radares de Tecnología
- 13 Architectural Katas
- 14 Interconsulta de casos: generando una red post-workshop

## Temario: Diplomado Diseño Grafico [75 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nosotros te damos mediante nuestros 3 cursos presenciales los elementos necesarios y actuales para que te formes como un profesional en Diseño Gráfico. En el Diplomado de Diseño Gráfico aprenderás las principales herramientas para resolver cualquier necesidad gráfica, aprenderás a trazar, retocar, crear publicaciones, modelar en 3D e integrar de la mejor forma tus trabajos logrando un resultado profesional con los programas líderes del mercado Photoshop, Illustrator, Dreamweaver.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Windows o Mac.

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer Photoshop, Illustrator e InDesign.
- Retoques fotográficos básicos, uso de máscaras y efectos con Photoshop.
- Uso de ventanas mini Bridge y Text Wrap con InDesign.
- Creación y manipulación de objetos en perspectiva y gráficos para web con Illustrator.

### Objetivos Secundarios

- Conocimientos básicos de herramientas (uso/aplicación/localización).
- Ajustes de interfaz.
- Personalizar área de trabajo.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

Modulo InDesing desde Cero Presencial

1.1.- Interfaz del Usuario

- 1.2.- Operaciones básicas de manipulación de documentos
- 1.3.- Creación y transformación de contenedores
- 1.4.- Aplicación y edición de color
- 1.5.- Formas de acceder a recurso externos
- 1.6.- Manejo y edición de texto
- 1.7.- Elementos desde la ventana
- 1.8.- Uso del archivo Libro en Indesign
- 1.9.- Elaboración de documentos electrónicos
- 1.10.- Creación de documentos animados
- 1.11.- Preparación de paquetes de impresión (Package)

### Modulo Illustrator Desde Cero Presencial

- 2.1.- Ambiente de trabajo de Adobe Illustrator CS6
- 2.2.- Selección y alineado
- 2.3.- Edición y creación de formas.
- 2.4.- Transformación de objetos
- 2.5.- Herramienta pluma y lápiz de Illustrator
- 2.6.- Color
- 2.7.- Texto
- 2.8.- Capas
- 2.9.- Perspectiva
- 2.10.- Fusión de formas y colores
- 2.11.- Efectos
- 2.12.- Aplicación de atributos de apariencia y estilos gráficos
- 2.13.- Símbolos

### Modulo Photoshop Desde Cero Presencial

- 3.1.- Ambiente de Trabajo de Adobe Photoshop CS6
- 3.2.- Retoques fotográficos Básicos
- 3.3.- Herramientas de Selección
- 3.4.- Capas
- 3.5.- Camara Raw
- 3.6.- Mascaras y Efectos
- 3.7.- Texto y tipografía
- 3.8.- Vectores
- 3.9.- Composición Avanzada
- 3.10.- Pinceles
- 3.11.- 3D
- 3.12.- Documentos para la Web

## Temario: Photoshop Desde Cero [25 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Photoshop es una aplicación emblemática en el mundo del diseño gráfico por ordenador. Su indiscutible dominio del entorno PC y Macintosh le convierte prácticamente en la única alternativa profesional para el tratamiento de imágenes en píxeles, y por tanto entender su funcionamiento ha dejado de ser una alternativa.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Windows o Mac.

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Retoques fotográficos básicos.
- Uso de máscaras y efectos.
- Composición avanzada (realización de un fotomontaje, coincidencia de esquemas de color, etc.)
- Creación y manipulación básica de formas en 3D.
- Manejo del programa photoshop básico necesario para todo tipo de diseño. (Retoque fotográfico/3D/Texto/Vectorización/Fotomontaje etc.)

### Objetivos Secundarios

- Conocimientos básicos de herramientas (uso/aplicación/localización).
- Conocer aspectos generales del programa.
- Edición a partir de un lienzo en blanco.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

6.1 Entendiendo las Mascaras

6.1.1 Crear una mascara

- 6.1.2 Redefinir una máscara
- 6.2 Manipular una imagen con la herramienta Puppet
- 6.3 Entendiendo los canales

## Texto y tipografía

- 7.1 Acerca de la tipografía
- 7.2 Creación de una máscara a partir de texto
- 7.3 Texto en un trazo
- 7.4 Herramienta Warping type

## Vectores

- 8.1 Herramienta Pluma y los trazos
- 8.2 Aplicación práctica de los trazos
- 8.3 Creación de objetos vectoriales
- 8.4 Importación de objetos inteligentes.

## Composición Avanzada

- 9.1 Realización de un fotomontaje
- 9.2 Aplicación de filtros y filtros inteligentes
- 9.3 Aplicación de Efectos
- 9.4 Coincidencia de esquemas de color

## Pinceles

- 10.1 Características de los pinceles
- 10.2 la herramienta Mixer Brush
- 10.3 Combinar colores
- 10.4 Personalizar un pincel

## 3D

- 11.1 Introducción
- 11.2 Creación y manipulación de formas en 3D
- 11.3 Agregar objetos 3D
  - 11.3.1 Edición de objetos 3D
- 11.4 Aplicación de texturas y materiales
- 11.5 Iluminación y renderización de una Escena en 3D

## Documentos para la Web

- 12.1 Herramienta Slice
- 12.2 Imágenes JPG, GIF y PNG
- 12.3 Optimizar imágenes para la web
  - 12.3.1 Exportar imágenes y html
- 12.4 Herramienta Zoomify
- 12.5 Creación de una galería web

## Ambiente de Trabajo de Adobe Photoshop CS6

- 1.1 Conceptos básicos
- 1.2 Píxeles y vectores
- 1.3 Herramientas básicas
- 1.4 Opciones de la barra de menú y paneles básicos

## 1.5 Personalización del área de trabajo

### Retoques fotográficos Básicos

#### 2.1 Conceptos Básicos

##### 2.1.1 Tamaño

##### 2.1.2 Peso

##### 2.1.3 Resolución

##### 2.1.4 Retocar el color con Cámara Raw

#### 2.2 Redimensionar y recortar

#### 2.3 Reemplazar colores

##### 2.3.2 Saturación con la herramienta esponja

#### 2.4 Herramientas de corrección fotográfica

##### 2.4.1 Tapón de clonar

##### 2.4.2 Pincel histórico

##### 2.4.3 Parche

##### 2.4.5 Ojos rojos

#### 2.5 Preparar la imagen para impresión

### Herramientas de Selección

#### 3.1 Seleccionar área rectangular y elíptica

#### 3.2 Herramienta de selección rápida

#### 3.3 Barita Mágica

#### 3.4 Otras herramientas de selección

#### 3.5 Transformar selección

#### 3.6 Cortar y borrar con selección

### Capas

#### 4.1 Panel Capas

#### 4.2 Aplicar un degradado a una capa

#### 4.3 Aplicar un estilo a una capa

#### 4.4 Actualizar efectos de capa

### Camara Raw

#### 5.1 Introducción a Camara Raw

#### 5.2 Archivos de Camara Raw

#### 5.3 Corrección avanzada de color

#### 5.4 Corrección básica de fotos con photoshop

#### 5.5 Corrección de distorsión Módulo

### Mascaras y Efectos



## Temario: Illustrator Desde Cero [25 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Adobe Illustrator, uno de los programas más populares y versátiles de la casa Adobe y sin duda alguna, una herramienta imprescindible tanto para diseñadores gráficos como para artistas digitales. En este curso aprenderás a dominar las herramientas esenciales de este genial programa y además comprenderás el inmenso potencial que puedes alcanzar, no lo en el ámbito comercial si no en el artístico también.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Windows o Mac.

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Hacer prácticas de selección y alineado.
- Creación de formas básicas.
- Transformación de objetos.
- Manipulación de color, texto y capas.
- Creación y manipulación de objetos en perspectiva.
- Creación y manipulación de gráficos para web.

### Objetivos Secundarios

- Personalizar área de trabajo.
- Ajustes de interfaz.
- Configurar perfiles de trabajo.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

Ambiente de trabajo de Adobe Illustrator CS6

1.2 Conceptos básicos

- 1.2.1.- Píxeles y vectores
- 1.3 Herramientas básicas
- 1.4 Opciones de la barra de menú y paneles básicos
- 1.5 Personalización del área de trabajo
- 1.6 Ajustes de Interfaz
- 1.7 Explorando el panel de control
- 1.8 Trabajando con paneles
- 1.9 Perfiles de trabajo
- 1.10 Herramienta mano y lupa
- 1.11 Navegar por múltiples mesas de trabajo

## Selección y alineado

- 2.1 Selección
  - 2.1.1 Seleccionado objetos
  - 2.1.2 Uso de la herramienta de selección y selección directa
  - 2.1.3 Otras herramientas de selección
  - 2.1.4 Selección de objetos similares
- 2.2 Alineación y distribución
  - 2.2.1 Alineación de objetos
  - 2.2.2 Alineación en base a un objeto clave
  - 2.2.3 Distribución de objetos
- 2.3 Trabajando con grupos
- 2.4 Modo de aislamiento
- 2.5 Bloquear y ocultar objetos

## Edición y creación de formas.

- 3.1 Creación de un nuevo documento
- 3.2 Formas básicas y polígonos complejos
- 3.3 Unión de trazos
- 3.4 Modos de visualización de Adobe Illustrator
- 3.5 Pathfinder y la interacción de formas
- 3.6 Aplicación de formas en la ilustración digital

## Transformación de objetos

- 4.1 Mesas de trabajo en Illustrator
- 4.2 Trabajo con guías y reglas en Illustrator
- 4.3 Transformación de objetos
  - 4.3.1 Escalado de objetos
  - 4.3.2 Reflejado de objetos
  - 4.3.3 Rotación de objetos
  - 4.3.4 Distorsión de objetos
  - 4.3.5 Posicionamiento preciso de objetos
  - 4.3.6 Cambio de perspectiva de objetos
  - 4.3.7 Aplicación de varias transformaciones
  - 4.3.8 Herramienta transformación libre

## Herramienta pluma y lápiz de Illustrator

- 5.1 Herramienta pluma
  - 5.1.1 Trazos rectos
  - 5.1.2 Trazos curvos
  - 5.1.3 Combinación de trazos

- 5.2 Herramienta Lápiz
- 5.2.1 Dibujo con la herramienta lápiz
- 5.2.2 Edición de trazo con la herramienta lápiz

## Color

- 6.1 Entendiendo el color
- 6.2 Modos de color
- 6.3 Controles de color
- 6.4 Creación de color
- 6.5 Creación de un color personalizado
- 6.6 El panel: "muestrario de color"
- 6.7 Librerías de color
- 6.8 Trabajo con la guía de color
- 6.9 Ajustes de color
- 6.10 Pintando con patrones
- 6.11 Aplicación, creación y edición de patrones

## Texto

- 7.1 Texto de punto
- 7.2 Texto de área
- 7.3 Creación de columnas de texto
- 7.4 Edición de texto y aplicación de tributos
- 7.5 Inserción de caracteres especiales
- 7.6 Edición de párrafos y aplicación de sus atributos
- 7.7 Aplicación de hojas de estilos de carácter y párrafo
- 7.8 Envoltura de texto en objetos y formas
- 7.9 Texto sobre trazos, creación y edición

## Capas

- 8.1 Introducción
- 8.2 Creación y trabajo con capas
- 8.3 Selección y ubicación de capas
- 8.4 Duplicado de capas
- 8.5 Bloqueo de capas
- 8.6 Creación de máscaras en capas
- 8.7 Aplicación de atributos de apariencia sobre capas
- 8.8 Capas aisladas

## Perspectiva

- 9.1 Introducción
- 9.2 Trabajo con la cuadrícula de perspectiva
- 9.3 Dibujando objetos en perspectiva
- 9.4 Edición de objetos en perspectiva
- 9.5 Agregar símbolos en una cuadrícula de perspectiva
- 9.6 Trabajo de símbolos y perspectiva

## Fusión de formas y colores

- 10.1 Trabajo y edición de degradados
- 10.2 Fusión de formas y colores
- 10.3 pinceles de Illustrator, edición y trabajo
- 10.3.1 Pinceles caligráficos

- 10.3.2 Pinceles Artísticos
- 10.3.3 Pinceles con patrones
- 10.4 Trabajo con la herramienta goma

## Efectos

- 11.1 Introducción
- 11.2 Uso y aplicación de efectos
- 11.3 Edición de Efectos
- 11.4 Texto y efectos
- 11.5 Efecto 3D

## Aplicación de atributos de apariencia y estilos gráficos

- 12.1 Uso de atributos de apariencia
- 12.2 Edición de atributos de apariencia
- 12.3 Agregar un segundo borde y relleno
- 12.4 Uso de estilos gráficos
- 12.5 Creación de gráficos para web y herramienta sección
- 12.6 Selección y edición de secciones para web
- 12.7 Salvado de gráficos para web

## Símbolos

- 13.1 Introducción al color en photoshop
  - 13.1.1 CMYK
  - 13.2.1 RGB
- 13.2 Ajustes de color
- 13.3 Revisión de imagen
- 13.4 Gama de color
- 13.5 Ajustes de imagen y pruebas de impresión
- 13.6 Impresión

## Temario: Diplomado Consultor SAP Empresarial [65 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Mediante nuestro diplomado te damos los elementos necesarios y actuales para que te formes como un profesional en SAP, muchas empresas solicitan personas calificadas en SAP para sus diferentes módulos día a día.

Aprenderás el ERP mas utilizado a nivel mundial

Entenderás las diferentes herramientas en el mundo de SAP.

Trabajar con reportes estándar.

Aprenderás SAP FI, a nivel usuario como a nivel Consultor

Aprenderás SAP MM a nivel usuario como a nivel Consultor

### Prerrequisitos

- No son necesarios conocimientos previos.

### Objetivos Principales

- Aprender de manera práctica los conceptos básicos y el funcionamiento de SAP.
- Manejar las herramientas y procesos de Contabilidad financiera (FI)
- Manejar las herramientas y procesos de Gestión de Materiales (MM)

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

3.1. Introducción a las Estructuras Organizativas en SAP FI 3.2. Datos Maestros en SAP FI 3.3. Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Proveedores/Acreedores 3.4. Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Contabilización de Documentos 3.5.

Integración SAP-MM con SAP-FI 3.6. Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Contabilización de Pagos 3.7. Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Abonos, Anticipos, Anulaciones Contables. 3.8. Cuentas a Cobrar SAP FI-AR: Datos Maestros de Clientes/Deudores

Ver mas: [Temario completo](#)

#### Modulo Introducción a SAP

- 1.1. Introducción a mundo SAP
- 1.2. Moviéndonos en SAP.
- 1.3. Introducción a Manejo de materiales
- 1.4. Introducción a Ventas y Distribución
- 1.5. Usuarios y roles.
- 1.6. Futuro de SAP y aplicaciones nuevas

Ver mas: [Temario completo](#)

#### Modulo SAP MM Desde Cero

2.1. Estructuras Organizativas en SAP MM 2.2. Datos Maestros en SAP MM 2.3. Compras en SAP 2.4. Solicitud de Pedido y Selección de Proveedor en SAP 2.5. Petición de Oferta y Oferta en SAP 2.6. Licitación de Compras en SAP 2.7. Fuentes de Aprovisionamiento en SAP 2.8. Materiales de Consumo en SAP MM

Ver mas: [Temario completo](#)

#### Modulo SAP FI Desde Cero

## Temario: Introduccion a SAP [15 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Este curso está diseñado para aprender de manera práctica los conceptos básico y el funcionamiento de SAP, teniendo como objetivo poder aplicar a posiciones en donde el conocimiento de SAP básico es requerido. En este curso se vera desde la historia, soluciones que SAP ofrece asi como la evolución de este ERP y su aplicación a empresas. Pasando por cada punto para poder tener un entendimiento del ERP y poder tener la seguridad de conocer los aspectos básicos que cualquier usuario debería tener.

### Prerrequisitos

- No se necesitan conocimientos previos.

### Objetivos Principales

- Aprender de manera práctica los conceptos básicos y el funcionamiento de SAP.
- Aplicar a posiciones en donde el conocimiento de SAP básico es requerido.
- En este curso se verá desde la historia, soluciones que SAP ofrece así como la evolución de este ERP y su aplicación a empresarial.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

Modulo SAP MM Desde Cero

[Moviéndonos en SAP.](#)

1. Estructura básica de una empresa en SAP
2. Conceptos básicos en mundo SAP.

- 2.1 Conceptos User exit, RICEFW, BAPI, BADI, Job , LMSW)
3. Diferencias entre configuración y dato maestro del sistema.
4. Navegación básica en el sistema
  - 4.1. Transacciones
  - 4.2 Comandos y atajos
  - 4.3 Estructura pantalla SAP
5. Reporteo en SAP.

#### Introducción a Manejo de materiales

1. Procesos de negocio cubiertos por la solución
2. Estructura de la empresa
3. Conceptos Básicos MM
4. Compras
  - 4.1 Orden de compras y estrategias de liberación
  - 4.2 Petición de Oferta, Solicitud de pedido, Contrato Marco
  - 4.3 Recepción de mercancías
  - 4.4 Verificación de factura
5. Movimientos de mercancías
6. MRP
7. Inventario físico
8. Tablas de mm

#### Introducción a Ventas y Distribución

1. Pedido de venta
2. Entrega
3. Facturación
4. ATP

#### Usuarios y roles.

1. Uso de usuarios y Roles

#### Futuro de SAP y aplicaciones nuevas

1. HANA
2. Fiori
3. Aplicaciones móviles SAP
4. Ariba
5. Success factors
6. Hybris



## Temario: ABAP Desde Cero [20 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

¿Sabías que actualmente se ofertan en el país miles de empleos que exigen conocimientos de SAP ? En nuestro curso 100% práctico aprenderás ABAP desde cero, el lenguaje de programación SAP utilizado por las organizaciones más grandes del mundo.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Trabajar con el ABAP Workbench tools.
- Escribir ABAP con las mejores prácticas.
- Escribir programas con orientación a Objetos.
- Crear web dynpro y dynpros en ABAP.
- Utilizar enhancements en ABAP.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### Introducción a ABAP

- 1.1 ¿Qué es ABAP?
- 1.2 Ambientes, Mandantes y Clases de Desarrollo o Paquetes.
- 1.3 Concepto de Transacción.
- 1.4 Mi primer programa ABAP.

## Declaración y Procesamiento de Datos.

- 2.1 Características de un programa ABAP.
- 2.2 Declaración de Datos.
- 2.3 Gestión de Versiones
- 2.4 Control de flujo de Datos.
- 2.5 Pantalla de Selección.
- 2.6 Eventos.

## Diccionario de datos.

- 3.1 Tablas Internas.
- 3.2 Tabla de Base de Datos.
- 3.3 Elementos de Datos y Dominios.
- 3.4 Vista de tablas de base de datos.
- 3.5 Actualización y visualización de registros.
- 3.6 Estructuras y Ayuda de Búsquedas.
- 3.7 La sentencia SELECT.
- 3.8 INSERT, UPDATE, MODIFY y DELETE.

## Subrutinas, Funciones y Batch.

- 4.1 Subrutinas.
- 4.2 Módulos de Funciones.
- 4.3 Las funciones POPUP.
- 4.4 Módulo de funciones RFC.
- 4.5 Autorizaciones.
- 4.6 Batch.
- 4.7 Spool.
- 4.8 Uso de Memoria en ABAP.

## Reportes.

- 5.1 Text Symbols.
- 5.2 Status GUI y Títulos.
- 5.3 Reportes ALV: grillas y listas.
- 5.4 Funcionalidades estándar del ALV.
- 5.5 ALV Jerárquico y Agrupamiento.

## Tratamiento de Archivos y Field Symbol.

- 6.1 Archivos Locales: Update de Datos.
- 6.2 Archivos Locales: Download de Datos.
- 6.3 Archivos en servidor: las sentencias OPEN y READ.
- 6.4 Archivos de Servidor: las sentencias Transfer, Delete y Close.
- 6.5 Field Symbols.
- 6.6 Estándares de Programación.

## Batch inputs vs Bapis y temas avanzados.

- 7.1 El concepto de Batch inputs.
- 7.2 Subrutinas y Grabación de datos de un BI.
- 7.3 Batch input utilizando un Call transacción.
- 7.4 BAPIS.

## Formularios Smartforms.

- 8.1 Arquitectura Smartform.
- 8.2 Construcción del programa impresor.
- 8.3 Construcción del Formulario: Configuración general, Páginas y Ventanas.
- 8.4 Construcción del Formulario: Textos, Variables y Campos.
- 8.5 Construcción del Formulario: Tablas, Líneas de código y Gráficos.
- 8.6 Ejecución de un Formulario SmartForm.
- 8.7 Conversión de un SmartForm a PDF.

#### Programación en dialogo.

- 9.1 Arquitectura de un Programa de diálogo.
- 9.2 Diseño de las Pantallas.
- 9.3 Diseño de los Menús.
- 9.4 Lógica de procesamiento en PBO.
- 9.5 Lógica de procesamiento en PAI: Validaciones.
- 9.6 Lógica de procesamiento en PAI: Ejecución de las acciones.
- 9.7 Tablas de Control.

#### Ampliaciones, Exits y Notas de SAP.

- 10.1 Ampliaciones: User Exits y Customer Exits.
- 10.2 Búsqueda de User Exits en transacciones.
- 10.3 Keyword Exits.
- 10.4 Field Exits.
- 10.5 Estructuras Append.
- 10.6 Badis.
- 10.7 Enhancements.
- 10.8 Notas en Sap.

#### IDOCs.

- 10.1 Introducción a IDocs.
- 10.2 Configuración de un IDoc.
- 10.3 Creación de un IDoc en SAP.
- 10.4 Creación de Segmentos, Tipo Base, Tipo de Mensaje, Asociación - T.Base.
- 10.5 IDocs de Salida.
- 10.6 IDocs de Entrada.

## Temario: Data Services Desde Cero [20 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Este curso está diseñado para aprender de manera práctica los conceptos básicos y el funcionamiento de SAP Data Services, teniendo como objetivo: - Entender el funcionamiento de Data Services. - Explicar los diferentes datastores. - Calendarizar un job. - Entender diferencias entre técnicas de modelado. - Comprensión de conceptos de Repositorios. - Explicar las mejores prácticas de SAP Data Services.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de un ETL.
- Se recomienda el curso [ABAP Desde Cero](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Entender el funcionamiento de data services.
- Explicar los diferentes datastores.
- Calendarizar un job.
- Entender las diferencias entre las diferentes técnicas de modelado.
- Comprensión de conceptos de repositorios.
- Explicar las mejores prácticas de SAP Data Services.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

Introducción a Data Services.

- 1.1 ¿Qué es Data Services?
- 1.2 Introducción a Data Services.
- 1.3 Escenarios en Data Services.
- 1.4 Data Services Designer.

#### Definición de fuente y destino Metadata.

- 2.1 Definición de Datastores.
- 2.2 Definición de Datastore en un archivo plano.
- 2.3 Definición de Datastore en un archivo de Excel.

#### Batch Jobs.

- 3.1 Crear un Batch Job.
- 3.2 Configurar un Batch Job.

#### Definición de fuente y destino Metadata.

- 4.1 Trace y Anotaciones.
- 4.2 Usar el Debugger.
- 4.3 Configurar los parámetros de Auditoría.

#### Funciones, Scripts y Variables.

- 5.1 Construir una función.
- 5.2 Variables y Parámetros.
- 5.3 Scripts.

#### Transformaciones.

- 6.1 Map Operation.
- 6.2 Validation Transform.
- 6.3 Merge Transform.
- 6.4 Case Transform.
- 6.5 SQL Transform.

#### Manejo de Errores.

- 7.1 Manejo de Errores.

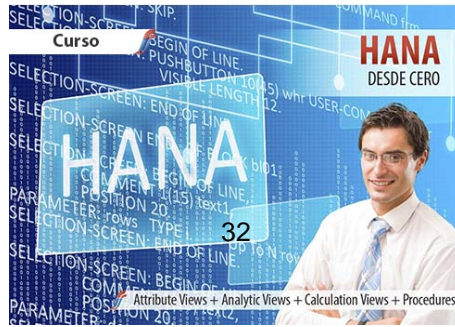
#### Captura de Cambios en la Información.

- 8.1 Source-Base Change Data Capture.
- 8.2 Target-Base Change Data Capture.

#### Procesamiento de Información.

- 9.1 Entity Extraction Transform.

## Temario: HANA Desde Cero [20 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Este curso está diseñado para aprender de manera práctica los conceptos básico y el funcionamiento de la nueva herramienta de SAP, teniendo como objetivo: - Desarrollar Modelos Avanzados. - Construir modelos analíticos con SAP HANA. - Describir diferentes métodos de aprovisionamiento. - Aprender diferentes escenarios de SAP HANA. - Tipos de conexiones con SAP HANA - Utilización de las mejores prácticas para Modelar en SAP HANA.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de base de datos.
- Se recomienda el curso [ABAP Desde Cero](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar Modelos Avanzados.
- Construir modelos analíticos con SAP HANA.
- Describir diferentes métodos de aprovisionamiento.
- Aprender diferentes escenarios de SAP HANA.
- Tipos de conexiones con SAP HANA.
- Utilización de las mejores prácticas para Modelar en SAP HANA.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### Introducción a HANA

- 1.1 ¿Qué es HANA?
- 1.2 Introducción a HANA.

- 1.3 Escenarios en SAP HANA.
- 1.4 SAP HANA Studio.

#### Arquitectura y Modelado.

- 2.1 Arquitectura.
- 2.2 Persistence Layer.
- 2.3 SAP HANA Modeler Perspective.
- . 2.4 Levels of Modeling.

#### Aprovisionamiento de Datos.

- 3.1 Conectar tablas.
- 3.2 Attribute Views.
- 3.3 Analytics Views.
- 3.4 Jerarquías.
- 3.5 Restricted y Calculated Columns.
- 3.6 Filter Operations.
- 3.7 Variables.
- 3.8 Calculated Views.

#### Programación Avanzada.

- 4.1 Conversión de Monedas.
- 4.2 Desition Tables.
- 4.3 Geospatial Data.
- 4.4 Full Text Search.
- 4.5 SQLScript and Procedures.

#### Seguridad y Autorizaciones.

- 5.1 Tipo de privilegios.
- 5.2 Roles.
- 5.3 Analytic Privileges.

#### Aprovisionamiento de Datos.

- 6.1 Carga de Archivos Planos.
- 6.2 Business Objects Data Services.
- 6.3 Landscape Transformation Replication Server.
- 6.4 SAP Direct Extractor Connection.
- 6.5 SAP Replication Server.

#### Reporteo.

- 7.1 SAP HANA Database conectividad con Microsoft Excel.
- 7.2 SAP Business Objects.
- 7.3 SAP Business Objects Analysis for Office.
- 7.4 SAP Business Objects Analysis for OLAP.
- 7.5 SAP Business Objects Explorer.
- 7.6 SAP Lumira.

## Temario: Lenguaje C/C++ Desde Cero [30 hrs] - www.tecgurus.net



### Descripción

**Tanto C como C++ son lenguajes de programación de propósito general. Todo puede programarse con ellos, desde sistemas operativos y compiladores hasta aplicaciones de bases de datos y procesadores de texto, pasando por juegos, aplicaciones a medida, etc.** C es un lenguaje de programación de propósito general, de nivel medio y, puesto que no está especializado en ningún tipo de aplicación, es un lenguaje potente, con un ilimitado campo de aplicación ilimitado que puede aprenderse fácil y rápidamente. C++ fue desarrollado a partir del lenguaje de programación C, por lo que se dice que C++ incluye a C con pocas excepciones. Esta parte de C incluida en C++ es conocida como C- y podría compilarse como C++ sin problemas. No obstante, cuando se utiliza C++ para lo que fue pensado, para realizar una programación orientada a objetos, los conocimientos nuevos que hay que adquirir son cuantiosos y al programar con este paradigma se explotan todas las funcionalidades de C++.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Windows

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Entender la lógica de programación.
- Conocer las estructuras de control de c/c++
- Entender el uso de métodos.
- Entender y utilizar apuntadores.
- Manipulación de archivos.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la programación orientada a objetos (POO).

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar



- e-books adicionales

## Temario

### Modulo C++ (15 hrs)

#### 1. Introducción

#### 2. Fundamentos de C++

- 2.1. Estructura de un Programa
- 2.2. Secuencias de Escape y mensajes por consola
- 2.3. Comentarios en el código
- 2.4. Tipos de Variables (Char, Int, bool, float, double)
- 2.5. Asignación de variables

#### 3. Operaciones Básicas

- 3.1. Operadores aritméticos
- 3.2. División entera y real
- 3.3. Operadores lógicos y de comparación
- 3.4. CMath
- 3.5. Constantes

#### 4. Estructuras condicionales y repetitivas

- 4.1. Estructuras condicionales simples y múltiples (if)
- 4.2. Estructuras repetitivas (while, do-while, for)
- 4.3. Contadores y acumuladores

#### 5. Arreglos Uni y Bidimensionales

- 5.1. Arreglos Unidimensionales
- 5.2. Buffer de entrada
- 5.3. Strings

#### 6. Punteros y Referencias

- 6.1. ¿Cómo se almacenan las variables en memoria?
- 6.2. Declarando punteros
- 6.3. Referencias

#### 7. Funciones

- 7.1. Paso por valor y referencia
- 7.2. Entrada y salida, manejo de cadenas

#### 8. Fundamentos del enfoque orientado a objetos

- 8.1. Herencia y jerarquía de clases
- 8.2. Diseño avanzado de clases
- 8.3. Tratamiento de excepciones
- 8.4. Salida y Entrada de datos en archivos.

### Modulo C (15 hrs)

1. Introducción a la programación.
  - 1.1. Variables
  - 1.2. Tipos de Variables
  - 1.2. Constantes
  - 1.3. Lógica a bajo nivel
  - 1.4. Ubicación en memoria
2. Programación Estructurada
  - 2.1. Bases de programación estructurada
3. Funciones
  - 3.1. ¿Qué es una función?
  - 3.2. main
  - 3.3. Sintaxis
  - 3.4. Palabra static
  - 3.5. Estructuras complejas de datos
4. Entrada y Salida
  - 4.1. ¿Cómo solicitar información al usuario?
  - 4.2. Mostrar información en pantalla
  - 4.3. Sentencias de control
5. Vectores y Matrices
  - 5.1. ¿Qué es un vector?
  - 5.2. ¿Qué es una matriz?
  - 5.3. Diferencias
  - 5.4. Sintaxis y uso
6. Apuntadores
  - 6.1. ¿Qué son los punteros y cómo utilizarlos?
7. Archivos
8. Desarrollo de aplicaciones en lenguaje C

## Temario: Python Desde Cero [25 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

El lenguaje más práctico y fácil de aprender, implementa aplicaciones de una manera sencilla, aprende los conceptos de orientación a objetos, este curso es totalmente práctico, todo el material está incluido mediante nuestro portal en línea para alumnos. Crearás una aplicación web conectada con base de datos, el grupo decide con el instructor el proyecto final a desarrollar, conocerás la arquitectura de python, el lenguaje, sintaxis y lo más importante tendrás todas las herramientas necesarias para crear tu propia aplicación.

- Curva de aprendizaje muy corta.
- Sintaxis concisa y legible.
- Buenas prácticas y lineamientos de calidad reforzados por el lenguaje.
- Soporte extensivo a herramientas de todo tipo incluido por defecto en la biblioteca estándar.
- Además de la librería estándar, existe una cantidad enorme de paquetes de terceros disponibles a través del índice de paquetes de Python (PyPI).
- La disponibilidad de paquetes, sumado a la corta curva de aprendizaje, reducen dramáticamente el tiempo de desarrollo.
- Los desarrolladores de Python generalmente conocen y obedecen buenas prácticas y altos estándares de calidad.
- Alta demanda en el campo laboral.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer la sintaxis de Python.
- Programación orientada a objetos en Python.
- Crear una aplicación web con Python conectada a una base de datos MySQL bajo el patrón de diseño MVC.

### Objetivos Secundarios

- Conceptos avanzados de la programación orientada a objetos (polimorfismo, abstracción y encapsulamiento).
- Conocer la sintaxis del lenguaje SQL.

[¿Quieres aprender más de SQL? clic aquí](#)

## Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Arquitectura General

- 1.1 Conociendo el entorno de desarrollo
- 1.2 Instalando Python (MAC, IOS, Linux o Windows)
- 1.3 Escribiendo mi primer programa con Python

### 2. Estructura del Lenguaje

- 2.1 Variables y expresiones
- 2.2 Condicionales
- 2.3 Ciclos

### 3. Programación Orientada a Objetos

- 3.1 Diseñando Clases
- 3.2 Creación de Métodos
- 3.3 Creación de Atributos
- 3.4 Creación de Constructores

### 4. Contexto de Aplicaciones Web

- 4.1 Capa de servidor web
- 4.2 Capa de base de datos
- 4.3 Mapeo de base de datos a objetos
- 4.4 Capa de presentación (HTML, JQuery, CSS)

### 5. Integrando el Proyecto Final

- 5.1 Autenticación (Login)
- 5.2 Modificaciones a base de datos
- 5.3 Consultas de información
- 5.4 Conectando vista-modelo-controlador

## Temario: Xamarin Desarrollo Rapido de Apps Moviles [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Aprende a crear aplicaciones multiplataforma (Android y iOS) nativas con C#, este curso 100% práctico integrarás un proyecto final usando el hardware de tu dispositivo GPS, Camara, Acelerometro. El proyecto final lo definen en conjunto con tu instructor de tal manera que tengas una App Móvil que ocupe el hardware, acceso a datos y consumo de servicios REST utilizando JSON)

- C# como lenguaje universal, no necesitas conocer ningun otro lenguaje.
- Interfaz de usuario nativas, las aplicaciones las publicas en los respectivos Stores.
- Visual Studio como único editor.
- Xamarin contempla todas las áreas de desarrollo de una aplicación basada en la movilidad con herramientas especificas para la automatización de pruebas.
- Pruebas en la nube con Xamarin Test Cloud.
- Contiene herramientas de depuración.

### Prerrequisitos

- Conocimiento básico de algún lenguaje orientado a objetos.
- Manejo de clases, constructores, métodos,, herencia.
- Conocimiento básico de SQL.
- Se recomienda el curso [Visual Studio .NET Desde Cero](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Crear una aplicación móvil empresarial conectada a una base de datos SQL.
- Acceder al hardware del dispositivo usando la cámara de contactos, GPS y acelerómetro.
- Generar ejecutables de la aplicación (.apk)
- Configurar Entorno de Desarrollo.

### Objetivos Secundarios

- Consumir servicios web REST.
- Generar ejecutables de la aplicación (.ipa)
- Publicación en Play Store

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria

- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Introducción a Xamarin

- 1.1 ¿Qué es Xamarin?
- 1.2 Configuración del entorno de desarrollo
- 1.3 Xamarin Forms usando Visual Studio
- 1.4 Tu primera aplicación con Xamarin Forms

### 2. XAML

- 2.1 Introducción a XAML
- 2.2 XAML vs Código
- 2.3 Content Property
- 2.4 Accesando elementos en Code-behind
- 2.5 Data Binding
- 2.6 Binding Context
- 2.7 Tratar con las diferencias de dispositivos
- 2.8 Property Element Sintaxis
- 2.9 Compilación con XAML

### 3. Layouts

- 3.1 Introducción
- 3.2 Stack Layout en XAML
- 3.3 Stack Layout en Código
- 3.4 Grid en XAML
- 3.5 Grid en Código
- 3.6 Absolute Layout en XAML
- 3.7 Absolute Layout en Código
- 3.8 Relative Layout en XAML
- 3.9 Relative Layout en Código

### 4. Imágenes

- 4.1 Introducción
- 4.2 Image Sources
- 4.3 Descargar Imágenes
- 4.4 Aspectos
- 4.5 Insertar Imágenes
- 4.6 Insertar Imágenes en XAML
- 4.7 Iconos

### 5. Listas

- 5.1 Llenar una lista
- 5.2 Celdas personalizadas
- 5.3 Agrupando items

- 5.4 Manejando Selección
- 5.5 Context Actions
- 5.6 Pull para refrescar

## 6. Navegación

- 6.1 Hierarchical Navigation
- 6.2 Modal Pages
- 6.3 Tabbed Page
- 6.4 Carousel Page
- 6.5 Ventanas emergentes
- 6.6 Toolbar Items

## 7. Formularios y páginas de configuración

- 7.1 Switch
- 7.2 Slider
- 7.3 Stepper
- 7.4 Entry and Editor
- 7.5 Selector de fecha y hora
- 7.6 Table View

## 8. Acceso a datos

- 8.1 File System
- 8.2 PCLStorage
- 8.3 Configurando SQLite
- 8.4 Implementando SQLite
- 8.5 Consumiendo servicios (RESTFul)

## 9. Modelo Vista Vista Modelo (MVVM)

- 9.1 ¿Qué es MVVM?
- 9.2 Code-behind y Testability
- 9.3 Extrayendo un Modelo Vista
- 9.4 BaseViewModel
- 9.5 Domain vs View Model
- 9.6 Xamarin Dependencies
- 9.7 Interfaz ICommand
- 9.8 Comando con un parámetro
- 9.9 Limpiando Código
- 9.9.1 Pruebas unitarias

## 10. Proyecto Final

## Temario: Pruebas Automatizadas Selenium [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Paso a paso el instructor te explicará cómo usar la herramienta de automatización de pruebas en una aplicación web real, Selenium esta herramienta de pruebas automatizadas de aplicaciones web, funciona desde un navegador web y permite crear las pruebas automatizadas de dos formas, escribiéndolas en lenguaje de programación (Scripting) o utilizando el método de grabación y playback de la acción del usuario.

- Curva de aprendizaje muy corta.
- Recomendable conocer algún lenguaje de programación (python o java) pero no obligatorio.
- Posibilidad de hacer debug mediante breakpoints a la hora de ejecutar.
- Fácil configuración de las pruebas por medio de plugins adicionales.
- Contiene un marco completo de trabajo de automatización, no solo es una herramienta.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica).
- Programación orientada a objetos.
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer el proceso de Automatización.
- Utilizar Selenium IDE.
- Utilizar localizadores.
- Utilizar Selenium WebDriver.

### Objetivos Secundarios

- Utilizar Framework Page Objects.

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar



- e-books adicionales

## Temario

### 1. Introducción

- 1.1. ¿Que son las pruebas automatizadas?
- 1.2. ¿Qué es Selenium? Ventajas
- 1.3. Importancia de las pruebas automatizadas en el área empresarial.
- 1.4. Componentes principales de Selenium
- 1.5. Casos de Prueba

### 2. Selenium IDE

- 2.1 Introducción
- 2.2 Grabación y reproducción
- 2.3 Introducción al ambiente web
- 2.4 Localizadores (Locators)
- 2.5 Comandos de acción (Action Commands)
- 2.6 Debug en Selenium

### 3. Selenium WebDriver

- 3.1. Introducción a WebDriver
- 3.2. Instalación y configuración en firefox
- 3.3 Exportando de Selenium IDE a WebDriver
- 3.4 Automatizando Componentes HTML
- 3.5 Verificaciones y assertions.
- 3.6 Parametrización
- 3.7 Componentes avanzados (drop down, table)

### 4. Pruebas Unitarias.

- 4.1. Introducción a JUnit
- 4.2. Test Running

### 5. Database Testing

- 5.1. Introducción a Pruebas con Bases de datos
- 5.2. JDBC

### 6. Proyecto Final, escenario de pruebas

- 6.1 Diseñando las pruebas a ejecutar
- 6.2 Construyendo los casos de prueba
- 6.3 Ejecución de las pruebas
- 6.4 Generando informe de las pruebas

## Temario: Diseño Web [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Si es tu primera vez, aprenderás desde cero y podrás adquirir un alto nivel de conocimientos para diseñar y desarrollar con éxito un proyecto web basado en estándares W3C con las tecnologías HTML5 y CSS3 implementando además mejoras en la capa de interactividad mediante jQuery, la librería más utilizada de javascript.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- El alumno creará el frontend de una página web responsiva utilizando HTML5, CSS3, JQuery y Bootstrap.
- Conocer la estructura de HTML5.
- Uso de los atributos "id" y "class" para los estilos de tu página.
- Transformaciones y transiciones con css.
- Uso de paginación con Bootstrap.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. Editores de Texto

##### 1.1.- Ventajas de ATOM

## 1.2.- Ventajas de Sublime Text

## 2. HTML 5

- 2.1. Introducción
- 2.2. Etiquetas HTML básicas y HTML 5
- 2.3. Sintaxis
- 2.4. Estructura
- 2.5. Body
- 2.6. Header
- 2.7. Meta
- 2.8. Etiquetas - h1,h2,h3, etc.
- 2.9. Etiqueta - hgroup
- 2.10. Etiquetas - nav, ul, ol, li
- 2.11. Enlaces
- 2.12. Etiquetas - p, span
- 2.13. Etiquetas - strong, em
- 2.14. Etiquetas - Div, Section, Footer
- 2.15. Etiquetas - Audio, Video, img, figcaption, figure

## 3. CSS3

- 3.1. Introducción
- 3.2. Sintaxis
- 3.3. CSS + HTML5
- 3.4. Compatibilidad con Navegadores (Chrome, Firefox, IE)
- 3.5. Prefijos
- 3.6. Selectores id, class y adyacentes
- 3.7. Medidas Relativas, Absolutas y Porcentuales
- 3.8. Colores (Decimal, Hexadecimal, Porcentual, Transparencia, HSL)
- 3.9. Margin y Padding
- 3.10. Display
- 3.11. Position Static, Relative, Absolute y Fixed
- 3.13. Float y Clear
- 3.13. Visibilidad
- 3.14. PseudoClases de Enlaces y Globales
- 3.15. Añadir Fuentes
- 3.16. Propiedades de las Fuentes
- 3.17. Bordes y Sombras
- 3.18. Fondos con imagen y degradados
- 3.19. Transform, Transition
- 3.20. Combinar Transformaciones
- 3.21. Responsive Design y Mobile First

## 4. Bootstrap

- 4.1. ¿Qué es Bootstrap?
- 4.2. Estructura
- 4.3. Integrando Bootstrap a proyecto
- 4.4. Grid para maquetar
- 4.5. Responsive Design
- 4.6. Tables
- 4.7. Forms
- 4.8. Buttons (clases btn)
- 4.9. Labels y Badgeds

- 4.10. Checkbox y Radio
- 4.11. Imágenes
- 4.12. Íconos
- 4.13. Listas con nav
- 4.14. Nav-Tabs y Nav-pills
- 4.15. Dropdown
- 4.16. Nav-list
- 4.17. Menu con navbar
- 4.18. Breadcrumb
- 4.19. Pagination
- 4.20. Thumbnails
- 4.21. Notificaciones
- 4.22. Alerts
- 4.23. Progress Bar
- 4.24. Modals
- 4.25. Tabs
- 4.26 Tooltips y Popover
- 4.27 Accordion
- 4.28 Carousel

## 5. Javascript - JQuery

- 5.1. Introducción a Javascript (DOM)
- 5.2. Palabras reservadas (this, var, function, etc)
- 5.3. Variables Locales y Globales
- 5.4. Funciones y Funciones Anónimas
- 5.5. Objetos.
- 5.6. Arreglos.
- 5.7. Sobrecarga y Polimorfismo.
- 5.8. Expresiones Regulares
- 5.9. Condicionales (if, switch) y Ciclos (for, while)
- 5.10. JSON
- 5.11. ¿Qué es JQuery?
- 5.12. DOM
- 5.13. Eventos
- 5.14. Animaciones y efectos (fade, slide, show, hide)
- 5.15. Forms.
- 5.16. AJAX

## 6. Proyecto Final

- 6.1. Integración HTML5 + BOOTSTRAP + JQUERY
- 6.2. Creando Landing Page

## Temario: Desarrollo de Apps Moviles Android [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Podrás desarrollar una Aplicación Móvil Android de una manera fácil, el único requisito es conocer las bases de Java, si no las tienes puedes iniciar con nuestro curso Java Desde Cero en línea o presencial. Tendrás la guía necesaria para tener una aplicación funcionando en tu dispositivo móvil desde como crear el diseño e interfaz de usuario hasta integrarlo con una base de datos y servicios en la nube.

### Prerrequisitos

- Conocimiento de POO con Java.
- Conocimiento básico de SQL.
- Se recomienda el curso [Java desde Cero](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación móvil empresarial conectada a una base de datos SQLite.
- Integrar Sliding Menu, persistencia de datos y notificaciones.
- Acceder al hardware del dispositivo usando cámara, GPS y acelerómetro.
- Configuración de Android Studio.

### Objetivos Secundarios

- Consumir servicios web REST o SOAP
- Publicación en Play Store

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Introducción a la plataforma de desarrollo para Android

- 1.1 Instalación y configuración del SDK, AVD y de Android Studio.
- 1.2 Organización de un proyecto Android.
- 1.3 Arquitectura de Android.
- 1.4 Tipos de aplicación
- 1.5 Componentes de una aplicación
- 1.6 Ciclo de vida de una aplicación.
- 1.7 Activity.

### 2. Profundizando en la interfaz.

- 2.1 Layouts.
- 2.2 Tabs.
- 2.3 Action Bar y menús.
- 2.4 Ventanas de Dialogo.

### 3. Paso de mensajes entre aplicaciones

- 3.1 Intents e intent-filters.
- 3.2 Broadcast Receivers.
- 3.3 Práctica

### 4. Notificaciones

- 4.1 Status Bar Notifications.
- 4.2 Toast Notifications.

### 5. SlidingMenu

- 5.1- Sliding Menu (Menú Lateral).

### 6. Tareas en Segundo Plano.

- 6.1 Threads.
- 6.2 AsyncTask.

### 7. Persistencia de datos.

- 7.1 SQLite.
- 7.2 Persistencia Clásica.

### 8. Content Providers ofrecidos por el sistema.

- 8.1 ¿Qué es un Content Provider?.
- 8.2 Hacer una llamada.
- 8.3 Enviar un mail.

### 9. Recursos de localización.

- 9.1 GPS.
- 9.2 Posicionamiento en el mapa con Google Maps.

### 10. Servicios web, widgets.

- 10.1.- Servicios Web con REST.
- 10.2.- Servicios Web con SOAP.
- 10.3.- Widgets.

## 11. Proyecto Final

### 11.1 Aprender a diseñar una aplicación Android.

## Temario: Webservices Integracion [20 hrs] - www.tecgurus.net



### Descripción

Los Web Services permiten a distintas aplicaciones, de diferentes orígenes, comunicarse entre ellos sin necesidad de escribir programas costosos, esto porque la comunicación se hace con XML. Los Web Services no están ligados a ningún Sistema Operativo o Lenguaje de Programación. Por ejemplo, un programa escrito en Java puede conversar con otro escrito en Pearl; Aplicaciones Windows puede conversar con aplicaciones Unix. Por otra parte los Web Services no necesitan usar browsers (Explorer) ni el lenguaje de especificación HTML.

### Prerrequisitos

- Conocimientos intermedios de programación en Java o C#.
- Programación orientada a objetos.
- Conocimientos básicos de Tomcat o IIS.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

[¿Quieres aprender a programar en Java? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar conocimientos específicos para desarrollar componentes tipo WebService para poder publicar nuestros APIs.
- Conectarnos y poder explotar de manera sencilla a web services remotos.
- Conocer el ciclo de vida de los componentes.
- Diseñar elementos tipo XSD y WSDL.
- Diferenciar y aplicar tecnologías REST o SOAP cuando sea mejor opción.

### Objetivos Secundarios

- Conocer técnicas de desarrollo WS (top-down y bottom-up).
- Saber en qué tecnologías podemos aplicar cada una de las técnicas aprendidas.
- Configurar clientes remotos utilizando diversas herramientas (SOAP-UI).

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido



- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. ¿Qué es SOA?

- 1.1 Arquitectura orientada a servicios (SOA)
- 1.2 Beneficios e Inconvenientes de usar SOA

### 2. ¿Qué es un Servicio Web (Web Service)?

- 2.1 Las especificaciones de los Servicios Web
- 2.2 La pila de protocolos de un Servicio Web
- 2.3 Perspectiva de la arquitectura
- 2.4 Conceptos sobre SOAP y el WSDL

### 3. Servicios Web desde Java

- 3.1 El JSR-181
- 3.2 Detalles de la anotación @WebService, @WebMethod,
- 3.3 @WebResult, @WebParam, @OneWay
- 3.4 Definiendo un cliente con JAX-WS

### 4. Capacidades de JAX-WS

- 4.1 Usando JAX-WS
- 4.2 WSDL / Mapeo de clases Java
- 4.3 El soporte con los mensajes en XML.
- 4.4 Enlaces SOAP y HTTP.
- 4.5 Definiendo un cliente con JAX-WS
  - 4.5.1 La clase Service
  - 4.5.2 Escribiendo un Cliente con JAX-WS.
  - 4.5.3 Proxies Dinámicos.

### 5. Introducción a WCF

- 5.1 ¿Que es WCF?
- 5.2 Arquitectura de WCF
- 5.3 Creación de su primer servicio WCF
- 5.4 Creación de su primer cliente WCF
- 5.5 Configuración de servicios con extremos
- 5.6 Configuración de referencias de servicios WCF
- 5.7 Servicios WCF de autohospedaje
- 5.8 Hospedaje de servicios WCF en IIS

### 6. SOAP

- 6.1 ¿Qué es SOAP?
  - 6.1.1 Definición.
  - 6.1.2 SOAP 1.1 VS. SOAP 1.2.
  - 6.1.3 El mensaje SOAP.
  - 6.1.4 Detalles de la estructura SOAP
  - 6.1.5 El SOAP Faults
- 6.2 El Mensaje SOAP
  - 6.2.1 Enviando mensajes con SOAP

- 6.2.1 El SOAP Binding
- 6.3 Estilos en el mensaje SOAP.
- 6.3.1 Los estilos DOCUMENT y RPC
- 6.3.2 El SOAP Encoding

## 7.REST

- 7.1 Introduccion a REST
- 7.1.1 REST y el renacer de HTTP
- 7.1.2 Principios de arquitectura de RESTfull
- 7.1 Diseñando servicios RESTfull
- 7.1.1 El modelo Object
- 7.1.2 Definiendo el formato de datos
- 7.1.3 Lectura y actualizacion de formato
- 7.1.4 Crear Formato
- 7.1.5 Asignando metodos HTTP
- 7.1.6 Buscando todos los Pedidos, Clientes y Productos
- 7.1.7 Creando Pedidos, Clientes y Productos
- 7.1.8 Actualizando Pedidos, Clientes y Productos
- 7.1.9 Eliminando Pedidos, Clientes y Productos
- 7.1.10 Cancelando Pedidos, Clientes y Productos

## 8. XML

- 8.1 ¿QUÉ ES XML
- 8.1.1 XML - eXtensible Markup Language
- 8.1.2 Conceptos
- 8.1.3 Creando un documento XML
- 8.1.4 libreria.xml
- 8.1.5 Diferencias entre elementos y atributos
- 8.2 SIMPLEXML
- 8.2.1 Parseando Documentos XML con PHP
- 8.2.2 Accediendo de elementos hijos y sus atributos
- 8.2.3 Mi propia function loadXML
- 8.2.4 XPath Queries
- 8.2.5 Modificando Documentos XML
- 8.3 DOM
- 8.3.1 Introducción
- 8.3.2 Cargar y mostrar documentos XML a través del DOM
- 8.3.3 Grabar documentos XML a través del DOM

## 9. Servicios Web desde .NET

- 9.1 El estándar de desarrollo de servicios
- 9.2 Creando el servicio web
- 9.3 Definiendo el cliente del servicio

## 10. Aplicación integrada .NET + Java

- 10.1 Como publicar y hacer el deploy de los servicios.

## Temario: ionic Apps híbridas [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

### Prerrequisitos

- Conocimiento básico de Angular 2 en adelante.
- Conocimiento básico de TypeScript.
- Programación orientada a objetos.
- Conocimiento básico de SQL.
- Se recomienda el [taller intensivo de Angular 4](#)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación móvil híbrida empresarial conectada a una base de datos SQLite.
- Integrar Sliding Menu, persistencia de datos y notificaciones.
- Acceder al hardware del dispositivo usando cámara, GPS y acelerómetro.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la sintaxis básica de SQL.
- Consumir servicios web con api rest.
- Publicación en Play Store

[¿Quieres aprender más de SQL? clic aquí](#)

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria

- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 5.1 Desarrollo Móvil con Angular

### 6. Trabajar con datos locales

#### 6.1 Almacenar en base de datos local

##### 6.1.1 SQL vs Javascript persistence

##### 6.1.2 Recuperar datos y mostrarlos en la vista

### 7. Medios de comunicación y sistemas de archivos

#### 7.1 Integración con la cámara de un dispositivo móvil

##### 7.1.1 Audio, vídeo, imágenes

##### 7.1.2 Guardar y recuperar del sistema de archivos

#### 7.2 Diseño de proyecto final

### 8. Datos remotos

#### 8.1 Invocación a servicios remotos.

##### 8.1.1 Gestionando recursos remotos.

##### 8.1.2 Whitelist.

### 9. Mejorando la interfaz de usuario

#### 9.1 Integración del API.

##### 9.1.1 Mensajes de aviso.

### 10. Servicios de Localización

#### 9.1 Mapas nativos en cada plataforma

##### 9.1.1 GPS

##### 9.1.2 Interacción GPS vs Mapas Nativos

### 11. Contactos y Acelerometro

#### 11.1 Como interactuar con los contactos del teléfono.

##### 11.1.1 Integración con el acelerometro.

### 12. Implementación y distribución

#### 12.1 Instalar aplicaciones como prueba en tu dispositivo.

##### 12.1.1 Empaquetado de aplicaciones.

##### 12.1.2 Distribución

### 13. Como publicar la aplicación (Google Play, Apple Store)

### 1. Arquitectura de Cordova

- 1.1 Introducción a Cordova
- 1.2 Flujo de trabajo de desarrollo básico

## 2. SDK Nativos iOS y Android

- 2.1 Como funcionan los SDK nativos
  - 2.1.1 Java
  - 2.1.2 Objective-C

## 3. Creación de una aplicación

- 3.1 Diferencias entre plataformas
  - 3.1.1 Estructurar la aplicación móvil
  - 3.1.2 Espacios de nombres

## 4. ionic fundamentos de la interfaz

- 4.1 AppFramework
- 4.2 Etiquetas vs Ventanas
  - 4.2.1 Posicionamiento
  - 4.2.2 Gestión de eventos (BackButton, DeviceReady, Resume, Online, Offline)
  - 4.2.3 Vista y controlador

## 5. AngularJS

## Temario: Bases de Datos con SQL Server [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Un buen diseño de Base de Datos determina que tan complejo o sencillo será la construcción del sistema que la utiliza, por eso es importante conocer como diseñar, crear y posteriormente explotar una base de datos, en este curso te damos las herramientas necesarias para poder crear, diseñar y utilizar bases de datos con uno de los gestores más potentes utilizados actualmente en la industria Microsoft SQL Server A través de casos prácticos aprenderás a usar sentencias de creación y selección de información, mediante cada una de las prácticas entenderás como explotar el uso de este potentes gestor y aprenderás a crear modelos de datos.

- Es un sistema de gestión de base de datos.
- Independencia del fabricante.
- Vistas múltiples de los datos.
- Lenguaje completo de base de datos.
- Acceso a bases de datos en Internet.
- Arquitectura cliente/servidor.
- Definición dinámica de datos.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer a fondo el funcionamiento de un servidor de base de datos SQL Server.
- Conocer a fondo el modelo transaccional de datos.
- Desarrollar sentencias de alta complejidad.

### Objetivos Secundarios

- Lograr el entendimiento de integridad referencial de los datos.
- Buenas prácticas de programación.
- Aprovechamiento de los recursos en TSQL(Transact-SQL ).

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria

- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### 1. Entorno Gráfico del SSMS

- 1.1 Entrada al SQL Server Management Studio
- 1.2 Estructura interna de una base de datos
- 1.3 Crear una base de datos en SSMS
- 1.4 Adjuntar una base de datos
- 1.5 Conectar y Desconectar la base de datos
- 1.6 Crear una nueva tabla
- 1.7 Modificar la definición de una tabla
- 1.8 Insertar datos en la tabla
- 1.9 Abrir una nueva consulta
- 1.10 Escribir y ejecutar código TRANSACT-SQL
- 1.11 La base de datos predeterminada
- 1.12 El editor de texto
- 1.13 Configurar un esquema de colores personalizado
- 1.14 Trabajo con archivos de sql y proyectos

### INTRODUCCIÓN A SQL

- 2.1 Conceptos básicos de SQL
- 2.2 Introducción al TRANSACT-SQL
- 2.3 Características generales del lenguaje Transact-SQL
- 2.4 Reglas de formato de los identificadores
- 2.5 Tipos de datos
- 2.6 Las constantes
- 2.7 Las expresiones
- 2.8 Funciones
- 2.9 Otros elementos del lenguaje

### CONSULTAS SIMPLES

- 3.1 Origen de datos FROM
- 3.2 La lista de selección
- 3.3 Columnas del origen de datos
- 3.4 Proceso lógico de una consulta
- 3.5 Alias de columna
- 3.6 Alias de las tablas
- 3.7 Funciones
- 3.8 Columnas calculadas
- 3.9 Utilización del asterisco \*
- 3.10 Ordenación de las filas del resultado ORDER BY
- 3.11 Eliminar filas duplicadas DISTINCT/ALL
- 3.12 La cláusula TOP
- 3.13 Selección de filas WHERE
- 3.14 Condiciones de búsqueda compuestas

### CONSULTAS MULTITABLA

- 4.1 La unión de tablas UNION
- 4.2 La diferencia EXCEPT
- 4.3 La intersección INTERSECT
- 4.4 La composición de tablas
- 4.5 El producto cartesiano CROSS JOIN
- 4.6 La composición interna INNER JOIN
- 4.7 La Composición externa LEFT, RIGHT y FULL OUTER JOIN

## CONSULTAS DE RESUMEN

- 5.1 Las funciones de agregado
- 5.2 Agrupamiento de filas (cláusula GROUP BY)
- 5.3 Selección sobre grupos de filas, la cláusula HAVING

## SUBCONSULTAS

- 6.1 Subconsultas de resultado único
- 6.2 Subconsultas de lista de valores
- 6.3 El operador IN con subconsulta
- 6.4 La comparación modificada (ANY, ALL)
- 6.5 Subconsultas con cualquier número de columnas (EXISTS)

## CREACIÓN DE OBJETOS

- 7.1 Creación de Esquemas
- 7.2 Creación de una base de datos con SQL
- 7.3 Creación de Tablas

## OPERACIONES CON DATOS

- 8.1 Insertar creando una nueva tabla
- 8.2 Insertar en una tabla existente INSERT INTO
- 8.3 Inserción de varias filas
- 8.4 Insertar una fila de valores por defecto
- 8.5 Modificar datos almacenados - UPDATE
- 8.6 Eliminar filas - DELETE
- 8.7 Borrado masivo – TRUNCATE

## FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

- 9.1 Uso de Variables
- 9.2 Instrucciones de control de flujo
- 9.3 Uso de funciones
- 9.4 Funciones deterministas y no deterministas
- 9.5 Funciones de Fecha
- 9.6 Funciones de cadena
- 9.7 Funciones de Configuración
- 9.8 Funciones definidas por el usuario
- 9.9 Uso de la cláusula CREATE FUNCTION

## MANIPULACIÓN DE OBJETOS DE DB

- 10.1 Procedimientos almacenados STORE PROCEDURE
- 10.2 Uso de Cursores
- 10.3 Creación de Vistas
- 10.4 Desencadenadores o TRIGGERS



## MANEJO DE TRANSACCIONES

- 11.1 Concepto de transacción
- 11.2 Transacciones implícitas y explícitas
- 11.3 Transacciones anidadas
- 11.4 Puntos de recuperación (SavePoint)

## MANEJO DE INDICES

- 12.1 Definición de índice
- 12.2 Tipos de índices
- 12.3 Ventajas e inconvenientes de los índices

## CONSULTAS AVANZADAS

- 13.1 Filtro de información con OFFSET-FETCH
- 13.2 Creación de consultas tipo PIVOT y UNPIVOT
- 13.3 Trabajo con Grupos
- 13.4 Uso de APPLY

## USO DE EXPRESIONES TIPO TABLA

- 14.1 Tablas derivadas
- 14.2 Uso de expresiones de tablas comunes (CTE)
- 14.3 Uso de tablas temporales

## USO DE VENTANAS

- 15.1 Creación de ventanas con la cláusula OVER
- 15.2 Exploración de funciones tipo Ventana

## MANEJO DE XML

- 16.1 Introducción a XML
- 16.2 Produciendo un documento XML a través de consultas
- 16.3 Transfiriendo datos de SQL y a SQL
- 16.4 Importando y exportando datos a las tablas

## MOSTRAR EL RENDIMIENTO DE LAS CONSULTAS

- 17.1 ¿Qué es un plan de ejecución?
- 17.2 Plan de ejecución actual y estimada
- 17.3 Interpretación del plan de ejecución
- 17.4 Captura de actividades con SQL Server Profiler

## Temario: Desarrollo de Apps Moviles IOS [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

¿Te gustaría aprender a desarrollar aplicaciones móviles iOS con Swift de una manera 100% práctica y sencilla? En nuestro curso aprenderás a configurar la plataforma de desarrollo Xcode y obtendrás una base sólida en el desarrollo de iOS de manera 100% práctica.

### Prerrequisitos

- Conocimiento de POO.
- Conocimiento básico de SQL.
- Conocimientos básicos de Mac.
- Se recomienda contar con MacBook.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación móvil empresarial con swift.
- Integrar Sliding Menu, persistencia de datos y notificaciones.
- Acceder al hardware del dispositivo usando cámara, GPS y acelerómetro.
- Configuración de Xcode.

### Objetivos Secundarios

- Consumir servicios web REST o SOAP
- Publicación en App Store

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

1. Introducción a iOS

- 1.1 Arquitectura de iOS
- 1.2 Ciclo de vida de una aplicación

## 2. Introducción a la plataforma de desarrollo Xcode

- 2.1 Xcode
- 2.2 Manejo de la interfaz
- 2.3 Componentes
- 2.4 Introducción a Swift

## 3. Componentes de Interfaz

- 3.1 StoryBoard
- 3.2 UIElements

## 4. Menú App

- 4.1 Navigation
- 4.2 TableViews

## 5. Persistencia de Datos

- 5.1 Persistencia de Objetos
- 5.2 Core Data

## 6. Photo App

- 6.1 Camera
- 6.2 FileManager
- 6.3 TabBarView

## 7. Social App

- 7.1 Location
- 7.2 Twitter
- 7.3 Facebook

## 8. Graphics and Animation

- 8.1 Animaciones
- 8.2 Uikit Dynamics
- 8.3 Audio
- 8.4 Core Motion

## 9. Drawing App

- 9.1 Touch
- 9.2 Gestures
- 9.3 Taps
- 9.4 Drawing

## 10. Proyecto Final

## Temario: InDesign Desde Cero [25 hrs] - www.tecgurus.net



### Descripción

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Windows o Mac.

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer la interfaz y herramientas de InDesign.
- Crear un documento con InDesign.
- Crear ventanas Pathfinder.
- Manejar las herramientas necesarias para la manipulación de colores.
- Utilizar ventanas mini Bridge.
- Uso de ventanas Text Wrap.
- Crear un documento animado.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1.- Interfaz del Usuario

- 1.1 Barra de menús
- 1.2 Barra de herramientas
- 1.3 Ventana de documento
- 1.4 Dock
- 1.5 Panel de Control

## 1.6 Uso de los espacios de trabajo (Workspaces)

### Operaciones básicas de manipulación de documentos

- 2.1 Tipos de archivos que puede crear Indesign
- 2.2 Creación de documentos
- 2.3 Manejo de ajustes de documento (Document Setup)
- 2.4 Uso de plantillas

### Creación y transformación de contenedores.

- 3.1 Tipos de contenedores según su contenido
- 3.2 Herramientas de creación de contenedores
- 3.3 Crear contenedores por medio de trazados compuestos (Ventana Pathfinder)
- 3.4 Control de esquinas de caja con puntero negro y teclas modificadoras

### Aplicación y edición de color.

- 5.1 Manejo de atributos de color para texto y contenedores
- 5.2 Creación de muestras de colores sólidos desde el panel Swatches
- 5.3 Creación y edición de muestras de gradiente desde el panel Swatches
- 5.4 Uso de bibliotecas externas (Tintas Pantone) desde el panel Swatches
- 5.5 Aplicación de color en imágenes en escala de grises y en alto contraste (Bitmap)
- 5.6 Aplicación de gradientes con la herramienta Gradiente

### Formas de acceder a recurso externos.

- 6.1 Formatos de archivo aceptados por Indesign
- 6.2 Uso del comando Place para importación de imágenes y texto
- 6.3 Activación y uso de la ventana mini Bridge

### Manejo y edición de texto

- 7.1 Uso de efectos en Indesign
- 7.2 Uso de estilos
- 7.3 Inserción de caracteres especiales en texto

### Elementos desde la ventana

- 7.1 Manejo de capas
- 7.2 Manejo de páginas
- 7.3 Diagramación dinámica de elementos de página
- 7.4 Técnicas de contorneo de contenedores (Ventana Text Wrap)
- 7.5 Recursos para reutilizar elementos en diferentes documentos
- 7.6 Creación y edición de una Tabla de contenidos

### Uso del archivo Libro en Indesign

- 8.1 Uso del archivo Libro para unir varios documentos en un proyecto
- 8.2 Sincronización de estilos y numeración de páginas
- 8.3 Creación de Tabla de contenidos para todo el libro
- 8.4 Creación de un PDF y un paquete de impresión a partir de los capítulos de un Libro

### Elaboración de documentos electrónicos

- 9.1 Inserción de elementos interactivos (Botones)

- 9.2 Inserción de hipervínculos y bookmarks
- 9.3 Inserción de audio y video
- 9.4 Uso de Transiciones de Páginas
- 9.5 Exportación a PDF electrónico
- 9.6 Generación y edición de tabla de contenidos con hipervínculos

#### Creación de documentos animados

- 10.1 Animación de objetos, textos e imágenes con el panel Animación
- 10.2 Control de entradas y salidas de objetos animados con el panel Timing
- 10.3 Aplicación de Estados de Objetos con el panel Object Stage
- 10.4 Previsualización de animaciones en el panel Previo (Preview)
- 10.5 Inserción de archivos FLV y mp3
- 10.6 Exportación a SWF

#### Preparación de paquetes de impresión (Package)

- 11.1 Hacer paquete de impresión (Package) para transportar un documento Indesign con todos sus elementos
- 11.2 Manejo de la ventana Preflight Panel

## Temario: Bases de Datos con Oracle [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nuestro curso de Base de Datos con Oracle proporciona los conocimientos indispensables tanto a nivel teórico como práctico para manejar con facilidad, eficacia y eficiencia este motor de bases de datos que es Oracle, lo cual a su vez facilita la inmersión en diseño y desarrollo de software y de aplicaciones cliente-servidor o apps móviles.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer la estructura básica de una base de datos con Oracle, sus tipos de datos, las posibles relaciones entre tablas, operadores, selección y actualización de información.

### Objetivos Secundarios

- Conocer ventajas y desventajas con bases de datos SQL.

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. Introducción a Oracle

- 1.1 Introducción a las bases de datos. Concepto e importancia.
- 1.2 Sistemas de gestión de Bases de Datos.
- 1.3 Qué es Oracle. Instalación.
- 1.4 Las Bases de Datos en Oracle.

## 2. Tipos de Datos y creación de la estructura

- 2.1 Estructura de una base de datos: tabla, fila y columna.
- 2.2 Sentencias: create database, use, drop, delete.
- 2.3 Tipología de datos: texto, numérico, de fecha.
- 2.4 Null e is Null.
- 2.5 Vaciado de una tabla.
- 2.6 Población de tablas.

## 3. Relaciones entre tablas

- 3.1 Llave primaria, llave primaria compuesta y llave foránea.
- 3.2 Diagramas entidad-relación.

## 4. Operadores

- 4.1 Los operadores relacionales: mayor o igual, menor o igual, diferente, igual, mayor, menor.
- 4.2 Los operadores lógicos: y, o, no.
- 4.3 Los operadores analíticos estadísticos: count, sum, max, min, avg, group by.

## 5. Selección y actualización de información

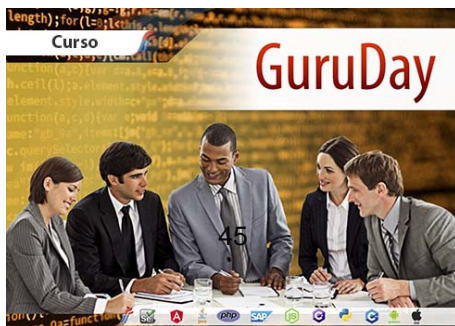
- 5.1 El borrado de registros de una tabla.
- 5.2 Modificación de datos con update.
- 5.3 Las consultas: select y filtro de filas (where, having).
- 5.4 Los operadores order by.
- 5.5 Las etiquetas.
- 5.6 Concatenación.

## 6. Aspectos avanzados

- 6.1 Las negaciones en consultas: is null, not in.
- 6.2 Los comodines like y not like.
- 6.3 Creación y uso.
- 6.4 Constraint de integridad: primary key, not null, default, integridad de referencia, llave foránea.
- 6.5 Tipología de uniones: inner join, left join, right join, full join.
- 6.6 Las subconsultas.
- 6.7 Las vistas: creación, uso y borrado



## Temario: GuruDay: GIT + GITHUB [3 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Si estás buscando un taller que te ayudará a dominar los conceptos básicos del control de versiones con las tecnologías del momento, este es el indicado! Tal vez has oído cómo el control de versiones es una parte importante del desarrollo de software, pero... ¿Has llegado a utilizar herramientas como Git y Github para esto? Git y Github son de esas tecnologías que los empleadores buscan en los curriculums vitae, por lo que no te pierdas esta oportunidad de adquirir las habilidades necesarias para empezar en el área laboral.

### Prerrequisitos

- Se sugiere traer una máquina con sistema operativo Windows, Mac o Linux si deseas realizar en el taller las prácticas.

### Objetivos Principales

- Entender el funcionamiento de git.
- Crear repositorios y hacer commits en los mismos.
- Crear y unir ramas.
- Subir un proyecto a GitHub.

### Objetivos Secundarios

- Crear un proyecto colaborativo.

[¿Necesitas asesoría personalizada? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

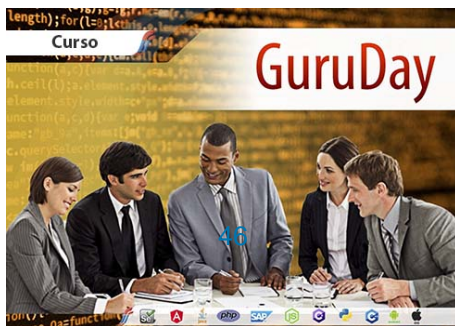
- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

4. Los tres estados de Git
5. Secciones principales de un proyecto de Git
6. El flujo de trabajo básico en Git

7. Git vs Subversion
8. ¿Qué es Github?
9. ¿Para qué usar GitHub?
10. Repositorios públicos y privados.
11. Alternativas a GitHub(bitbucket...)
1. ¿Qué es Git y que ofrece?
2. Fundamentos de Git
3. Ventajas

## Temario: GuruDay: Aplicaciones Web con NodeJS para principiantes [3 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

### Prerrequisitos

¿Cuáles son los requerimientos?

- **HTML y CSS3 básico.**
- **javascript básico (Recomendado).**
- **Se recomienda que lleven su equipo o laptop para el desarrollo de la práctica**

### Objetivos Principales

¿Qué obtendré de este curso?

- **Dominar las bases y conceptos de NodeJS**
- **Dominar las bases de Socket.io y Express.**
- **Aumentar tus posibilidades laborales**

### Objetivos Secundarios

### Metodología

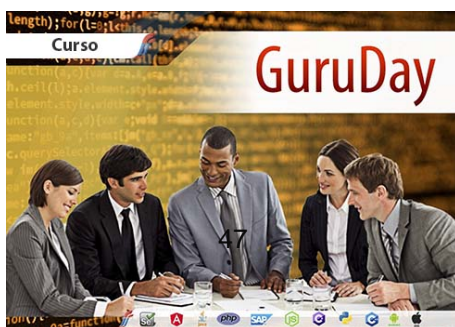
- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

## Temario: GuruDay: Deteccion de Vulnerabilidades Hacking [3 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

¿Sabes cómo puedes detectar los puntos vulnerables de un sitio web? ¿Sabes como realizar inyección de SQL para realizar hacking con Kali Linux?. En este curso aprenderas:

- Instrucciones paso a paso para crear tu entorno virtual en Windows, Mac y Linux.
- Conocimientos de entorno virtual de hacking, atacar redes y romper contraseñas
- Capacidad de proteger y proteger cualquier red contra hackers y la pérdida de datos

### Prerrequisitos

- **Recomendable:**
- Conocimientos básicos de programación
- Conocimientos básicos de SQL
- Nuestro taller está enfocado a personas que tienen interés en el tema, si no cuentas con los conocimientos recomendados, no te preocupes ven y convive con nuestra comunidad de T.I.

### Objetivos Principales

- Conocer el mundo del hacking.
- Conocer las posibles vulnerabilidades de nuestros sistemas.
- Entender cómo funciona la inyección de SQL.
- Exponer un ejemplo de ataques automatizados con Kali Linux.

### Objetivos Secundarios

[¿Necesitas asesoría en estas tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

1. Introducción a SQL injection
2. Detección de vulnerabilidades SQL injection
3. SQL injection basado en errores de ODBC
4. SQL injection serialized.
5. Inyecciones a método GET
6. CSRF SQL injection
7. Practica de automatización de ataques con Kali linux y Sqlmap

## Temario: Introduccion a la Ciberseguridad [35 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Este curso es el primero de los cinco que conforman nuestro diplomado de seguridad en informática en el cual aprenderás todo lo necesario para ser un profesional en esta área.

### Prerrequisitos

Profesionales de seguridad en tecnología de la información, administradores de sistemas de información, responsables de áreas de TI y/o personas con nociones en redes, sistemas operativos y lenguajes de programación.

[¿Te gustaría aprender a programar? Entra a nuestro catálogo de cursos clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Conocer los aspectos esenciales de la ciberseguridad
- Aplicar técnicas de escaneos
- Conocer las instancias y marcos de trabajo fundamentales en la ciberseguridad

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1.- Conceptos básicos

- 1.1.- Introducción
- 1.2.- ¿Qué es la Ciberseguridad?
- 1.3.- Datos personales
- 1.4.- Datos de la organización
- 1.5.- Consecuencias de una violación a la seguridad

- 1.6.- Perfil de un atacante
- 1.7.- Amenazas internas y externas
- 1.8.- Problemas legales en la ciberseguridad

## 2.- Técnicas en los ataques

- 2.1.- Introducción
- 2.2.- Análisis de un ataque
- 2.3.- Métodos de infiltración
- 2.4.- Denegación de servicio

## 3.- Protección de datos

- 1.1.- Introducción
- 1.2.- Protección de dispositivos y la red
- 1.3.- Autenticación segura
- 1.4.- Firewalls
- 1.5.- Detección de ataques e tiempo real
- 1.6.- Detección de malware
- 1.7.- Buenas prácticas en seguridad
- 1.8.- Herramientas para prevención de incidentes
- 1.9.- IDS e IPS

## 4.- Normas y decretos

- 4.1.- Introducción
- 4.2.- Principales organismos y estándares referenciales
- 4.3.- Implementación de un SGSI

## Temario: Estrategias de seguridad de TI [40 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En este cuarto módulo aprenderás a diseñar estrategias de seguridad que permitan minimizar los riesgos en los negocios electrónicos, consideren aspectos legales mínimos y los modos de respuesta cuando la seguridad de la tecnología de información ha sido comprometida. Aprenderás a utilizar herramientas corporativas para la ciberseguridad como Cobit-CMM, FODA-PEST, MAAGTICSI, Zachman framework y SABSA.

### Prerrequisitos

- Rastreo de Intrusiones
- Respuesta a incidentes
- Investigación forense
- Se recomienda el curso [Rastreo de Intrusiones a la Tecnología de Información](#)

[¿Te gustaría aprender a programar? Entra a nuestro catálogo de cursos clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Diseñar estrategias de seguridad que permitan minimizar los riesgos en los negocios electrónicos, consideren aspectos legales mínimos y los modos de respuesta cuando la seguridad de la tecnología de información ha sido comprometida.
- Entender el manejo de Crisis.
- Tomar las acciones necesarias para prevenir y mitigar riesgos en la tecnología de información de una organización, a partir del conocimiento y aplicación de los métodos, técnicas y herramientas para identificar vulnerabilidades.
- Establecer propuestas referentes a planes de recuperación a desastres de tecnología de información y respuesta a incidentes, evaluación de riesgos organizacionales, desarrollo de políticas y procedimientos.
- Restaurar una infraestructura en caso de desastre.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales



## Temario

### 1.- Gobierno corporativo, Gobierno de TI y Gobierno de seguridad en TI

- 1.1.- Introducción
- 1.2.- Definir los conceptos de Gobierno corporativo, Gobierno de TI y Gobierno de seguridad en TI
- 1.3.- Definir formalmente el concepto de estrategia
- 1.4.- Plantear distintos escenarios de aplicación de estrategias de seguridad
- 1.5.- Incorporar los principios básicos de la Ética en el tratamiento de la información

### 2.- Herramientas corporativas

- 2.1.- Introducción
- 2.2.- Herramientas necesarias para la medición del desempeño aplicado a las estrategias corporativas
- 2.3.- Plantear una metodología para el desarrollo de planes de seguridad institucionales

### 3.- Desarrollar una política de SGSI

- 1.1.- Introducción
- 1.2.- SGSI óptica ISO
- 1.3.- Proceso de certificación de un SGSI
- 1.4.- Definición del alcance de un SGSI
- 1.5.- Análisis de riesgos, óptica NIST
- 1.6.- Elaboración de SOA

## Temario: Ciberseguridad [40 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En curso aprenderás sobre los marcos de trabajo en la seguridad en las tecnologías de la información como el modelo de ciberseguridad ISO, encriptación por medio de clave privada y clave pública, ofuscación de datos, integridad de los datos usando firmas digitales y certificados, defensa de dispositivos móviles con WEP, WPA, WPA2, acceso seguro con Telnet, SSH y SCP entre otros.

### Prerrequisitos

- Gobierno corporativo y Gobierno de seguridad en TI
- Política de SGSI
- Se recomienda el curso [Estrategias de seguridad de TI](#)

### Objetivos Principales

- Aplicar marcos de trabajo en ciberseguridad
- Conocer los diversos métodos de cifrado y autenticación
- Desarrollar estrategias de seguridad aplicados al ámbito laboral

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### La ciberseguridad

- 1.1.- Introducción
  - 1.2.- Delincuentes cibernéticos
  - 1.3.- Cubo de destrezas
  - 1.4.- La triada CID
- Confidencialidad

- Integridad
- Disponibilidad

## Marco de trabajo en seguridad de TI

- 2.1.- Introducción
- 2.2.- Modelo de ciberseguridad de ISO
- 2.3.- Uso del modelo de ciberseguridad ISO

## Criptografía

- 3.1.- Introducción
- 3.2.- Encriptación de clave privada
- 3.3.- Encriptación de clave pública
- 3.4.- Encriptación simétrica y asimétrica

## Ocultamiento de información

- 4.1.- Introducción
- 4.2.- Enmascaramiento de datos
- 4.3.- Esteganografía
- 4.4.- Ofuscación de datos

## Integridad de información

- 5.1. Introducción
- 5.2.- Algoritmos hash
- 5.3.- Técnica de salting
- 5.4.- HMAC
- 5.5.- Firmas digitales
- 5.6.- Certificados

## Cinco nueves

- 6.1.- Introducción
- 6.2.- Alta disponibilidad
- 6.3.- Defensa de profundidad
- 6.4.- Redundancia
- 6.5.- Respuesta ante incidentes
  - Fases de respuesta
  - Tecnologías de respuestas
- 6.6.- Recuperación de desastres

## Defensa de sistemas

- 7.1.- Introducción
- 7.2.- Protección del host
- 7.3.- Protección de dispositivos móviles
  - WEP
  - WPA
  - WPA2
- 7.4.- Acceso remoto seguro
  - Telnet, SSH y SCP
- 7.5.- Protección de la red

## Dominios de la ciberseguridad

- 8.1.- Introducción
- 8.2.- Dominio del usuario
- 8.3.- Dominio del dispositivo
- 8.4.- Dominio de la LAN
- 8.5.- Dominio de la WAN
- 8.6.- Dominio de la nube
- 8.7.- Dominio de instalaciones
- 8.8.- Dominio de aplicación

## Ética y principios

- 9.1.- Introducción
- 9.2.- Leyes cibernéticas
- 9.3.- Información sobre ciberseguridad
- 9.4.- Acciones de ciberseguridad

## Temario: Diplomado Seguridad en Tecnologías de la Información [195 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Implementa políticas en materia de seguridad de la información, de acuerdo a normas internacionales y decretos del gobierno federal, para garantizar la confidencialidad, disponibilidad e integridad de la información en tu entorno laboral.

### Prerrequisitos

Profesionales de seguridad en tecnología de la información, administradores de sistemas de información, responsables de áreas de TI y/o personas con nociones en redes, sistemas operativos y lenguajes de programación.

[¿Te gustaría aprender a programar? Entra a nuestro catálogo de cursos clic aquí](#)

### Objetivos Principales

Implementar políticas en materia de seguridad de la información, de acuerdo a normas internacionales y decretos del gobierno federal, para garantizar la confidencialidad, disponibilidad e integridad de la información en su entorno laboral.

### Objetivos Secundarios

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### Módulo de Introducción a la Ciberseguridad

1. Introducción.
2. Técnicas en los ataques.
3. Protección de datos.
4. Normas y decretos.

Ver mas: [Temario completo de Introducción a la Ciberseguridad](#)

## Módulo de Análisis de la seguridad de tecnología de información

1. Análisis de la seguridad e intrusión.
2. Vulnerabilidades y escaneo.
3. Virus y troyanos.
4. Pruebas de intrusión avanzadas.

Ver mas: [Temario completo de Análisis de la seguridad de tecnologías de la información](#)

## Módulo de Rastreo de Intrusiones a la Tecnología de Información

1. Introducción.
2. Rastreo de intrusiones a la tecnología de información en la actualidad.
3. Rastreo de intrusos y aspectos legales.
4. Investigación digital.
5. El equipo de respuesta a incidentes
6. El impacto de la arquitectura de las computadoras en el análisis forense
7. La importancia del análisis del tiempo
8. Escenario típico de una intrusión

Ver mas: [Temario completo de Rastreo de intrusiones a la tecnología de información](#)

## Módulo de Estrategias de Seguridad de TI

1. Gobierno corporativo, Gobierno de TI y Gobierno de seguridad en TI.
2. Herramientas corporativas.
3. Desarrollar una política de SGSI.

Ver mas: [Temario completo de Estrategias de Seguridad de TI](#)

## Módulo de Ciberseguridad

1. Introducción.
2. ¿Qué es la Ciberseguridad?.
3. Datos Personales.
4. Datos de la organización.
5. Consecuencias de una violación a la seguridad.
6. Perfil de un atacante.
7. Amenazas internas y externas.
8. Problemas legales en la ciberseguridad.

Ver mas: [Temario completo de Ciberseguridad](#)

## Temario: Rastreo de Intrusiones a la Tecnología de Información [40 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En este tercer módulo aprenderás a realizar análisis con el fin de encontrar huellas de los atacantes y poder utilizar esa información de forma legal, realizar una investigación forense obteniendo datos completos y de sesión como evidencia en sistemas operativos Windows y Linux y rastrear intrusos por medio del análisis de sistemas de archivos FAT y NTFS.

### Prerrequisitos

- Análisis de la seguridad e intrusión
- Vulnerabilidades y escaneo
- Virus y troyanos
- Pruebas de intrusión
- Se recomienda el curso [Análisis de la seguridad de tecnología de información](#)

[¿Te gustaría aprender a programar? Entra a nuestro catálogo de cursos clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Identificar las huellas de intrusos y recolectar las evidencias necesarias para rastrearlos.
- Aplicar las técnicas de investigación y análisis por computadora para recabar información de intrusos que pueda tener utilidad legal.

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

1- Conceptos básicos

- 1.1.- Introducción
- 1.2.- Rastreo de intrusiones a la tecnología de información en la actualidad
- 1.3.- Rastreo de intrusos y aspectos legales
- 1.4.- Investigación digital
- 1.5.- El equipo de respuesta a incidentes
- 1.6.- El impacto de la arquitectura de las computadoras en el análisis forense
- 1.7.- La importancia del análisis del tiempo
- 1.8.- Escenario típico de una intrusión

## 2.- Respuesta a incidentes en línea

- 2.1.- Introducción
- 2.2.- Respuesta a incidentes en sistemas operativos Windows
- 2.3.- Respuesta a incidentes en sistemas operativos Linux

## 3.- Investigación forense basada en red

- 3.1.- Introducción
- 3.2.- Recolección de evidencia
- 3.3.- Análisis de evidencia de intrusiones en sistemas operativos Windows
- 3.4.- Análisis de evidencia de intrusiones en sistemas operativos Linux

## 4.- Rastreo de intrusiones en sistemas de archivos

- 4.1.- Introducción
- 4.2.- Adquisición y duplicación de datos
- 4.3.- Análisis de volúmenes
- 4.1.- Análisis del sistema de archivos
- 4.2.- Esteganografía

## 5.- Técnicas comunes de investigación forense

- 5.1.- Introducción
- 5.2.- Recuperación de archivos eliminados
- 5.3.- Producción de meta datos de archivos
- 5.1.- Identificación de archivos a través de sus firmas
- 5.2.- Búsqueda de cadenas de texto y archivos fragmentados

## 6.- Análisis forense de servicios y aplicaciones

- 6.1.- Introducción
- 6.2.- Correo electrónico
- 6.3.- Web

## 7.- Análisis de archivos binarios desconocidos

- 7.1.- Introducción
- 7.2.- Código malicioso para sistemas operativos Windows
- 7.3.- Código malicioso para sistemas operativos Unix

## 8.- Desarrollo de reportes de investigación

- 8.1.- Introducción
- 8.2.- Instrumentos y elaboración de informes



## Temario: Análisis de la seguridad de tecnologías de la información [40 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

En este segundo módulo aprenderás a aplicar métodos, técnicas y herramientas para llevar a cabo pruebas de seguridad, podrás diseñar, asegurar y hacer pruebas de redes para protegerlas de amenazas de intrusión, aprenderás cómo funcionan los virus troyanos y Rootkits.

### Prerrequisitos

- Conceptos básicos de seguridad en TI
- Técnicas en los ataques
- Protección de datos
- Normas y decretos
- Se recomienda el curso [Inducción a la Ciberseguridad](#)

[¿Te gustaría aprender a programar? Entra a nuestro catálogo de cursos clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Aplicar los métodos, técnicas y herramientas para llevar a cabo pruebas de seguridad.
- Diseñar, asegurar y hacer pruebas de redes para protegerlas de amenazas de intrusión.
- Identificar y mitigar riesgos de seguridad en la infraestructura de tecnología de información.
- Identificar problemas de seguridad y como evitarlos y eliminarlos

### Objetivos Secundarios

Sin objetivos secundarios.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

1.- Análisis de la seguridad e intrusión

- 1.1.- Introducción
- 1.2.- Conceptos básicos de análisis de la seguridad
- 1.3.- La forma de pensar de los hackers, crackers y attackers
- 1.4.- Clases de ataques a la tecnología de información
- 1.5.- Recolección de información de la tecnología de información
- 1.6.- Arquitectura e ingeniería de las redes

## 2.- Vulnerabilidades y escaneo

- 2.1.- Introducción
- 2.2.- Vulnerabilidades de la arquitectura de la tecnología de información
- 2.3.- Enumeración avanzada
- 2.4.- Rompimiento de contraseñas
- 2.5.- Pruebas avanzadas de ruteo y de firewalls
- 2.6.- Investigación de vulnerabilidades y escaneo automático

## 3.- Virus y troyanos

- 3.1.- Introducción
- 3.2.- Rootkits y troyanos
- 3.3.- Virus y malware
- 3.4.- Aplicación de pruebas de intrusión

## 4.- Pruebas de intrusión avanzadas

- 4.1.- Introducción
- 4.2.- Exploits y herramientas avanzados
- 4.3.- Pruebas IDS
- 4.4.- Honeypots y honeynets
- 4.5.- Ingeniería social
- 4.6.- Introducción al rastreo de intrusiones

## Temario: Diplomado Full Stack Developer [90 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Nuestro

Diplomado en Full Stack Developer enfoca al participante en la creación de paginas web completas pasando por todas las facetas del front-end y del back-end para lograr convertirlo en un full-stack developer (Perfil demandado por grandes empresas como Facebook). Nosotros te damos mediante nuestros 3 cursos presenciales los elementos necesarios y actuales para que te formes como un desarrollador full stack, durante el diplomado desarrollarás grandes habilidades:

- **Aprenderás HTML5 y CSS3**
- **Conocimientos de javascript en cuanto al manejo del DOM.**
- **Conocerás el patrón MVC y su aplicación dentro de AngularJS.**
- **Utilizaras el framework y los comandos principales a utilizar dentro de NodeJS**
- **Entre otros.**

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el curso [Introducción a la Programación Presencial](#).

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación utilizando javascript y TypeScript con Angular
- Interacción de Angular con un API Rest (POST, GET) hecha en Node.js
- Optimización de la vista, haciendola responsiva con Bootstrap y HTML 5.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la arquitectura de una aplicación web completa.
- Entender el ciclo de vida de la aplicación (HTTP, GET, POST).
- Si quieres crear aplicaciones móviles híbridas (iOS y Android) debes empezar con Angular.
- Será muy sencillo empezar a desarrollar aplicaciones móviles con IONIC.

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

## Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

## Temario

### Modulo Diseno Web (30 hrs)

- 1.1. HTML
- 1.2. CSS
- 1.3. Bootstrap
- 1.4. JQuery

Ver mas: [Temario completo](#)

### Modulo Node js (30 hrs)

- 2.1. Introducción a NodeJS
- 2.2. Desarrollando una API RESTful completa con NodeJS y MongoDB (back-end)
- 2.3. Desarrollando una aplicación web con Angular desde cero (front-end)
- 2.4. Backend para la aplicación

Ver mas: [Temario completo](#)

### Modulo Angular (30 hrs)

- 3.1. Introducción e Instalación de Angular
- 3.2. Componentes y plantillas
- 3.3. TypeScript dentro de Angular
- 3.4. Directivas, binding y eventos
- 3.5. Routing y navegación
- 3.6. Servicios
- 3.7. Pipes
- 3.8. Formularios
- 3.9. Servicios HTTP y AJAX

Ver mas: [Temario completo](#)

## Temario: Node js Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Node JS a visto un crecimiento exponencial en el desarrollo web en los últimos años gracias a su velocidad y facilidad para aprenderlo. Node js utiliza javascript el lenguaje de programación mas usado en el mundo, por lo que nos ofrece la posibilidad de ser un desarrollador full stack utilizando el mismo lenguaje de programación. Este curso está basado en una metodología 100% práctica orientada a ejercicios y resultados, donde a aprenderas paso a paso como desarrollar servicios y APIs REST con NodeJS, Express, MongoDB, JWT.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos en javascript.
- Programación orientada a objetos.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación web empresarial utilizando Node.js y Express.
- Conectar la aplicación con MongoDB (Base de datos NoSQL).
- Crear un CRUD (Crear, Leer, Actualizar y Borrar) en la aplicación.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la sintaxis necesaria para interactuar con MongoDB (Base de datos NoSQL).
- Consumir API REST.

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. Introducción a NodeJS

Instalar Cygwin + Git + SSH  
Instalar NodeJS  
Crear alias en la consola

Crear scripts para la línea de comandos con NodeJS (app calculadora)  
Instalar Express  
Crear un servidor  
BodyParser y Nodemon

## 2. Desarrollando una API RESTful completa con NodeJS y MongoDB (back-end)

Metodos y códigos HTTP  
Estructura del proyecto  
Acciones del controlador  
Instalar MongoDB  
Instalar Mongoose  
Método para guardar datos  
Listar y ordenar registros  
Devolver un documento (acción)  
Actualizar datos  
Console.log()  
Acción Delete  
Configurar cabeceras HTTP (CORS, Methods)  
Mejoras del controlador del servicio rest

## 3. Desarrollando una aplicación web con Angular desde cero (front-end)

Maquetación básica (CSS)  
Crear modelo  
Componente para el listado principal, servicios y HTTP (AJAX)  
Servicio, HTTP y mostrar datos en la vista Mostrar más datos y CSS  
Routing y enlaces  
Ver marcador (componente, ruta, parametros y http)  
Objetos, tipos y AJAX  
Efecto de carga (loading spinner)  
Botón enlace a otro componente  
Ruta y componente para crear favorito  
Crear formulario  
Validar formulario  
Guardar datos del formulario  
Formulario de editar  
Eliminar marcadores / favoritos

## 4. Backend para la aplicación

Instalar Express, BodyParser, Mongoose y Connect Multiparty  
Instalar Nodemon  
Crear servidor y conexión a MongoDB  
Crear modelos  
Controladores, acciones, rutas y listados  
Subir archivos con NodeJS

## Temario: Angular Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Angular es un framework JavaScript, gratuito y Open Source, creado por Google y destinado a facilitar la creación de aplicaciones web modernas de tipo SPA (Single Page Application). En nuestro curso 100% práctico aprenderás a desarrollar aplicaciones web de forma práctica y desde cero utilizando la última versión de Angular, con ayuda de nuestros instructores expertos.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos en javascript.
- Programación orientada a objetos.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación utilizando javascript y TypeScript
- Interacción con un API Rest (POST, GET).
- Integración de datos mediante formatos JSON.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la arquitectura de una aplicación web completa.
- Es parte del perfil que debe tener un desarrollador Full Stack.
- Si quieres crear aplicaciones móviles híbridas (iOS y Android) debes empezar con Angular.

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

1. Introducción e Instalación de Angular

- 1.1 Introducción al curso de angular
- 1.2 Instalaciones y primeros pasos
- 1.3 Instalar una terminal de comandos
- 1.4 Instalar angular de forma básica
- 1.5 Angular CLI
- 1.6 Crear proyecto en el editor de código
- 1.7 Resaltar código de Angular
- 1.8 Análisis de la estructura de archivos
- 1.9 Elementos que conforman angular

## 2. Componentes y plantillas

- 2.1 ¿Qué es un componente y cómo funciona?
- 2.2 Crear un componente
- 2.3 Ejercicio y múltiples componentes

## 3. TypeScript dentro de Angular

- 3.1 ¿Qué es TypeScript?
- 3.2 Propiedades y tipos de datos
- 3.3 El constructor, métodos de un componente y NgOnInit
- 3.4 Diferencia entre let y var
- 3.5 Crear clases, modelos de datos y objetos

## 4. Directivas, binding y eventos

- 4.1 ¿Qué es una directiva?
- 4.2 Directiva ngIf
- 4.3 Directiva ngFor
- 4.4 Directiva ngSwitch y ngStyle
- 4.5 Two way data-binding
- 4.6 NgStyle en atributo
- 4.7 NgClass en atributo
- 4.8 Directiva ngClass

## 5. Routing y navegación

- 5.1 Configurar el routing
- 5.2 Menú de navegación
- 5.3 Marcar elementos del menú • Rutas y parámetros por la url
- 5.4 Redirecciones con el router

## 6. Servicios

- 6.1 Crear y utilizar un servicio
- 6.2 Ejercicio con los servicios

## 7. Pipes

- 7.1 Introducción a los pipes y los filtros

## 8. Formularios

- 8.1 Introducción a los formularios de Angular
- 8.2 Crear formularios
- 8.3 Validar formularios



8.4 Ejercicio con formularios

## 9. Servicios HTTP y AJAX

9.1 Crear un servicio para peticiones HTTP

9.2 Peticiones AJAX en Angular

## Temario: React Native Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

React Native es un framework desarrollado por Facebook que permite desarrollar apps nativas iOS y Android usando Javascript, reutilizando el mismo código y manteniendo los componentes nativos para cada plataforma. En nuestro curso 100% práctico aprenderás a crear una aplicación móvil desde cero utilizando las últimas versiones de ReactJS y React Native.

### Prerrequisitos

- Conocimientos en el uso de javascript (Intermedio-Avanzado).
- Recomendable: React (Librería), NPM, Node.

### Objetivos Principales

- Elaborar una app móvil empresarial para Android y IOS interactuando con la API REST de React Native.
- Probar el proyecto en un emulador o en su dispositivo.

### Objetivos Secundarios

- Consumir API's.
- Exportar proyecto para subir a tiendas (Google play y app store)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

#### 1. React Native

##### 1.1. ¿Que es React?

- 1.2. Componentes en React
- 1.3. ¿Que es React Native?
- 1.4. Iniciar proyecto
- 1.5. Estructura de archivos
- 1.6. Instalación de paquetes
- 1.7. Linkeo de paquetes

## 2. Paquetes

- 2.1. React-Native-Elements
- 2.2. Títulos
- 2.3. Avatar
- 2.4. Badge
- 2.5. Botones agrupados
- 2.6. Botones
- 2.7. Tarjetas
- 2.8. Checkbox
- 2.9. Formulario
- 2.10. Cabeceras
- 2.11. Iconos
- 2.12. Listas
- 2.13. Alertas

## 3. AsyncStorage

- 3.1. getItem
- 3.2. setItem
- 3.3. removeItem
- 3.4. mergeItem
- 3.5. Clear

## 4. React navigation

- 4.1. Stack Navigator
- 4.2. Nuevo Ventana
- 4.3. Paso de parámetros

## 5. React native maps

- 5.1. MapView
- 5.2. Marker
- 5.3. Callout
- 5.4. Polygon

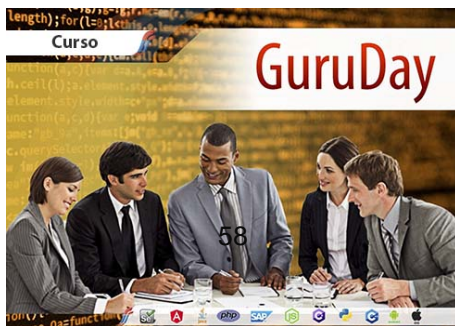
## 6. Consumo de API Rest y Bases de Datos

1. Fetch
2. GET
3. POST

## 6. Proyecto Final

- 6.1. Login en una api con registro.
- 6.2. Integración con API Rest y publicación en Google Play.

## Temario: GuruDay: Apps Moviles con iONIC - Rest API [3 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

El desarrollo de aplicaciones móviles es cada vez más demandado y aprender Ionic te dejará muy bien posicionado como desarrollador en las principales plataformas móviles del mercado, con una tecnología de vanguardia que va a tener mucho recorrido en los próximos años. Con estas bases ya adquiridas, podrás desarrollar una aplicación más compleja con varios componentes habituales, conectándote con una API REST para consultar información de una base de datos.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de Angular (Recomendado)
- Conocimiento de JavaScript básico (Recomendado).
- Conocimientos de Programación Orientada a Objetos.
- Conocimientos básicos sobre HTML5.

### Objetivos Principales

- Desarrollar aplicaciones móviles para iOS y Android utilizando Ionic
- Instalar el entorno necesario para desarrollar aplicaciones con Ionic
- Utilizar conceptos habituales de ECMAScript 6, Angular y TypeScript con facilidad

### Objetivos Secundarios

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

1. Aplicaciones Nativas vs Híbridas
2. Introducción a Ionic

3. Ventajas
4. Integración con NodeJS y Angular
5. Componentes e Interfaz de Usuario
6. Proyecto Final: Consumo de API Rest con Ionic

## Temario: SAP MM Desde Cero [25 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

¿Que es SAP MM? SAP MM es un módulo de logística de SAP. Durante este curso aprenderás los contenidos teóricos y prácticos para conocer e utilizar parte del módulo MM tanto a nivel usuario experto, como a nivel Consultor. ¿Vale la pena aprender SAP? Claro que si, ya que actualmente habrás comprobado como a diario se ofertan en tu país miles de empleos que exigen conocimientos de SAP, además de que un Consultor SAP tiene los Mejores SUELDOS en la Industria de TI. ¿A quién está dirigido? \*\* Cualquier persona con interés en el mundo de SAP \*\* Ingenieros, técnicos, contables, LADE, administrativos, comerciales entre otros.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de SAP
- Se recomienda el curso [Introducción a SAP Presencial](#).

### Objetivos Principales

- Visión general de administración de materiales
- Entender las funciones de los subcomponentes de MM
- Comprender la integración de MM con otros componentes del sistema
- Movimientos de materiales sistema SAP

### Objetivos Secundarios

- Sin objetivos secundarios

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

- 1.- Estructuras Organizativas en SAP MM
- 2.- Datos Maestros en SAP MM

- 2.1.- Datos Maestros en SAP
- 2.2.- Crear Proveedor en SAP MM
- 2.3.- Modificar y Visualizar Proveedor en SAP MM

### 3.- Compras en SAP

- 3.1.- Ciclo de Aprovisionamiento
- 3.2.- Crear Pedido de Compras en SAP
- 3.3.- Modificar Pedido de Compras en SAP
- 3.4.- Entrada de Mercancías en SAP
- 3.5.- Documentos de Material y Contable en SAP
- 3.6.- Verificación de Facturas de Proveedor en SAP MM
- 3.7.- Documentos de Factura y Contable en SAP

### 4.- Solicitud de Pedido y Selección de Proveedor en SAP

- 4.1.- Crear Solicitud de Pedido en SAP
- 4.2.- Selección de Proveedor en SAP
- 4.3.- Pedido de Compras de SolPed asignada en SAP
- 4.4.- Entrada de Mercancías y Verificación de Factura en SAP

### 5.- Petición de Oferta y Oferta en SAP

- 5.1.- Crear Petición de Oferta en SAP
- 5.2.- Actualizar Oferta en SAP
- 5.3.- Crear Pedido de Compras de una Oferta en SAP

### 6.- Licitación de Compras en SAP

- 6.1.- Crear Solicitud de Pedido para Licitación en SAP
- 6.2.- Crear Petición de Oferta de una SolPed I
- 6.3.- Crear Petición de Oferta de una SolPed II
- 6.4.- Crear Petición de Oferta a Proveedor Pro Diverso
- 6.5.- Actualizar Oferta I Condiciones de Posición
- 6.6.- Actualizar Oferta II Condiciones de Cabecera
- 6.7.- Licitación: Comparación de Precios
- 6.8.- Crear Pedido de Compras de Licitación en SAP
- 6.9.- Crear Comunicación de Rechazo a Proveedor
- 6.10.- Resumen Gráfico del Proceso de Licitación en SAP

### 7.- Fuentes de Aprovisionamiento en SAP

- 7.1.- Crear Registro Info en SAP
- 7.2.- Crear Pedido de Compras a Proveedor con Registro Info en SAP
- 7.3.- Crear Pedido Abierto en SAP
- 7.4.- Crear Pedido de Compras de un Contrato Pedido Abierto en SAP
- 7.5.- Crear Plan de Entregas en SAP
- 7.6.- Crear Repartos para Plan de Entregas en SAP
- 7.7.- Entrada de Mercancías de un Plan de Entregas en SAP
- 7.8.- Utilización del Libro de Pedidos en SAP

### 8.- Materiales de Consumo en SAP MM

- 8.1.- Solicitud de Pedido de un Material sin Registro en SAP
- 8.2.- Pedido de Material de Consumo de una SolPed en SAP
- 8.3.- Verificación de Facturas de Material sin Registro Maestro en SAP MM

- 8.4.- Pedido de Material de Consumo con Imputación Múltiple
- 8.5.- Entrada de Mercancías no Valorada en SAP
- 8.6.- Verificación de Factura a partir de Nota de Entrega



## Temario: SAP FI Desde Cero [25 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

¿Que es SAP FI? SAP FI es un módulo de financiero de SAP. Durante este curso aprenderás a manejar SAP dentro del área financiera de la empresa tanto a nivel usuario experto, como a nivel Consultor. ¿Vale la pena aprender SAP? Claro que si, ya que actualmente habrás comprobado como a diario se ofertan en tu país miles de empleos que exigen conocimientos de SAP, además de que un Consultor SAP tiene los Mejores SUELDOS en la Industria de TI. ¿A quién está dirigido? \*\* Cualquier persona con interés en el mundo de SAP \*\* Contables, LADE, administrativos, comerciales. \*\* Ingenieros, técnicos... incluso no es necesario tener conocimientos de contabilidad.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de SAP
- Se recomienda el curso [Introducción a SAP Presencial](#).

### Objetivos Principales

- Describir los procesos de los componentes FI
- Entender las funciones de los subcomponentes de F
- Aplicar sustitución y validaciones en la Contabilidad Financiera

### Objetivos Secundarios

- Sin objetivos secundarios

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

- 1.- Introducción a las Estructuras Organizativas en SAP FI
- 2.- Datos Maestros en SAP FI

2.1.- Introducción a los Datos Maestros en SAP FI

### 3.- Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Proveedores/Acreedores

3.1.- Visualizar Proveedor o Acreedor en SAP FI

3.2.- Modificar Proveedor o Acreedor en SAP FI

3.3.- Crear Proveedor en SAP FI

3.4.- Crear Acreedor con retención en SAP FI

### 4.- Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Contabilización de Documentos

4.1 Registro de Facturas de Proveedor sin Pedido/Orden de Compras

4.2.- Visualizar Documento Contable y Lista Partidas Abiertas

4.3.- Registro de Factura en Sociedad con Plan de Cuentas Internacional

4.4.- Registro de Facturas de Acreedor con Retención

4.5.- Registro de Facturas de Proveedor con varios Tipos de Impuestos

### 5.- Integración SAP-MM con SAP-FI

5.1 Registro y Verificación de Facturas de Proveedor en Módulo MM

### 6.- Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Contabilización de Pagos

6.1 Contabilización Individual de Pago de Documento

6.2.- Contabilización Automática de Pagos de Documentos

6.3.- Anulación de Contabilización de Pagos.

6.4.- Visualización de Cuenta de Acreedor

6.5.- Contabilización de pago de dos facturas al mismo tiempo

### 7.- Cuentas a Pagar SAP FI-AP: Abonos, Anticipos, Anulaciones Contables.

7.1.- Contabilización de Factura de Abono o Rectificativa

7.2.- Contabilización de Anticipo a Proveedor y Pago

7.- Compensación de Anticipo con Factura de Proveedor

7.4.- Bloqueo de Pago de Factura

7.5.- Modificación de Documento Contable

7.6.- Anulación de Documento Contable

### 8.- Cuentas a Cobrar SAP FI-AR: Datos Maestros de Clientes/Deudores

8.1.- Crear Cliente/Deudor en SAP FI

8.2.- Actualizar Cliente desde SAP SD

## Temario: Vue.js Desde Cero [30 hrs] - [www.tecgurus.net](http://www.tecgurus.net)



### Descripción

Fue creado por Evan You que trabajaba en Google realizando prototipos y en el core del Framework de Meteor, hasta que pensó en otra forma de hacer una opción más fácil que abarcara las necesidades a la hora de hacer prototipos. En nuestro curso 100% práctico aprenderás a desarrollar aplicaciones front-end utilizando: Directivas, Eventos, Componentes, Vue CLI, Formularios, Filtros e invocaciones HTTP.

### Prerrequisitos

- Conocimientos básicos en javascript, html y css.
- Programación orientada a objetos.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

### Objetivos Principales

- Desarrollar una aplicación interactuando con el DOM de la página
- Interacción con un API Rest (POST, GET, PUT, DELETE).
- Integración de datos mediante formatos JSON.

### Objetivos Secundarios

- Conocer la arquitectura de una aplicación web responsiva.
- Es parte del perfil que debe tener un desarrollador Full Stack.

[¿Necesitas asesoría en estás tecnologías? clic aquí](#)

### Metodología

- Teoría mínima necesaria
- Prácticas acorde a la industria
- Instructor experto

### Material Incluido

- Herramientas para instalar
- e-books adicionales

### Temario

[¿Que es Vue.js?](#)

Introducción

- Primera aplicación
- Interpolar métodos
- Enlace de datos de propiedad
- Ganchos del ciclo de vida - Introducción
- Ganchos del ciclo de vida en código
- Computed Properties
- Enlace de datos doble

## Uso de Directivas

- Introducción
- v-bind
- v-text
- v-html
- v-if y v-else
- Etiqueta Template
- v-else-if
- v-show
- v-for
- índice del v-for
- v-for con template
- v-for con objetos

## Manejo de Eventos

- Introducción
- Pasar argumentos
- Usar el objeto Event
- Usar más de un evento
- Modificadores de eventos
- Eventos del teclado y modificadores
- Forma alternativa de v-on

## Aplicación TODO - Lista de Tareas

- Introducción
- Estructura
- Mostrar lista de tareas
- Nuevas tareas
- Agregar nueva tarea a la lista
- Mejorar presentación de la página
- Marcar tarea como terminada
- Borrar tarea
- Usar Enter para agregar una tarea
- Terminar

## Componentes

- Crear componente
- Agregar tarea como componente
- Crear componente lista de tareas

## Vue CLI - Línea de Comandos

- Instalación
- Estructura de la aplicación

- Comenzar lista de tareas con CLI
- Crear componente y enviar información
- Crear componente agregar tarea
- Crear componente listaTareas
- Solo un elemento raíz en el template
- Validar propiedades
- Enviar información al componente padre
- Forma alternativa de comunicación entre componentes
- Enviar información entre componentes hermanos
- Usar bus de datos
- Compartir métodos

## Slots

- Introducción
- Slots
- Usar varios slots
- Usar estilos con slots
- Slots por defecto
- Componentes dinámicos
- Evitar la destrucción del componente

## Directivas personalizadas

- Introducción
- Directivas globales
- Pasar valores a la directiva
- Usar modificadores
- Pasar argumentos
- Pasar objetos a la directiva
- Definir directivas localmente

## Formularios

- Introducción
- Agrupar valores
- Modificadores de v-model
- Como crear un menú desplegable
- Campo de texto multilineas
- Radio buttons
- Checkboxes
- Conectar el botón

## Filtros

- Crear un filtro local
- Crear un filtro global
- Filtros con números

## Llamados HTTP

- Introducción
- Guardar información POST
- Hacer llamados GET
- Actualizar información PUT
- Eliminar información DELETE

## Enrutamientos

Introducción

Crear y usar rutas

Remover el hash de la dirección

Llamar usuarios desde una API

Usar router-link para los enlaces

Mostrar elemento activo

Pasar parámetros en la ruta

Usar sub-rutas

Navegar al usuario desde la lista

Usar Watch para ver cambios en la ruta

Navegación programática

Redireccionamientos

Lazy loading

## Publicar la aplicación

Subir la aplicación a un servidor Apache

Subir la aplicación a Amazon WebServices