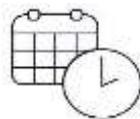


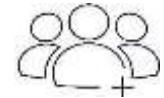
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



35 HORAS



AULA VIRTUAL CON INSTRUCTOR

ALCANCE: ESTATAL
MAX – 30 PARTICIPANTES

MEJORA TUS COMPETENCIAS PROFESIONALES Y DIGITALES. FORMACIÓN 100% GRATUITA

OBJETIVO GENERAL DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

Identificar las características fundamentales y la metodología propia orientada a objetos, así como describir los pasos necesarios para el análisis y diseño de esta programación. Igualmente se enseñará a utilizar los diagramas más comunes en UML y a describir los patrones y sus características.

CONTENIDOS FORMATIVOS

1. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
2. INGENIERÍA DEL SOFTWARE
3. METODOLOGÍA
4. UML
5. PATRONES DE DISEÑO

PRERREQUISITOS:

Para aprovechar al máximo este curso, los participantes deben tener:

- Conocimiento básicos de programación estructurada, nociones básicas de programación y familiaridad con entornos de desarrollo.

A QUIEN VA DIRIGIDA

- Desarrolladores
- Técnicos en programación
- Profesionales en otras áreas técnicas

REQUISITOS

- Estar registrado como trabajador en la Seguridad Social, ya sea por cuenta propia o ajena, o como solicitante de empleo en el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE).
- Para cada curso al que el alumno quiera asistir debe entregar la documentación que la empresa le requiera.
- Atender al menos a un 75% de las horas de duración del curso.