



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso de Analista Programador (Titulación Profesional)

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Curso de Analista Programador (Titulación Profesional)

duración total: 300 horas

horas teleformación: 150 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este CURSO HOMOLOGADO DE ANALISTA PROGRAMADOR ofrece una formación especializada en dicha materia. Si le interesa el entorno de la programación y desarrollo y quiere conocer los aspectos esenciales para realizar estas labores con las herramientas de análisis este es su momento, con el Curso de Analista Programador podrá adquirir los conocimientos necesarios para desempeñar esta labor de la mejor manera posible. .



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Aprender sobre UML 2.0 para la iniciación al mundo de los patrones de diseño de software.
- Conocer los elementos de modelado a partir de ejemplos pedagógicos extraídos del mundo de los caballos.
- Conocer los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades.
- Aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema.
- Proporcionar al alumno la base que necesita cualquier programador de Java, tanto en cuanto a las peculiaridades de la tecnología que engloba Java SE, como del lenguaje de programación en sí.

para qué te prepara

Este CURSO ONLINE HOMOLOGADO DE ANALISTA PROGRAMADOR le prepara para aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema.

salidas laborales

Programador / Implementador / Gestión de Empresas / Logística / Recursos Humanos / Organización / Dirección de empresas.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Conceptos Básicos del Lenguaje Java'
- Manual teórico 'Conceptos Avanzados e Interfaces Gráficas del Lenguaje Java'
- Manual teórico 'UML'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio.

Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

- 1.Introducción
- 2.El origen del UML: Unified Modeling Language
- 3.El Proceso Unificado
- 4.MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.El objeto
- 3.La abstracción
- 4.Clases de objetos
- 5.Encapsulación
- 6.Herencia
- 7.Especialización y generalización
- 8.Clases abstractas y concretas
- 9.Polimorfismo
- 10.Composición
- 11.La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

- 1.Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
 - 1.- Casos de uso
 - 2.- Actor
 - 3.- Escenario
 - 4.- Representación textual de los casos de uso
- 2.Modelado de la dinámica
 - 1.- Diagrama de secuencia
 - 2.- Diagrama de comunicación
 - 3.- Marcos de interacción
- 3.Modelado de objetos
 - 1.- Conocer los objetos del sistema por descomposición
 - 2.- Representación de clases
 - 3.- Las asociaciones entre objetos
 - 4.- Relación de generalización/especialización entre clases
 - 5.- Diagrama de objetos o instancias
 - 6.- Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

- 1.Introducción
- 2.Empaquetado y diagrama de empaquetado
- 3.Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

- 1.Modelado de objetos
 - 1.- La noción de estado
 - 2.- El cambio de estado
 - 3.- Elaboración del diagrama de estados-transiciones
 - 4.- El diagrama de timing
- 2.Modelado de las actividades
 - 1.- Las actividades y los encadenamientos de actividades

- 2.- Las particiones o calles
 - 3.- Las actividades compuestas
 - 4.- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
3. Modelado de la arquitectura del sistema
- 1.- El diagrama de componentes
 - 2.- El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

- 1. Introducción
- 2. Los perfiles
- 3. Estereotipos
- 4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

- 1. Introducción
- 2. Instalación
- 3. Interface
- 4. Crear un Proyecto
- 5. Guardar un proyecto
- 6. Diagrama de clases
 - 1.- Crear Y editar un diagrama de clases
 - 2.- Crear y editar elementos
 - 3.- Agregar atributos y operaciones
 - 4.- Crear generalización
 - 5.- Crear asociación
- 7. Análisis textual
 - 1.- Crear diagrama de análisis textual
 - 2.- Determinar clases y elementos
 - 3.- Crear clases candidatas
- 8. Diagrama de componentes
 - 1.- Crear un componente
 - 2.- Crear una interface

MÓDULO 2. CONCEPTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1. Introducción
- 2. Arquitectura de Java
- 3. Características de Java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLANDO Y PROBANDO PROGRAMAS CON TECNOLOGÍA JAVA

- 1. Introducción
- 2. Instalación y configuración del kit de desarrollo de Sun (JDK)
- 3. Procesos para crear un programa en Java
- 4. Esqueleto de una clase

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- 1. Introducción
- 2. Clases
- 3. Métodos de clase

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DECLARANDO, INICIALIZANDO Y USANDO VARIABLES

- 1. Introducción
- 2. Elementos básicos del lenguaje y sintaxis de Java
- 3. Alcance de las variables
- 4. Declarando variables

5. Conversión entre tipos (casting)
6. Laboratorio 1: Definiendo tipos de datos
7. Laboratorio 2: Definiendo tipos de datos II
8. Laboratorio 3: Definiendo tipos de datos III
9. Laboratorio: Casting entre tipos de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREANDO Y USANDO OBJETOS

1. Introducción
2. Declarar, instanciar e inicializar variables de referencia de objeto
3. Variables static de clase
4. Variables final o constantes
5. Constructores
6. Herencia
7. Paquetes
8. Interfaces

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE CLASES

1. Introducción
2. this y super
3. Destrucción de objetos
4. Crear y usar tipos enumerados
5. Importaciones estáticas
6. La clase String
7. Introducción a los flujos o streams
8. Laboratorio 1: Validación Email
9. Laboratorio 2: Clase Objeto cadena
10. Enunciado
11. Solución

UNIDAD DIDÁCTICA 7. USANDO OPERADORES Y CONSTRUCTORES

1. Introducción
2. Operadores y expresiones
3. Precedencia entre operadores
4. Sentencia return
5. Sentencias de excepción, bloques try, catch, finally
6. Aserciones
7. Laboratorio: Averiguar día de nacimiento de la semana

UNIDAD DIDÁCTICA 8. USANDO LOOPS

1. Introducción
2. Sentencia if-else
3. Sentencia switch-case
4. Sentencia while
5. Sentencia do-while
6. Sentencia for
7. Laboratorio: Conjetura Collatz

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DESARROLLANDO Y USANDO MÉTODOS

1. Introducción
2. Métodos (Funciones Miembro)
3. Métodos de objeto
4. Parámetros en los métodos
5. Destrucción de objetos
6. Definición de métodos heredados (override)
7. Clases y métodos abstractos

- 8. Clases y métodos finales
- 9. Laboratorio: Creación del objeto Calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPLEMENTANDO ENCAPSULACIÓN

- 1. Introducción
- 2. Paquetes
- 3. Modificadores de ámbito
- 4. Laboratorio: Creación y uso de paquetes.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CREANDO Y USANDO ARREGLOS

- 1. Introducción
- 2. Concepto de Array
- 3. Arrays Unidimensionales
- 4. Arrays Multidimensionales
- 5. Arrays de Caracteres
- 6. Colecciones
- 7. Laboratorio: Temperaturas Anuales

UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPLEMENTANDO HERENCIA

- 1. Introducción
- 2. Herencia
- 3. Laboratorio: Proyecto clases agenda

MÓDULO 3. CONCEPTOS AVANZADOS E INTERFACES GRÁFICAS DEL LENGUAJE JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS BÁSICOS DE E/S

- 1. Introducción
- 2. Argumentos de la línea de comandos
- 3. Propiedades del Sistema
- 4. Clase Properties
- 5. Ficheros
- 6. Laboratorio: Uso de la clase File
- 7. Laboratorio: Uso de las clases FileOutputStream y FileInputStream

UNIDAD DIDÁCTICA 2. E/S DE CONSOLA Y E/S DE ARCHIVOS

- 1. Introducción
- 2. System.in
- 3. System.out
- 4. System.err

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

- 1. Introducción
- 2. Monitor y tarjeta gráfica
- 3. Entornos gráficos IDE's
- 4. El sistema de coordenadas
- 5. Clases de Java para la programación gráfica y su evolución
- 6. Laboratorio: Manejo de los cuadros de diálogo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS CON EL API SWING

- 1. Introducción
- 2. Modelo nuevo de delegación. (Source, Listener, Adapter)
- 3. Ejemplos con eventos
- 4. Laboratorio 1: Movimiento entre frames
- 5. Laboratorio 2: Cargador de imágenes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIONES BASADAS EN LA INTERFAZ GRÁFICA

- 1.Introducción
- 2.Creación de un menú
- 3.Creación de un Toolbar
- 4.JPopupMenu

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HILOS

- 1.Introducción
- 2.Ciclo de vida de un thread
- 3.Métodos de la clase Thread
- 4.Sincronización

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE RED

- 1.Introducción
- 2.Clase InetAddress
- 3.Realizar Laboratorio: Uso de la clase InetAddress
- 4.Socket
- 5.Clase URL
- 6.CLASE URLConnetion
- 7.CLASES DatagramPacket y DatagramSocket
- 8.RMI