

ESCUELA
INGENIERÍA

DIPLOMADOS y CURSOS

Suma competencias
y crece sin límites

➤ *Diplomado en **Front End***



➤ **Área de Estudio**

Informática

➤ **Duración**

200 Horas

➤ **Modalidad**

100% Online

➤ **Descripción**

El Diplomado en Front End integra los contenidos de los cursos Desarrollo Web I, Desarrollo Web II, Computación Gráfica y Programación de Videojuegos, que entregan competencias ligadas a la creación de nuevas tecnologías a través del diseño iterativo y sistemas de entretenimiento, traduciendo definiciones de diseño y estilo visual en la creación de interfaces de usuarios con el fin de facilitar el uso de aplicaciones específicas.

› *Objetivo del Plan de Estudio*

- 1** Desarrollar aplicaciones y/o sistemas informáticos, rigiéndose por las especificaciones de diseño y criterios involucrados, de forma sistémica e integrando los componentes adecuados, con el fin de dar solución a la problemática planteada.
- 2** Elaborar informes de la organización, identificando las problemáticas y posibles mejoras basadas en un sistema informático y guiándose en metodologías de desarrollo de software.

› *Requisitos*

Los participantes deberán contar con estudios técnicos o profesionales en el área de las TIC's de las siguientes carreras:

- Ingeniería Informática
- Ingeniería Redes y Comunicaciones
- Técnico Analista Programador Computacional
- Técnico Analista de Sistema
- Ingeniería Civil Industrial
- Ingeniería Civil Informática
- Carreras Afines a la especialidad



» **Cursos**

» **Computación Gráfica**

Duración

50 Horas.

Descripción

Este curso busca que los participantes aprendan a utilizar herramientas innovadoras asociadas a las ciencias de la computación, por lo cual se desarrolla en un ambiente mixto que conjuga la teoría con actividades prácticas que facilitan la familiarización con contenidos tales como algoritmos, representaciones, estructuras, junto con introducir el desarrollo de proyectos que permitan la integración de técnicas aprendidas en una solución coherente, logrando el dominio práctico de la gráfica.

Índice de Contenido

- Unidad I: Fundamentos de la Computación Gráfica.
- Unidad II: Gráfica en Java.
- Unidad III: Introducción a la Realidad Aumentada y Diseño de Interfaces y Criterios de Usabilidad.

» **Desarrollo Web I**

Duración

50 Horas.

Descripción

El curso Desarrollo Web I, se despliega en un ambiente mixto donde se conjugan la teoría con actividades prácticas, las que tienen por objetivo entregar las competencias bases que sean necesarias para llevar a cabo el desarrollo de sitios web, abordando las últimas tendencias en multiplataforma, y aportando a los participantes, habilidades actualizadas, necesarias y requeridas en el mundo labora.

Índice de Contenido

- Unidad I: Fundamentos de JavaScript y Creación de Aplicaciones SPA.
- Unidad II: Creación de Api Rest.
- Unidad III: Conexión de SPA con API REST.



▶ **Desarrollo Web II**

Duración

50 Horas.

Descripción

El curso Desarrollo Web II se imparte a través de metodologías que conjugan la teoría con actividades prácticas, con el fin de abordar contenidos referidos a la utilización de HTML5, CCS, JavaScript, entre otros. Los participantes podrán desarrollar competencias que les permitan llevar a cabo el desarrollo de sitios web, con foco en los fundamentos de su construcción y abordando las últimas tendencias en multiplataforma, ya que esta rama constituye la puerta de entrada al mundo de las ciencias de la computación.

Índice de Contenido

- Unidad I: Introducción a HTML, CSS y GITHUB.
- Unidad II: Servlets, Java Beans y JavaPersistencie API (JPA).
- Unidad II: JavaPersistence API(JPA)y Patrón de Arquitectura de Software MVC.

▶ **Taller de Programación de Videojuego**

Duración

50 Horas.

Descripción

El curso Desarrollo Web II se imparte a través de metodologías que conjugan la teoría con actividades prácticas, con el fin de abordar contenidos referidos a la utilización de HTML5, CCS, JavaScript, entre otros. Los participantes podrán desarrollar competencias que les permitan llevar a cabo el desarrollo de sitios web, con foco en los fundamentos de su construcción y abordando las últimas tendencias en multiplataforma, ya que esta rama constituye la puerta de entrada al mundo de las ciencias de la computación.

Índice de Contenido

- Unidad I: Introducción a Unity e Interfaz de Usuario y Componentes.
- Unidad II: Scripting.
- Unidad III: Desarrollo e Integración de unVideojuego con Unity.

IPCHILE

INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE



CAMPUS A DISTANCIA



Contacto



Whatsapp

+56988995916



Teléfono

22 722 4400



campus.ipchile.cl