



JESUÏTES
educació

Formación Profesional

en colaboración

UOC X

Xtended
Studies

#lanuevaFP



Ciclo formativo de
grado superior en

Desarrollo de Aplicaciones Web

El título oficial de técnico superior de Desarrollo de Aplicaciones Web te capacita para desarrollar, implantar y mantener aplicaciones web, utilizando tecnologías específicas.

Ciclo formativo de grado superior en Desarrollo de Aplicaciones Web

Pensado para todas aquellas personas a las que les apasiona el entorno web, podrás **crear y administrar entornos web y entornos para dispositivos móviles**, creando el código, realizando planes de prueba, haciendo las correcciones que sean oportunas y diseñando el diseño de la aplicación o prestando asistencia en su realización.

Aprenderás a **desarrollar, implantar y mantener aplicaciones web**, con independencia del modelo empleado y utilizando tecnologías específicas del lado cliente o servidor, garantizando el acceso a los datos de forma segura y cumpliendo los criterios de accesibilidad, usabilidad y calidad exigidas por los estándares oficiales

2000 horas



350 horas prácticas en empresas de prestigio



Formación por proyectos



Formación en línea y flexible



Idioma: castellano



¿Qué vas a aprender?

Al finalizar tu **ciclo formativo de grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web** con nosotros, sabrás:

- **Configurar y explotar sistemas informáticos**, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos.
- **Aplicar técnicas y procedimientos** relacionados con la seguridad en sistemas, servicios y aplicaciones, cumpliendo el plan de seguridad.
- **Gestionar servidores de aplicaciones**, adaptando su configuración en cada caso para permitir el despliegue de aplicaciones web.
- **Gestionar bases de datos**, interpretando su diseño lógico y verificando la integridad, consistencia, seguridad y accesibilidad de los datos.
- **Desarrollar aplicaciones web** con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones
- **Integrar contenidos en la lógica de una aplicación web**, desarrollando componentes de acceso a los datos adecuados a las especificaciones.
- **Desarrollar interfaces en aplicaciones web** de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares web.
- **Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones web**, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.



Idiomas

El inglés es el **idioma más demandado y hoy en día es un requisito para casi cualquier puesto de trabajo**. Es por eso que lo trabajamos en 1 seminario de 60 horas cada uno, y aprenderás **inglés técnico aplicado a situaciones profesionales reales** de forma transversal en todos los proyectos.

Puedes conseguir hasta un **nivel B1.1**. Si ya tienes un nivel First Certificate, te lo convalidamos.

Crecimiento Profesional

Enfocado a **desplegar tu propio talento y tu potencial real para tener éxito en tu trabajo y en la consecución de tus funciones**. Con esto te adaptas a la filosofía de muchas empresas que piensan que **cuando el profesional crece, la empresa crece**.

De esta forma, si tú apuestas por ti, la empresa apostará por ti. Los seminarios se organizan con un enfoque tanto de crecimiento profesional como personal.

Habilidades Digitales (TIC)

El uso y la aplicación de las tecnologías de la información y el conocimiento (TIC) es una **competencia muy demandada actualmente en cualquier organización**.

La era digital nos ha cambiado la forma de trabajar, de estudiar, de relacionarnos en las redes sociales. Y por eso, además, te damos un **certificado medio (nivel II) de la Acreditación de Competencias en Tecnologías de la Información y la Comunicación (ACTIC)**.

Comunicación Efectiva

Para desarrollar tu creatividad y potenciar tus habilidades de búsqueda y gestión de la información.

Hoy en días es fundamental aplicar el pensamiento crítico y analítico, así como mejorar las capacidades de comprender, argumentar, exponer tus ideas y defender tus proyectos.

Nuestra metodología innovadora

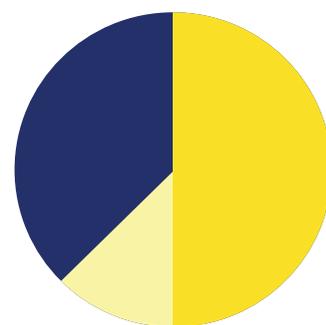
Los estudiantes trabajarán activamente por sí mismos mediante procesos de descubrimiento, en los que la función del profesor es básicamente de acompañante, dinamizador y mentor (guía), alejándose de la visión clásica del proceso de enseñanza.

Se apuesta, pues, por un tipo de aprendizaje conjunto con metodologías que impliquen la resolución de problemas, la participación en el desarrollo de proyectos, la creación conjunta de productos, la discusión y la indagación. La plataforma y las herramientas tecnológicas que aporta la UOC lo harán posible.

Trabajo por proyectos
50 % del grado.
1000 horas aprox.

Seminarios formativos
33 % del grado.
650 horas aprox.

Prácticas laborales
17 % del grado.
350 horas aprox.



Requisitos para la realización del grado

Para poder acceder al ciclo formativo de grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web de FP Jesuïtes UOC, deberás cumplir alguno de los siguientes requisitos:

- Tener el título de **bachillerato (LOGSE)**.
- Haber superado el segundo curso de cualquier modalidad de **bachillerato experimental**.
- Estar en posesión del título del curso de **orientación universitaria (COU)**.
- Haber aprobado la **prueba de acceso a grado superior específica** (se requiere tener al menos 19 años en el mismo año que se realiza la prueba o 18 años en caso de poseer el título de técnico).
- Tener algún otro **título de técnico o técnica superior o especialista, o alguna titulación universitaria equivalente** a efectos académicos.
- Haber aprobado la **prueba de acceso a la universidad (PAU)** para mayores de 25 años.
- Tener cualquier **titulación universitaria o equivalente**.

Perfil y salidas profesionales

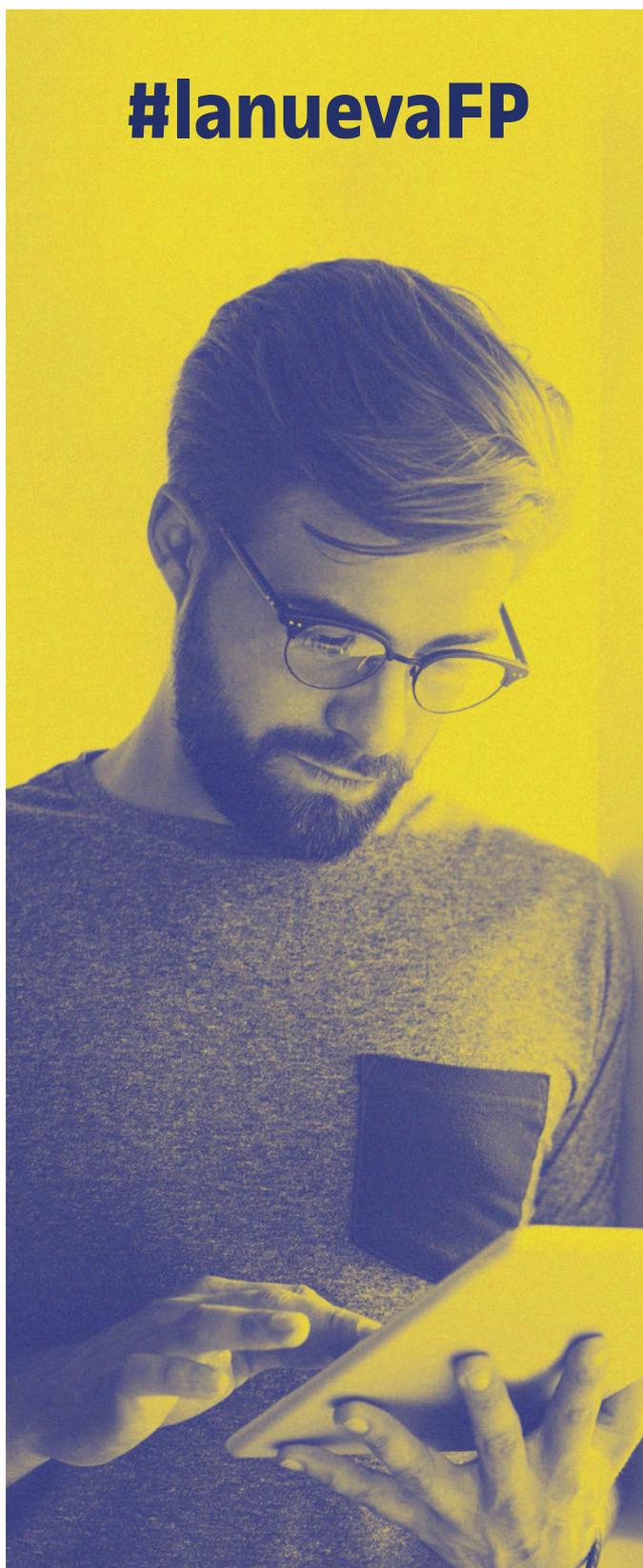
Podrás desarrollar, implantar y mantener aplicaciones web, con independencia del modelo utilizado y utilizando tecnologías específicas del lado del cliente o servidor, garantizando el acceso a los datos de forma segura y cumpliendo con los criterios de accesibilidad, usabilidad y calidad exigidos por los estándares establecidos.

De qué podrás trabajar

- Programador web
- Programador multimedia
- Desarrollador de aplicaciones en entornos web
- Administrador de webs y gestor de sistemas

Dónde podrás trabajar

- Empresas tecnológicas
- Desarrollador o diseñador de webs
- Empresas con comercio electrónico
- Servicios a las empresas



 Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament
Centro oficial nº 08009260

 **JESUÏTES El Clot**
Escola del Clot

 **JESUÏTES**
educació
Formación Profesional

en colaboración
 **Uoc X**
Xtended
Studies



Desarrollo de Aplicaciones Web

Ciclo formativo de grado superior

Seminarios y proyectos



Seminarios

Configuración de sistemas operativos

Seminario 1

 60 horas

Objetivos:

- Configurar el software base necesario de un sistema informático.
- Atender a las necesidades de explotación del sistema informático.

Descripción: Este seminario te permitirá configurar y administrar todo lo que hace referencia a un sistema operativo a nivel local, como un elemento independiente dentro de una red local.

Introducción a bases de datos

Seminario 2

 60 horas

Objetivos:

- Reconocer los elementos de las bases de datos.
- Analizar sus funciones y valorar la utilidad de los sistemas gestores
- Diseñar modelos lógicos normalizados interpretando diagramas de entidad-relación.

Descripción: Este seminario está centrado en los conceptos más relevantes de las bases de datos. Deberás conceptualizar lo que es una base de datos individual y como parte de un sistema de bases de datos relacionales. Además, aprenderás a crear una base de datos normalizada desde cero, analizando situaciones cotidianas.

Fundamentos de programación

Seminario 3

 90 horas

Objetivos:

- Reconocer la estructura de un programa informático.
- Identificar y relacionar los elementos propios del lenguaje de programación.
- Utilizar correctamente tipos de datos simples y compuestos utilizando las estructuras de control adecuado.

Descripción: Con este seminario te introducirás en la programación estructurada y modular, y adquirirás las nociones de la programación mediante elementos teóricos y prácticos. Podrás aprender los conceptos y tipos de entornos, variables, constantes, condicionales, bucles, etc. La finalidad es consolidar el conocimiento básico para, posteriormente, poder programar a partir de ejercicios.

Programación orientada a objetos

Seminario 4

🕒 90 horas

Objetivos:

- Reconocer las características de los lenguajes de programación más difundidos.
- Identificar las etapas del desarrollo de software.
- Entender los conceptos básicos de la programación orientada a objetos (POO) y de los elementos que la forman.
- Aprender a optimizar el código.
- Generar diagramas de clases y de componentes de la POO.
- Realizar pequeños programas orientados a objeto.

Descripción: El estudiante aprende a desarrollar software utilizando el paradigma de la Programación Orientada a Objetos, realizando el análisis y diseño de la aplicación mediante el lenguaje de modelado UML. Se presentará un caso práctico, a partir del cual generará los diversos diagramas estáticos y dinámicos para cada una de las etapas del desarrollo.

Diseño gráfico (perfil audiovisual)

Seminario 5

🕒 60 horas

Objetivos:

- Crear material gráfico digital coherente a las especificaciones estéticas y funcionales.

Descripción: El estudiante deberá concretar propuestas gráficas coherentes y experimentar la utilidad de los diferentes programas informáticos necesarios para trabajar a nivel profesional: Illustrator, Photoshop e Premiere. Las actividades propuestas serán la creación de una marca personal, un póster y un video promocional. Todas las actividades se justificarán a través de un supuesto caso práctico de aplicación a una oferta de trabajo en una gran empresa multinacional.

Herramientas para la incorporación al trabajo

Seminario 6

🕒 60 horas

Objetivos:

- Obtener herramientas que faciliten la incorporación laboral y el desarrollo profesional.

Descripción: Con el presente seminario se pretende que el estudiante valore la importancia de la formación permanente como factor clave para la ocupabilidad. Se le facilitarán estrategias de trabajo en equipo para conseguir los objetivos de la organización. Éste se familiarizará con los diferentes tipos de contratos y conocerá las obligaciones y derechos que se derivan de las relaciones laborales.

Empresa y iniciativa emprendedora

Seminario 7

🕒 60 horas

Objetivos:

- Fomentar la iniciativa emprendedora.

Descripción: Con el presente seminario el estudiante se familiarizará con conceptos asociados a la iniciativa emprendedora y se trabajará en el análisis de oportunidades de negocio, valorando el impacto sobre el entorno de actuación

Realizará actividades para la construcción, puesta en marcha y gestión de una microempresa .

Prevención de riesgos laborales

Seminario 8

🕒 30 horas

Objetivos:

- Conocer los principios básicos de prevención de riesgos laborales.
- Identificar los riesgos más relevantes vinculados a los perfiles profesionales del entorno laboral.

Descripción: Con el presente seminario se pretende sensibilizar al estudiante de la importancia de la cultura preventiva en todas las fases de su actividad profesional.

Se familiarizará con la gestión de prevención de riesgos laborales (PRL) propios de los lugares de trabajo vinculados a los perfiles profesionales del entorno profesional y conocerá la normativa y/o legislación más relevantes del ámbito PRL.

Además, presentaremos los factores de riesgos específicos propios y conocerá las medidas preventivas para reducirlos y/o mitigarlos para evitar potenciales accidentes o enfermedades que pudieran afectar a su salud.

English B1.1

Seminario 11

🕒 60 horas

Objetivos:

- Alcanzar un nivel general de competencia en inglés que se aproxima al nivel B1 del Marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER).

Descripción: El seminario Inglés B1.1 es la primera parte del nivel B1 del Marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER). El seminario se centra en las destrezas comunicativas efectivas en inglés y utiliza una metodología basada en tareas individuales o por parejas. Para las actividades en pareja, deberás disponer de tiempo para coordinarte con otros estudiantes y para realizar actividades en tiempo real. Este seminario solo puede superarse con la evaluación continua, lo que implica un ritmo de trabajo constante y regular.

Seminario Crecimiento Profesional

🕒 30 horas

Los seminarios de crecimiento profesional responden a la consecución de las competencias relacionadas con el desarrollo y orientación de la carrera profesional de los estudiantes de FP.

Tienen una duración de 30 horas, equivalente a un mes de docencia, y el estudiante debe elegir tres seminarios del catálogo de seminarios de su familia profesional.

Proyectos

Competencias digitales en la FP

Proyecto 0

 120 horas

Objetivos:

- Buscar y seleccionar la información en la red.
- Tratar y elaborar la información digital.
- Presentar y difundir la información digital.
- Adquirir nociones de tecnología digital.
- Planificar el estudio y el trabajo en un entorno virtual.
- Elaborar estrategias de comunicación en la red.
- Trabajar en equipo en red y tener actitud digital.

Descripción: Este proyecto sienta la base de conocimientos y competencias TIC en los ámbitos académico y profesional. También te ofrece una visión general de los diferentes ámbitos profesionales de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El desarrollo de un proyecto digital en grupo te permitirá trabajar de manera integrada competencias específicas en TIC que irás profundizando en otros proyectos y seminarios a lo largo de tu ciclo formativo.

Learning XML. Un portal web para aprender XML en múltiples formatos

Proyecto 1

 90 horas

Objetivos:

- Instalar sistemas operativos (libre y de propiedad), analizando las características e interpretando la documentación técnica.
- Crear documentos utilizando lenguaje de marcas.
- Establecer mecanismos de validación para documentos XML utilizando métodos para definir la sintaxis y la estructura.
- Generar canales de contenidos analizando y utilizando tecnologías de sindicación (RSS).
- Realizar conversiones sobre documentos XML utilizando técnicas y herramientas de procesamiento (XSLT).
- Gestionar información en formato XML analizando y utilizando tecnologías de almacenaje y lenguajes de consulta.

Descripción: Necesitamos instalar un servidor donde alojar un sitio web cuyo contenido es un curso online de Lenguaje XML. (El formato del sitio web será igual que la wikipedia).

Este curso se podrá consultar online pero el usuario tendrá la posibilidad de poder descargar todo el contenido en diferentes formatos (html, texto, epub, ...), asimismo tendrá un mecanismo de sindicación web para indicar los nuevos contenidos que se incorporen al curso. Para mejorar el perfil profesional del estudiante todo el proceso se realizará tanto sobre un sistema operativo libre como en uno propietario.

Implanta el sistema operativo de una empresa

Proyecto 2

🕒 120 horas

Objetivos:

- Centralizar la información en servidores administrando estructuras de dominios y analizando las ventajas.
- Asegurar la información del sistema.
- Administrar el acceso a dominios analizando y respetando los requisitos de seguridad.
- Implantar software específico con estructura cliente/servidor dando respuesta a los requisitos funcionales.
- Trabajar con sistemas empresariales de gestión de información realizando tareas de importación, integración, aseguramiento y extracción de la información.

Descripción: Nos han contratado como consultores para administrar y configurar el sistema operativo de una empresa (archivos, discos, permisos,...) así como para implantar un sistema empresarial de gestión de la información (ERP). Sobre los servidores de la empresa tendremos que establecer la administración de discos para asegurar la información, crear y administrar cuentas para los trabajadores, dando permisos de acceso a la información.

El programa de gestión empresarial les permitirá generar informes, asistencia remota, etc. Es importante garantizar la disponibilidad del sistema y su rápida restauración en caso de caída. Las empresas pueden ser de los siguientes ámbitos: educativo, tecnológica, ETT.

Diseño y programación de una base de datos

Proyecto 3

🕒 120 horas

Objetivos:

- Interpretar un diseño de base de datos existente y crearlo mediante herramientas gráficas de diseño de bases de datos.
- Implantar métodos de control de acceso utilizando asistentes, herramientas gráficas y comandos SQL.
- Desarrollar procedimientos de almacenamiento evaluando y utilizando sentencias SQL.

Descripción: DataSafe es una empresa dedicada a la seguridad informática, que dispone de un diseño de entidad/relación que les funciona muy bien, pero quieren empezar a trabajar con un SGBD en el que no son especialistas (MySQL, MariaDB...). Vuestro encargo consiste en pasar ese diseño E/R al SGBD mediante una herramienta gráfica (MySQL WorkBench,...), así como establecer 3 perfiles de usuarios diferentes: administrador, gestor y usuario, cada uno con unos permisos concretos.

Programa comandos personalizados para el sistema operativo

Proyecto 4

🕒 90 horas

Objetivos:

- Desarrollar programas sencillos aplicando los fundamentos de la programación estructurada y modular, accediendo al sistema de ficheros.
- Documentar el código de programación. Diseñar un sistema de pruebas.

Descripción: Realizar una serie de comandos para el sistema operativo que nos den una nueva funcionalidad a los que tenemos actualmente. Estos nuevos comandos podrán recibir parámetros para personalizar su ejecución. Algunas de las funcionalidades deberá tener entrada y/o salida a partir de un fichero.

Programación orientada a objetos con acceso a base de datos

Proyecto 5

🕒 120 horas

Objetivos:

- Implementar un modelo estático de clases en lenguaje de programación Java.
- Utilizar bibliotecas avanzadas de clases.
- Crear IGU.
- Utilizar el acceso a ficheros y documentos XML.
- Utilizar técnicas de persistencia en base de datos. Implementar soluciones ORM y conceptos de SGBDOR.

Descripción: Nuestra empresa ha obtenido el concurso público para desarrollar una aplicación de escritorio basada en Java que se ejecutará en los equipos del departamento de gestión de un evento. Por motivos de seguridad se ha decidido que se trate de una aplicación de escritorio sin acceso a Internet. A partir de los diagramas en UML obtenidos en las fases de análisis y diseño previas, se debe pasar a las fases de implementación, documentación y prueba de la aplicación.

Aplicación backend con PHP y framework MVC

Proyecto 6

🕒 90 horas

Objetivos:

- Aprender a desarrollar aplicaciones web en entorno servidor mediante el uso de lenguaje PHP y la utilización de un framework para la creación de soluciones de manera simple, robusta y segura.

Descripción: Desarrollo de aplicaciones web en entorno servidor mediante el aprendizaje del lenguaje de programación PHP. Aprendizaje de las estructuras e instrucciones básicas de PHP, manipulación de ficheros, acceso a base de datos y su utilización en el contexto web. Uso de la POO con PHP, y de acceso a base de datos. Instalación, configuración, y desarrollo de una solución web mediante el framework PHP Laravel que permite la creación de soluciones web de manera simple, sencilla y segura mediante el uso de diversos patrones de diseño de software y que incorpora un motor de plantillas. Se trabajará en profundidad los mecanismos de control de versiones en el desarrollo de la aplicación web. Se construirá una aplicación de gestión académica escolar, con operaciones CRUD de cursos, alumnos, profesores y asignaturas, y la generación de listados dinámicos. El proyecto se deberá realizar con un sistema de control de versiones.

Aplicación backend con tecnología Java en servidores de aplicaciones

Proyecto 7

🕒 90 horas

Objetivos:

- Desarrollar una aplicación web en entorno servidor mediante el uso del Java EE, así como su despliegue en un servidor de aplicaciones. Utilización de técnicas de acceso a bases de datos, aplicando medidas para mantener la seguridad y la integridad de la información. Desarrollo de la aplicación en un contexto distribuido mediante el uso de componentes.

Descripción: Instalación, configuración de un servidor de Aplicaciones (Wildfly, GlassFish, etc). Desarrollo de aplicaciones web en entorno servidor en servidores de aplicación con Java EE (Jakarta EE). Aprendizaje de las diversas APIs de Java EE (Servlets, JSP, JSF, etc) así como la aplicación de patrones de diseño MVC y DAO entre otros. Persistencia en base de datos y acceso a LDAP. Creación de componentes distribuidos del lado servidor (EJB) que permiten la utilización de transacciones, el control de la concurrencia, servicios de mensajería, acceso a servicios de nombre y directorio y elementos de seguridad de aplicaciones. Se programará un juego de resolución de sopa de letras, donde los jugadores están almacenados en LDAP, la puntuación se calcula a partir del tiempo de resolución. Las diversas palabras se encuentran en una base de datos y generan una sopa de letra con palabras aleatorias. En una primera fase se trabaja con un contenedor web ligero tipo Apache Tomcat, para después integrar la solución en un servidor de aplicaciones. Para mejorar la experiencia de usuario, la resolución de la sopa de letras utilizará jQuery, donde el usuario seleccionará las palabras, y mostrar las identificadas.

Diseño e implementación de una aplicación web mediante gestor de contenidos

Proyecto 8

🕒 90 horas

Objetivos:

- Aprender a configurar un servidor web con servicio de FTP que albergará un sitio web creado mediante un gestor de contenidos, modificando las hojas de estilo para resolver los aspectos de usabilidad que requiere el mercado, incorporando un mashup para enriquecer el contenido del sitio. El sitio desarrollado estará en inglés y otro/s idioma/s.

Descripción: Instalación y configuración de un servidor web y FTP desde 0 con Apache, PHP, MySQL y phpMyAdmin. Instalando y configurando un sitio web mediante el uso del gestor de contenidos WordPress para crear un sitio web de noticias en diversos idiomas, inglés obligatorio (i18N), donde parte de las imágenes de los artículos se obtengan de Instagram y un apartado de tweets relacionados mediante el uso de sus API's públicas. Como se trata de una empresa de diseño web, se tendrán que presentar dos propuestas al cliente, una de ellas que aplique los criterios de usabilidad y accesibilidad, donde se tendrá que pasar un test, y la segunda, donde se modifique el estilo del sitio web en profundidad, creando un diseño más sofisticado. Se deberán documentar de una manera gráfica las diferencias aplicadas a la plantilla original. El sitio deberá contener un logo, así como un video que actúe de fondo, deberá ser de elaboración propia.

Desarrollo fullstack de soluciones web con JavaScript y servicios web

Proyecto 9

🕒 120 horas

Objetivos:

- Aprendizaje de JavaScript (sintaxis, estructuras del lenguaje, POO basada en prototipos) en el cliente y en el servidor, y su uso en las API's de HTML5. Aprendizaje y aplicación de la semántica de HTML5 así como de varias de sus API's (canvas, geolocalización, web storage, indexeddb, service worker, D&D, etc). Implementar diversas soluciones de comunicación cliente-servidor mediante el uso de servicios web AJAX y WS.

Descripción: Análisis de las arquitecturas web del lado del cliente, generando un estudio que se compartirá en el aula con el resto de los alumnos. El aspecto visual será responsive mediante el uso de un framework CSS Bootstrap. Se trata de desarrollar un juego multijugador, que hace uso de comunicaciones en tiempo real mediante el uso de WS. El backend está desarrollado en nodeJS. Este consiste en un tablero cuadrado (de 20x20 posiciones, p.e.) con un máximo de cuatro jugadores, cada uno asociado a un color distinto. Se trata de ir conquistado celdas adyacentes clicando en cada una de ellas. Las celdas solo se conquista una vez. El juego finaliza al rellenarse todo el tablero, y gana aquel que haya conseguido conquistar el mayor número de celdas. En una primera fase, se programará el registro de los usuarios y la creación de las partidas, para lo que se usará JavaScript, node.js, AJAX, REST (con ExpressJS), mongoDB y HTML5. En una segunda fase, se desarrollará el videojuego en sí, que requerirá el uso de ExpressJS, WS y algunas API's de HTML5.

Aplicación frontend dinámica con frameworks avanzados de única página

Proyecto 10

🕒 90 horas

Objetivos:

- Aprender a desarrollar una solución web con tecnología serverless, mediante el uso de un framework de frontend del tipo singlepage.

Descripción: MusicWeb es un servicio de reproducción de música que se ejecuta en el navegador (tipo Spotify). Como se trata de una solución serverless, el lado servidor solo cuenta con una base de datos tipo Firebase, donde estarán almacenadas la información de las canciones, las pistas y los favoritos de cada usuario. Toda la lógica de la aplicación se ejecuta en el frontend, haciendo uso del framework Angular, para lo que deberá realizarse un aprendizaje previo de TS. Como interfície, se utilizará el framework de MaterialDesign. El intercambio de información será mediante JSON. La autenticación del usuario usará protocolo OAUTH2. El usuario podrá buscar por autor, género musical, crear favoritos, visualizar la carátula del álbum, etc. Se hará un intensivo uso de componentes y servicios.

Proyecto de Especialización: Bigdata

Opcional

🕒 90 horas

Objetivos:

- Elegir las herramientas tecnológicas adecuadas (tipo de sistema gestor de base de datos, arquitectura de la maquinaria de soporte al sistema Big Data, algoritmos de minería de datos, etc.) analizando las características del sistema a implantar.
- Construir sistemas Big Data analizando y utilizando bases de datos NoSQL.
- Proponer una solución basada en Big Data identificando las principales tendencias tecnológicas del mercado de la inteligencia de negocio.

Descripción: Empresas y organizaciones de todo tipo están viviendo la revolución del Big Data y del BI. Este proyecto se focaliza en adquirir las habilidades relacionadas con el análisis de datos y el desarrollo de aplicaciones Big Data. Desde los conceptos introductorios hasta sus elementos más avanzados, se trabajará con Hadoop, Hive, Impala, Scoop y muy especialmente con Spark. Los lenguajes principales de programación serán Python y Scala. También se trabajará con bases de datos NoSQL y se aplicarán conceptos de visualización de datos.

FCT Formación Centro de Trabajo

 317 horas

La formación en centros de trabajo (FCT) debe entenderse como prácticas formativas no laborales en centros de trabajo que llevan a cabo los estudiantes de formación profesional mediante un convenio de colaboración que suscribe el centro docente con la empresa.

La FCT está orientada a completar el conocimiento y las competencias que hayas adquirido en el ámbito académico y a darte a conocer la realidad del mundo productivo para poder enfocar tu futuro profesional y mejorar tus posibilidades de inserción o de tu actual puesto de trabajo.

Iniciación a la Formación en Centros de Trabajo (transición a la vida laboral)

Seminario 9

 30 horas

Objetivos:

- Iniciación a la Formación en Centros de Trabajo (transición a la vida laboral)

Descripción: Antes de iniciar el periodo de prácticas, los y las estudiantes se introducirán en el conocimiento del entorno profesional en el cual se está formando con la finalidad de clarificar cuáles son sus intereses profesionales y poder hacer una prospección de empresas y entidades en su ámbito geográfico, contactarlas y hacer autocandidatura para realizar la formación en centros de trabajo.
