

FUNDAMENTOS

Como introducción al mundo de la programación usamos Gobstones. Este lenguaje permite que una persona sin conocimientos previos de programación pueda aprender los conceptos fundamentales vinculados con esta disciplina.

Desde el primer momento se ejercita la capacidad de dividir tareas y modularizar soluciones generando abstracciones reutilizables.

Sabías que... ?

GOBSTONES fue desarrollado por docentes de la **Universidad Nacional de Quilmes**, para enseñar las ideas básicas de programación a personas sin ningún conocimiento previo en la materia?

PROGRAMACIÓN IMPERATIVA

Utilizando opcionalmente **JavaScript o Python**, presentamos las nociones más importantes sobre programación imperativa y estructuras de datos. A partir de este capítulo, el estudiante entra en contacto con un lenguaje que se usa fuera del aula para desarrollo profesional



¿Sabías que...

“Objetos” es el paradigma más utilizado en las empresas en la actualidad?

PROGRAMACIÓN CON OBJETOS I

Este paradigma propone solucionar problemas y modelar nuestra realidad empleando objetos que se comunican entre ellos intercambiando mensajes. En Mumuki enseñamos los contenidos introductorios con un lenguaje simple y didáctico llamado **Ruby**, que tiene un enfoque conceptual.

ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS

En este capítulo el estudiante profundizará sus conocimientos sobre cómo agrupar información utilizando estructuras de datos utilizando Ruby, al mismo tiempo que **aprenderá cómo la creación de algoritmos nos ayuda a resolver problemas de programación.**



ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

Con este capítulo se busca que el estudiante entienda los aspectos físicos que posibilitan la computación, **con el fin de establecer la relación entre el mundo software y el hardware.**

PROGRAMACIÓN CON OBJETOS II

Los aspectos avanzados del paradigma se enseñan con **Java**, cuyo conocimiento aporta una amplia salida laboral. La propuesta apunta a preparar al estudiante en la utilización de tecnologías de programación de uso corriente en la industria de desarrollo de software local e internacional, empleando uno de los lenguajes de programación más extendidos y sólidos en la actualidad.



¿Sabías que

Java es el lenguaje comercial más utilizado en la industria del software?

REDES Y APLICACIONES EN INTERNET

El propósito de este capítulo es introducir al estudiante con conocimientos de programación y pensamiento computacional al mundo de las aplicaciones, redes e internet, para que entiendan, a alto nivel:



BASES DE DATOS

En este capítulo el estudiante aprenderá cómo se administra y estructura una base de datos. En la industria, las bases de datos relacionales son las más elegidas, SQL es el lenguaje que utilizan. **El objetivo de este contenido es brindar las herramientas necesarias para que el estudiante aprenda cuál es la mejor forma de persistir sus datos.**

INTERFACES DE USUARIO

El objetivo de este capítulo es que, de la mano de HTML y CSS, el estudiante comparta los fundamentos de la presentación de información y de diseño de interfaces gráficas de usuario, haciendo foco en las tecnologías y prácticas de la Web, lo que le permitirá crear interfaces visualmente agradables y usables.

