



red.es



"El FSE invierte en tu futuro"
Fondo Social Europeo

altia

GUIA DE CONTENIDOS

FULL STACK DEVELOPER

ÍNDICE

1	Introducción	3
2	Programa formativo	4
2.1	Curso.....	4
2.2	Programa formación específica.....	4
2.3	Programa módulo empleabilidad	17

1 Introducción

En este informe se detallan los contenidos del curso de formación **FULL STACK DEVELOPER** de acuerdo con los requisitos de contenidos mínimos detallados en el apartado 2.2.1. Descripción de contenidos mínimos de los cursos de formación a impartir del Pliego de Prescripciones Técnicas correspondiente al Servicio de Formación para Personas Desempleadas en la Economía Digital (Expediente: 016/20-ED)

Asimismo, se detalla la distribución de módulos y horas de cada curso.

2 Programa formativo

2.1 Curso

El curso de formación **FULL STACK DEVELOPER** consta de **250 horas lectivas** estructurándose de la siguiente forma:

- **220 horas** de contenido específico de la temática del curso.
- **30 horas** de un módulo de empleabilidad y mejora de competencias personales.

Este curso se impartirá en modalidad mixta, según la siguiente estructura pedagógica atendiendo a la modalidad:

- **200 horas** de formación en modalidad presencial de contenido específico de la temática del curso.
- **20 horas** de formación en modalidad teleformación de contenido específico de la temática del curso.
- **30 horas** de formación en modalidad teleformación correspondientes al módulo de empleabilidad.

2.2 Programa formación específica

FORMACIÓN ESPECÍFICA: FULL STACK DEVELOPER

Duración:

220 horas

Objetivos:

Durante la formación se aprenderán los principales comandos **GIT** y a utilizar los lenguajes **HTML5** y **CSS3**, además de conocer los pre-procesadores **SASS** y **LESS**.

Una vez finalizada la formación el alumnado será capaz de implantar un responsive design y utilizar **JavaScript**, podrá programar con **JQuery** y manejar BBDD con **MySQL** y **MONGODB**. Aprenderá a crear proyectos con Angular y a programar con **NODE.js** y **REACT.js**. Además, el alumno aprenderá a dominar el desarrollo y gestión de contenidos, (creación e instalación de temas, configuración de la plataforma, instalación de plugins...) convirtiéndose en un **desarrollador Full Stack**.

En resumen, se desarrollarán las competencias de un **Full Stack Developer**, que es un programador con un perfil técnico, que conoce bien tanto lo referente al **backend** como **frontend**, se maneja en sistemas y sabe entender. Se trata de un perfil cada vez más demandado y bien remunerado, tanto en las empresas puramente tecnológicas como en las pymes que están abordando su transformación digital.

Contenidos específicos:

200 horas en modalidad presencial:

- MÓDULO 1. Trabajando con GIT – 19,5 Horas Presencial
- MÓDULO 2. Panorama tecnológico actual – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 3. Ecmascript (ES6) e Introducción a Node JS– 13 Horas Presencial
- MÓDULO 4. Creación de servidores con NodeJS– 13 Horas Presencial
- MÓDULO 5. Introducción al framework ExpressJS – 13 Horas Presencial
- MÓDULO 6. Securizando datos – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 7. Pintando datos desde el servidor – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 8. Diseño y Desarrollo APIs – 13 Horas Presencial
- MÓDULO 9. Desarrollo WebApp – 13 Horas Presencial
- MÓDULO 10. Almacenamiento de datos - 13 Horas Presencial
- MÓDULO 11. Real-time – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 12. Deploy – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 13. ReactJS - 13 Horas Presencial
- MÓDULO 14. Temas Avanzados de ReactJS – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 15. React-Router – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 16. Redux y Redux – Thunk - 13 Horas Presencial
- MÓDULO 17. Reactividad RxJS - 13 Horas Presencial
- MÓDULO 18. Redux-Observable – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 19. Testing – 6,5 Horas Presencial
- MÓDULO 20. Side Server Rendering – 5 Horas Presencial

20 horas en modalidad teleformación:

- MÓDULO 21. Gestión de Proyectos de TI - 20 Horas Teleformación

PROGRAMA DETALLADO DE CONTENIDOS:

MÓDULO 1. Trabajando con GIT – 19,5 Horas Presencial

- ¿Qué es un control de versiones?
- ¿Lo necesito? Ya tengo mis carpetas Vx
- GIT vs Subversion vs ...
- GIT como máquina del tiempo
- Instalación de GIT
- Configuración
- Mi primer repositorio
- Trabajo con ramas
- Repositorio remoto

- Fetch, pull, push
- Mezclando versiones
- Resolución de conflictos
- Enviando mi versión al remoto
- Solicitando integración de ramas
- Fork

Taller práctico Módulo 1. Trabajando con GIT

Objetivo:

Aprender como los equipos de desarrollo de software utilizan GIT.

Desarrollo del taller:

Realizar un desarrollo de software en el que los programadores trabajarán juntos y deberán seguir buenas prácticas para el control de su código. Puesto que, si solo conoces GIT, pero no sabes cómo usarlo en equipo, se pierden muchas oportunidades. Lo mismo ocurre si ya se usa en equipo, pero existen problemas para definir un flujo de trabajo adecuado. Hay que saber cómo solventarlo para realizar un buen desarrollo.

MÓDULO 2. Panorama tecnológico actual – 6,5 Horas Presencial

- Eligiendo stack para desarrollar
- ¿Javascript en el lado del servidor?
- LAMP – LEMP
- MEAN – MERN
- ¿LAMP vs MEAN?
- ¿Qué es una API?

Taller práctico Módulo 2. Panorama tecnológico actual

Objetivo:

Incluir tecnologías emergentes utilizadas en el panorama tecnológico actual.

Desarrollo del taller:

Programar un robot con Realidad Aumentada a partir de secuencias de instrucciones que harán resolver un problema determinado.

MÓDULO 3. Ecmascript (ES6) e Introducción a Node JS– 13 Horas Presencial

- Javascript y la presencia web. Dominando el mundo
- Nuevas características del lenguaje
- ¿Qué es Node.js?
- ¿Qué podemos hacer con NodeJS?

- Hola terminal. No te tengo miedo
- Instalación y configuración
- Arquitectura de Node.js
- Ambiente de trabajo de Node.js
- Node REPL
- Módulos y npm
- Conceptos generales de Node.js
- Event-loop
- Callbacks
- Event-Emiters
- Streams
- Buffers
- Versiones con NVM
- EcmaScript 2015 en NodeJS
- Creando herramientas CLI

Taller práctico Módulo 3. EcmaScript (ES6) e Introducción a Node

Objetivo:

Analizar las nuevas características implementadas en JavaScript.

Desarrollo del taller:

Aplicar la mayor utilidad de ES6 en el día a día, como pueden ser let y const, los cambios en la sintaxis de funciones y objetos, las funciones de flecha, y la interpolación de cadenas de texto. A la vez que se mostrarán pequeños ejemplos de funciones y fragmentos de código mostrando su funcionamiento.

MÓDULO 4. Creación de servidores con NodeJS – 13 Horas - Presencial

- Librería HTTP y HTTPS
- Manejando peticiones
- Seteo de cabeceras
- Generando respuestas
- Devolviendo archivos
- Manejo de errores

Taller práctico Módulo 4. Creación de servidores con NodeJS

Objetivo:

Realizar un pong multijugador en tiempo real a través de la red.

Desarrollo del taller:

Realizar los pasos indicados en su ordenador, estos pasos principalmente serán la creación del servidor en node.js y la creación del juego en HTML5.

MÓDULO 5. Introducción al framework ExpressJS – 13 Horas Presencial

- Instalación y configuración
- Servidor Web básico
- Aplicaciones multi-page con express
- Manejo de rutas
- Sesiones y cookies
- Subida y tratamiento de archivos desde el servidor

Taller práctico Módulo 5. Introducción al framework ExpressJS

Objetivo:

Diseñar un API Restful.

Desarrollo del taller:

Crear parte de una aplicación web desde cero con Express.js, uno de los frameworks populares de JavaScript. Además de conocer cómo generar una web app de forma fácil y rápida gracias a sus plugins de alto rendimiento.

MÓDULO 6. Securizando datos – 6,5 Horas Presencial

- ¿Qué son Middlewares y cómo nos ayudan?
- Sanitizando los inputs
- Buenas prácticas para seguridad en servidor
- Integración de sistema de login básico
- Uso de PassportJS para login social

Taller práctico Módulo 6. Securizando datos

Objetivo:

Conocer cómo realizar las actualizaciones, ajustes y cambios en el sistema necesarios para conseguir un alto nivel de seguridad ante ataques externos e internos.

Desarrollo del taller:

Explicar los resultados obtenidos en la auditoría y asesorar sobre las posibles soluciones que existan para los problemas de seguridad encontrados en un caso práctico.

MÓDULO 7. Pintando datos desde el servidor – 6,5 Horas Presencial

- Tipos de datos
- Estandarización de respuestas
- Manejando errores y excepciones

- Estructurar y plantear respuestas de error
- Modelado de datos para renderizar
- Introducción a plantillas HTML con Jade
- Renderizado de plantillas HTML(Pug | Handlebars)

Taller práctico MÓDULO 7. Pintando datos desde el servidor

Objetivo:

Conocer el funcionamiento de servidor de correo electrónico con Software libre.

Desarrollo del taller:

Tratar aspectos relativos a la creación, instalación, puesta en marcha y seguridad de un servidor de correo electrónico con Software libre.

MÓDULO 8. Diseño y Desarrollo APIs – 13 Horas Presencial

- ¿Qué es una API?
- API First
- Comprendiendo las entidades
- Especificación REST
- Verbos HTTP
- Códigos de respuesta HTTP
- Swagger como framework de diseño de APIs
- Lenguaje YAML
- Montando un servidor REST
- Registro y login de usuarios
- JWT como firma de peticiones
- Implementando Oauth con Passport
- Modelando y devolviendo JSON
- Sirviendo estáticos
- Testing de endpoints con Postman
- Securizando endpoints

Taller práctico Módulo 8. Diseño y Desarrollo APIs

Objetivo:

Conocer que todas las aplicaciones utilizan APIs para conectarse con fuentes de datos corporativas, servicios de datos de terceros u otras aplicaciones.

Desarrollo del taller:

Diseñar y desarrollar una aplicación para encontrar a las personas que nos siguen en una red social, para solicitar esta información a la red social. Proporcionándonos un listado de todos los seguidores.

MÓDULO 9. Desarrollo WebApp – 13 Horas Presencial

- Automatizadores de tareas
- Gulp como herramienta de automatización
- Tareas en Gulp
- Manejando pipes
- Watching y building
- Optimización de imágenes
- Preprocesamiento de CSS
- Minificación de archivos
- Desarrollo Front
- Planteamiento de aplicación
- Levantando un servidor de desarrollo local
- Maquetación y estilos de la app
- Consumiendo servicios de nuestra API
- Integración de APIs de terceros
- Control de errores
- Deploy

Taller práctico Módulo 9. Desarrollo WebApp

Objetivo:

Generar una experiencia profesional de desarrollo Web.

Desarrollo del taller:

Seguir paso a paso todo el proceso de desarrollo de web App: preparación del ambiente de desarrollo, la formulación de contrato con el cliente, el análisis y diseño de los requerimientos, hasta la obtención del BETA.

MÓDULO 10. Almacenamiento de datos - 13 Horas Presencial

- Bases de datos relacionales
- MySQL como motor de base de datos
- Queries CRUD
- Conectando NodeJS con MySQL
- Introducción a las bases de datos noSQL con MongoDB
- Modelo Relacional vs No Relacional
- MongoDB, una base de datos documental
- Operaciones CRUD en Javascript desde la consola de MongoDB
- Diseño de bases de datos documentales
- Uso de clientes con GUI

- Compass como cliente UI
- Integración de MongoDB con NodeJS
- Campos índice y performance
- Population v Join
- Introducción a Mongoose
- Schemas en MongoDB
- Entidades y modelos
- Uso de Mongoose para operaciones CRUD
- Securizando campos
- Control de tipos y validaciones
- Integración con ExpressJS

Taller práctico Módulo 10. Almacenamiento de datos

Objetivo:

Adquirir conocimiento práctico de las técnicas de recuperación de datos en dispositivos de almacenamiento

Desarrollo del taller:

Recuperación de datos por un pico de tensión en la red eléctrica.

MÓDULO 11. Real-time – 6,5 Horas Presencial

- Introducción a comunicación Real-Time con Socket.IO
- WebSocket vs HTTP
- Instalación y configuración
- Conexión y desconexión
- Broadcasting
- Rooms y Namespaces
- Servidor de Websockets

Taller práctico Módulo 11. Real-time

Objetivo:

Conocer el marco de referencia que define el enfoque general del desarrollo software.

Desarrollo del taller:

Indicar los procesos y actividades a realizar desde la definición del producto software hasta su finalización de uso; así como los entregables que se van a generar y entregar al cliente (ISO 12207).

MÓDULO 12. Deploy – 6,5 Horas Presencial

- Creando entorno local con Vagrant
- Instalando un SO con VirtualBox
- Instalación y aprovisionamiento de Vagrant
- Operaciones comunes con Vagrant
- Vagrant ssh
- Desplegando en Vagrant
- Despliegue en Servidor Cloud
- Creación y manipulación de instancias
- Aprovisionamiento shell script
- Deploy con GIT
- Corriendo procesos NodeJS con PM2
- NGINX como Server Proxy
- NGINX vs Apache
- Instalación de NGINX
- Corriendo NGINX como servicio
- Configuración de servidores y dominios
- Enrutamiento
- Redirecciones
- Estáticos

Taller práctico Módulo 12. Deploy

Objetivo:

Llevar a producción una aplicación basada en microservicios.

Desarrollo del taller:

Simplificar un proceso de deploy a producción en minutos y escalar este proyecto de forma rápida.

MÓDULO 13. ReactJS - 13 Horas Presencial

- ¿Qué es una SPA? Diferencias con aplicaciones tradicionales.
- Patrones de diseño: MVC, MVVM, MVP
- ¿Componentes Web?
- Conociendo ReactJS
- ¿Qué es Webpack?
- Create-React-App CLI
- Organización de archivos y carpetas

- Archivos JSX
- Tipos de componentes
- Reutilización
- Render
- Props & State
- Métodos y contexto
- Jerarquía
- Comunicación entre componentes
- Componentes “Stateful” y “Stateless”
- Two-Data-Binding
- Ciclo de vida de un componente y Hooks
- Estilos CSS:
- Condicionales: Renderizando contenido de forma condicional
- Pintando listados
- AJAX en ReactJS
- Debug y React-Dev-Tools
- Build

Taller práctico Módulo 13. ReactJS

Objetivo:

Aprender a crear una aplicación propia con React.js

Desarrollo del taller:

Desarrollar un prototipo de una aplicación online.

MÓDULO 14. Temas Avanzados de ReactJS – 6,5 Horas Presencial

- PureComponent
- VirtualDOM
- Fragments
- High-Order-Components
- PropTypes
- Animaciones

Taller práctico Módulo 14. Temas Avanzados de ReactJS

Objetivo:

Aprender y desarrollar aplicaciones web del lado front.

Desarrollo del taller:

Integrar el diseño del prototipo de tu aplicación, uso de librerías para mapas, persistencia, integrar con GraphQL, crud con REDUX.

MÓDULO 15. React-Router – 6,5 Horas Presencial

- Routing y sensación de navegación en SPA
- Importando React-Router-DOM
- Configurando React con React-Router
- BrowserRouter
- HashRouter
- Componente Switch
- Componente Link
- Rutas absolutas y relativas
- Rutas con parámetros
- Navegación mediante programación
- Rutas anidadas
- Redirecciones
- “History” y “Back”

Taller práctico Módulo 15. React-Router

Objetivo:

Conocer el framework React y parte de su ecosistema.

Desarrollo del taller:

Construir parte de una aplicación React completa paso a paso, a la que se irán añadiendo todas las funcionalidades.

MÓDULO 16. Redux y Redux – Thunk - 13 Horas Presencial

- Patrón Flux. Única fuente de la verdad
- Store vs State
- Conociendo Redux
- Reducers
- Actions
- Suscribiendo a cambios
- Conectando Redux con React
- Conectando el “Store”
- Redux DevTools
- Asincronía en Redux
- Conociendo Redux-Thunk
- Implementando “thunks” en acciones
- Acciones interceptadas

Taller práctico Módulo 16. Redux y Redux – Thunk

Objetivo:

Utilizar React, Redux y Redux-Thunk para peticiones asíncronas.

Desarrollo del taller:

Añadir todos los módulos que se van a utilizar en el caso práctico e instalarlos, posteriormente se creará la raíz del archivo.

MÓDULO 17. Reactividad RxJS - 13 Horas Presencial

- Programación reactiva
- Concepto de Observable
- Concepto de Observer
- Suscripción
- Operadores RxJS

Taller práctico Módulo 17. Reactividad RxJS**Objetivo:**

Aprender a manejar flujos de datos asíncronos y reaccionar a sus cambios con JavaScript.

Desarrollo del taller:

Con la creación de programación reactiva la aplicación realizada debe ser capaz de observar flujos de datos y reaccionar en cada cambio.

MÓDULO 18. Redux-Observable – 6,5 Horas Presencial

- Ventajas de la librería
- Ciclo de intercepción
- Estrategias de uso con React
- Configurando con Redux
- Creando nuestros Observables
- Epics
- Usando operadores RxJS
- Control de errores

Taller práctico Módulo 18. Redux-Observable**Objetivo:**

Aplicar Redux Observable a una aplicación previamente desarrollada.

Desarrollo del taller:

Enviar una función que devolverá una acción observable, prometedora o iterable.

MÓDULO 19. Testing – 6,5 Horas Presencial

- Importancia de “testear” nuestros componentes

- Concepto de Test Unitario
- Jest y Enzyme como herramientas
- Testing de nuestros componentes
- Testing de containers
- Testing Redux

Taller práctico Módulo 19. Testing

Objetivo:

Conocer el desarrollo guiado por pruebas unitarias mediante el lenguaje Javascript.

Desarrollo del taller:

Implementar un proceso de pruebas estándar, que contiene conceptos y los principales tipos y técnicas de pruebas además de presentar el proceso y roles utilizados en las empresas, así como las herramientas utilizadas para mejorar el proceso.

MÓDULO 20. Side Server Rendering – 5 Horas Presencial

- Ventajas de renderizar en el servidor
- NextJS como herramienta
- Componentes y Páginas
- Manejando errores 404
- Ciclo de vida
- Deploy

Taller práctico Módulo 20. Side Server Rendering

Objetivo:

Aumentar la velocidad de carga inicial de tu SPA.

Desarrollo del taller:

Integrar y optimizar el SEO de un sitio web con la lógica de negocio y mejorar el posicionamiento de tu marca usando SSR Server Side Rendering. Configurar el servidor de PlatziVideo con Express y renderizalo desde el servidor.

MÓDULO 21. Gestión de Proyectos de TI - 20 Horas - Teleformación

- Marco de referencia basado en el PMI.
- Visión ágil.
- Microsoft Project
- Liderazgo de equipos tecnológicos.

Taller práctico Módulo 21 - Gestión de Proyectos de TI

Objetivo:

Adquirir un enfoque de gestión de proyectos de tecnología de la información tanto de manera teórica como práctica, basado en las metodologías de investigación de necesidades, negociación y legitimación para soluciones complejas.

Desarrollo de taller:

Adquirir un entendimiento general de las consideraciones para iniciar y planificar apropiadamente un proyecto de TI, tomandocomo referencia la Guía PMBOK® 6 edición del Project Management Institute (PMI) y estructurar un proyecto de modelado funcional o corporativo de procesos mediante las herramientas y conocimientos que permitan definir, documentar y mejorar sistemas de información, dar soporte a usuarios, realizar atenciones de procesos y en general cualquier usuario que debe prestar un servicio de tecnología tanto interna como externamente en la empresa. Se realizará un planteamiento de esta actividad a través del aula virtual.

2.3 Programa módulo empleabilidad

MÓDULO EMPLEABILIDAD Y MEJORA DE LAS COMPECIAS PERSONALES:

Duración: 30 horas en modalidad online

Programa formativo:

Unidad 1. Cómo mejorar las digital skills o competencias profesionales

Objetivo:

Conocer las distintas competencias digitales y profesionales para poder proporcionar valor y fomentar la diferenciación en el entorno empresarial.

Contenidos:

En la actualidad las fuentes tienen que ser fiables y de calidad. También hay que tener la capacidad de guardar y almacenar la información digital, facilitando su búsqueda y utilizando herramientas que promuevan compartir dicha información, de ahí, surgen las Digital Skills:

Digital Skills

1. Estrategia y Liderazgo Digital. Transformación digital de las organizaciones.
2. Marketing Digital, Diseño Web, RRSS, SEO y posicionamiento

3. Big Data for Business Impacto del Big Data en los Modelos de Negocio
4. Ciberseguridad. Detección y gestión de riesgos y amenazas
5. Internet de las cosas IOT
6. Inteligencia artificial y machine learning
7. Realidad virtual y aumentada
8. Blockchain

Una vez que hemos conocido las capacidades digitales, debemos conocer que las competencias profesionales. Ambas serán esenciales en el entorno laboral, donde el trabajador será valorado por su adquisición e implementación de conocimientos y habilidades.

Competencias profesionales

1. Conocimiento Digital
2. Gestión de la información
3. Comunicación Digital.
4. Trabajo en red
5. Aprendizaje continuo
6. Visión estratégica
7. Liderazgo en red
8. Orientación al cliente

Taller virtual de trabajo:

Realizar una propuesta en el proceso de innovación digital para una empresa que permita transformar la organización. En esta propuesta se deberá introducir alguna de las digital skills vistas y las competencias profesionales que debe tener la persona que supervise el proyecto de cara a la transformación de la empresa.

Unidad 2. Habilidades de comunicación y desarrollo de Inteligencia Emocional

Objetivo:

Conocer aquellas competencias transversales que incluyen el pensamiento crítico, la ética, la capacidad de adaptación al cambio, la resiliencia, la capacidad resolutoria y la habilidad de orientarse hacia un objetivo y mantener el esfuerzo, además de habilidades relacionadas con la inteligencia emocional.

Contenido:

1. Comunicación

La comunicación como uno de los pilares fundamentales de las relaciones grupales, tanto para el trabajo en equipo como para el liderazgo.

2. Comunicación Personal. Programación Neuro Lingüista (PNL) aplicado a la mejora

Comunicación

- Comunicación con pnl = la congruencia
- Introducción a la comunicación con pnl
- Comunicación con pnl: la comunicación verbal y la comunicación no verbal
- Formas de comunicación con pnl
 - Comunicación verbal: 7%
 - Comunicación no verbal: 93%
 - Corporal: 55% (gestos, posturas, movimientos, respiración, coloración, expresiones faciales, etc)
 - Voz: 38% (volumen, tono, velocidad)
- Prestar atención al feedback en la comunicación con pnl
- Comunicación con pnl – congruencia en la comunicación
- Intención o ganancia secundaria de los mensajes en la comunicación con pnl

3. Asertividad

La asertividad entendida como la capacidad de expresar nuestras intenciones, necesidades o deseos de manera constructiva y respetuosa es una actitud que implica una serie de habilidades, y que facilita la relación con los demás y con uno mismo.

4. Empatía y Cambio

La empatía es otro de los pilares de las relaciones humanas, la capacidad de ponernos en el lugar del otro, de comprender sus circunstancias es la clave de un liderazgo eficaz y del correcto trabajo en equipo.

Todo proceso de cambio implica un apoyo por los demás por lo que la empatía es clave para ayudar al otro en su proceso de cambio.

5. Ayuda mutua

Estamos convencidos de la conveniencia de establecer en la organización una cultura de ayuda mutua que facilite el aprendizaje, desarrollo y crecimiento de las personas, además la protección ante los errores facilita la confianza y la mejora del clima laboral.

Taller virtual de trabajo:

Analizar mediante un análisis profesional nuestras habilidades fundamentales necesarias para el correcto desempeño del rol de líder para poder determinar cómo liderar un equipo de trabajo.

Unidad 3. Realización de presentaciones atractivas Objetivo:

Plantear presentaciones teniendo en cuenta los objetivos previstos y la audiencia, seleccionando y estructurando adecuadamente los contenidos, comunicando el mensaje de forma clave para conectar con el público.

Contenidos:

1. Preparación de la exposición
2. Presentación de la información de forma visual.
3. Medios audiovisuales
4. Exposición
5. Cierre

Taller virtual de trabajo:

El docente planteará una situación concreta en el entorno laboral y la persona tendrá que saber comunicar de forma efectiva la presentación realizada, mostrando los productos y servicios diseñados. Siempre de una forma original y atendiendo a los detalles para ser una presentación de éxito.

Unidad 4. Mejorar el Curriculum Vitae Objetivo:

Conocer cómo crear un Curriculum Vitae exitoso, para presentarlo a una entrevista de trabajo.

Contenidos:

1. CV de éxito.
2. Eliminando barreras: seleccionadores y sistemas automatizados
3. Aspectos cruciales de CV
4. Detalles diferenciadores del CV
5. Plantillas
6. Anexos y documentación adicional

Taller virtual de trabajo:

Elaboración de un currículum web y realización de un código QR enlazado al mismo.

Unidad 5. Marca Personal y búsqueda de empleo 2.0 Objetivo:

Conocer cómo emplear técnicas de marketing propias de las marcas comerciales, para mejorar la imagen que se tiene de la persona.

Contenidos:

Marca Personal y Marca Personal Digital – Visibilidad y Desarrollo Profesional

1. Qué es “marca personal”
2. Pasos para saber cómo crear una marca personal
3. Fíjate un objetivo
4. Elije los canales que mejor te convengan
5. Planifica
6. Difunde el mensaje
7. Analiza tus resultados

Canales para trabajar la marca personal

Consejos antes, durante y después de saber cómo crear una marca personal

Estrategia Digital Personal – Networking Digital

Redes Sociales LinkedIn Instagram Facebook

Blog personal o webs donde dejan publicar contenidos

Taller virtual de trabajo:

Realización del propio videocurrículum, una presentación en vídeo en la que la persona habla sobre sí misma, sobre sus aptitudes, habilidades y logros en el currículum.

Unidad 6. Enfrentarse a entrevistas de trabajo de manera efectiva Objetivo:

Aumentar las posibilidades de éxito ante una entrevista laboral, aumentando los conocimientos teórico-prácticos y los recursos personales que se ponen en práctica en situaciones de entrevista.

Contenidos:

1. El proceso de selección y el autoconocimiento
2. Entrevista de trabajo
3. Desarrollo de la entrevista
4. Dinámica de entrevista grupal
5. Selección

Taller virtual de trabajo:

Entrevista con ítems a ser evaluados en el que la persona demuestre las habilidades que le permitan causar una impresión positiva en la persona que la entrevista, acudiendo a la entrevista de forma virtual con mayor seguridad y probabilidades de éxito.

A continuación, se indica el programa formativo para cada acción formativa, dando especial importancia enfoque práctico y dinámico a través de los talleres propuestos para cada módulo formativo.

Se detalla también para cada uno de los módulos formativos la modalidad de impartición y las horas que se destinarán a dicho módulo.



red.es



"El FSE invierte en tu futuro"
Fondo Social Europeo

altia

altia.es

