

Capacitación Práctica

Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red





tech universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Creación de Interfaces
y Aplicaciones en Red

Índice

01

Introducción

pág. 4

02

¿Por qué cursar esta
Capacitación Práctica?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planificación
de la enseñanza

pág. 10

05

¿Dónde puedo hacer la
Capacitación Práctica?

pág. 12

06

Condiciones generales

pág. 14

07

Titulación

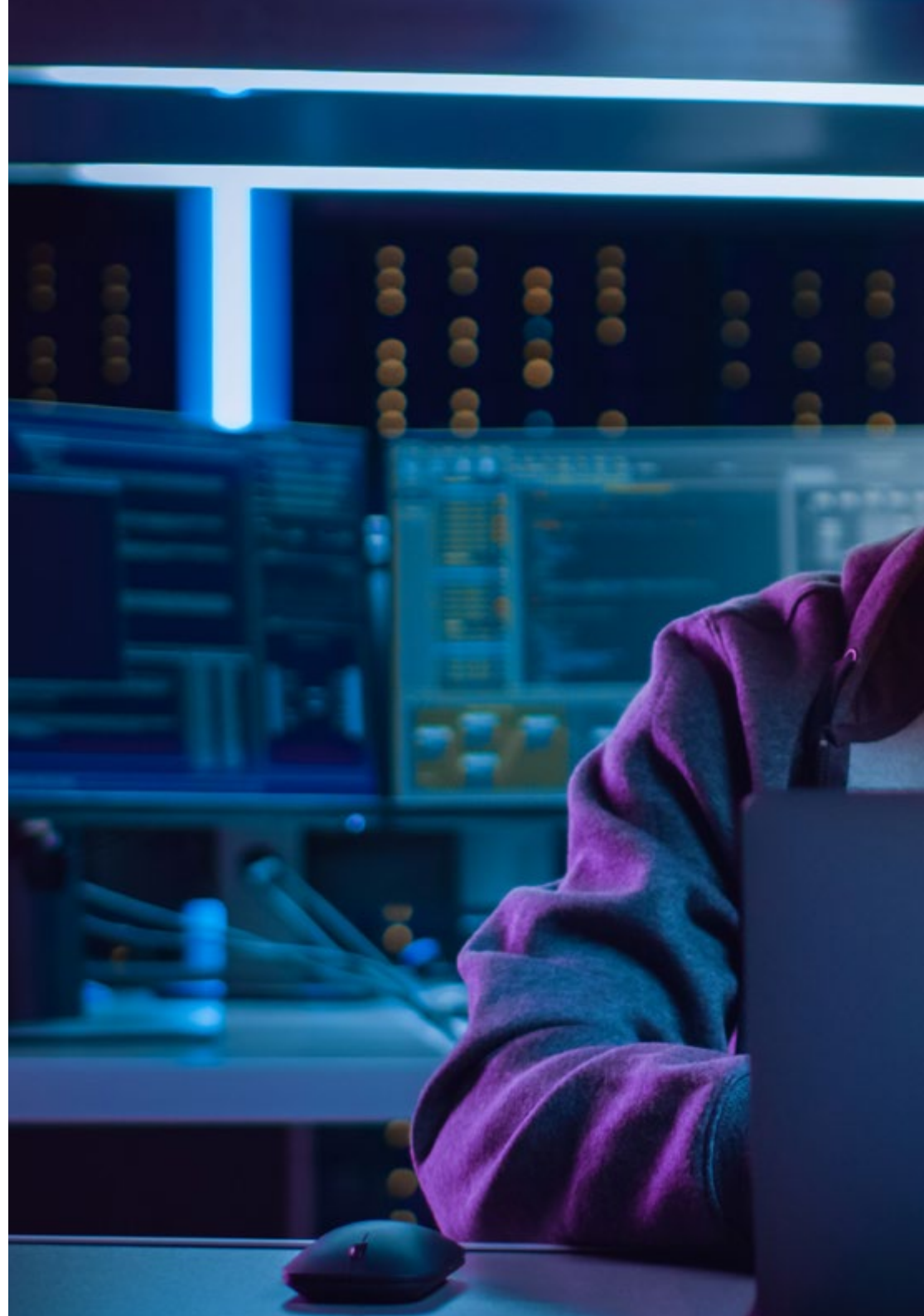
pág. 16

01 Introducción

La creación de interfaces y aplicaciones en red ha alcanzado un nivel de sofisticación sin precedentes, impulsado por avances en tecnologías como la Inteligencia Artificial y la computación en la nube. Además, la proliferación de dispositivos móviles y la omnipresencia de la conectividad en línea llevan a la creación de interfaces adaptables y responsivas que ofrecen una experiencia fluida en dispositivos y contextos. Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado la presente titulación, en la que en 3 semanas el profesional se integrará en un equipo versado en la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red, para ponerse al día en las últimas novedades y tecnologías disponibles, pudiendo así llevarlas a su propia práctica diaria de una forma exhaustiva y eficiente.



Incorporarás a tu práctica diaria los avances más relevantes en el área de la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red gracias a una experiencia práctica distintiva, única y eficaz”





Con el crecimiento exponencial de la conectividad digital y la proliferación de dispositivos inteligentes, los diseñadores y desarrolladores están enfrentando desafíos cada vez más complejos para crear experiencias de usuario intuitivas y eficientes. Por ello, la atención se centra cada vez más en la accesibilidad y la inclusión, asegurando que las interfaces y aplicaciones sean accesibles para todos, independientemente de sus capacidades o limitaciones.

Y como la mejor manera de perfeccionar estas competencias es a través de la práctica, TECH Universidad FUNDEPOS ha diseñado un programa que consiste en una estancia de 120 horas en una empresa informática de referencia en el ámbito de la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red. Así, durante 3 semanas, el egresado pasará a formar parte de un equipo de especialistas del máximo nivel, con los que trabajará activamente en el desarrollo de proyectos reales de interfaces y aplicaciones web.

De esta manera, el informático podrá ponerse al día, no solo de los procedimientos más efectivos y las herramientas más actuales, sino que podrá implementar a su praxis tecnologías de vanguardia como CSS y JavaScript. Así, no solo participará en un programa que elevará su talento al máximo nivel, sino que también aumentará considerablemente sus posibilidades en un entorno laboral en constante movimiento.

Durante la estancia, contará con el apoyo de un tutor adjunto, que velará porque se cumplan los requisitos para los que se diseñó esta Capacitación Práctica. Por ello, el especialista trabajará con total garantía y seguridad en el manejo de la tecnología informática más innovadora y con mejores resultados hasta el día de hoy. De esta forma, perfeccionará sus capacidades en el diseño visual, la interacción y la experiencia del usuario (UX/UI).

02

¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

TECH Universidad FUNDEPOS ha diseñado un producto académico único y disruptivo en el panorama pedagógico actual, que permitirá al profesional adentrarse en un entorno informático real, donde practicar los últimos procedimientos y manejar las herramientas más actuales en la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red. Así, durante 3 intensivas semanas, el egresado se integrará en un equipo de trabajo multidisciplinar, donde comprobará de primera mano, tanto los últimos hallazgos en el área, como la forma de aplicarlos a su propia práctica diaria.



El sistema que te propone TECH Universidad FUNDEPOS te pondrá en el centro de la ecuación, ofreciéndote una capacitación con utilidad real y adaptada a tus necesidades”

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

En el área de la creación de interfaces y aplicaciones en red, la integración de sistemas de Inteligencia Artificial y aprendizaje automático permite desarrollar interfaces más intuitivas y adaptativas, capaces de anticipar las necesidades del usuario y personalizar la experiencia de manera dinámica. Además, la computación en la nube proporciona una infraestructura escalable y flexible para el desarrollo y despliegue de aplicaciones web, permitiendo a los desarrolladores crear experiencias multiplataforma y de alto rendimiento que se adaptan a las demandas del mercado actual.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

El amplio equipo de profesionales que acompañará al informático a lo largo de todo el periodo práctico supone un aval de primera y una garantía de actualización sin precedentes. Con un tutor designado específicamente, el egresado podrá trabajar en proyectos reales en un entorno de vanguardia, lo que le permitirá incorporar en su práctica diaria los procedimientos y las herramientas más efectivas para la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red.

3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

TECH Universidad FUNDEPOS selecciona minuciosamente todas las empresas disponibles para las Capacitaciones Prácticas. Gracias a ello, el especialista tendrá garantizado el acceso a una organización informática de prestigio en el área del desarrollo de interfaces y aplicaciones web. De esta manera, podrá comprobar el día a día de un área de trabajo exigente, rigurosa y exhaustiva, aplicando siempre los últimos avances en su metodología de trabajo.

4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

El mercado académico está plagado de programas pedagógicos poco adaptados al quehacer diario del especialista y que exigen largas horas de carga lectiva, muchas veces poco compatibles con la vida personal y profesional. Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS ofrece un nuevo modelo de aprendizaje, 100% práctico, que permite ponerse al frente de procedimientos de última generación en el campo de la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red y, lo mejor de todo, llevarlo a la práctica profesional en tan solo 3 semanas.

5. Abrir la puerta a nuevas oportunidades

Con el avance de la tecnología y la creciente demanda de experiencias digitales innovadoras, los informáticos tienen la oportunidad de explorar y aprovechar herramientas emergentes, como la Inteligencia Artificial y la computación en la nube. Asimismo, la globalización y la interconexión cada vez mayor de dispositivos y plataformas digitales crean un panorama propicio para la colaboración internacional y la creación de redes profesionales, permitiendo a los expertos en creación de interfaces y aplicaciones en red expandir su alcance y contribuir al desarrollo de soluciones innovadoras a escala global.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

A través de esta Capacitación Práctica, los informáticos podrán aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en un entorno real de trabajo, enfrentándose a desafíos y problemas reales en el campo de la creación de aplicaciones en red. Así, los objetivos incluirán el desarrollo de habilidades técnicas en diseño de experiencia de usuario (UX), programación web, optimización para dispositivos móviles y accesibilidad digital, así como la capacidad de trabajar en equipo y comunicarse eficazmente en proyectos colaborativos.



Objetivos generales

- ♦ Diseñar interfaces de usuario intuitivas y atractivas
- ♦ Desarrollar aplicaciones web funcionales y eficientes
- ♦ Aplicar principios de experiencia de usuario (UX) en el diseño de interfaces
- ♦ Utilizar herramientas y tecnologías modernas en el proceso de desarrollo
- ♦ Optimizar la usabilidad y accesibilidad de las interfaces y aplicaciones
- ♦ Implementar prácticas de seguridad informática en el desarrollo de aplicaciones en red
- ♦ Colaborar en equipos multidisciplinares para proyectos de creación digital
- ♦ Realizar pruebas y análisis para mejorar continuamente la calidad del producto final





Objetivos específicos

- ♦ Comprender los principios básicos de diseño de interfaces y aplicaciones en red
- ♦ Dominar herramientas de diseño gráfico y desarrollo web específicas
- ♦ Aplicar técnicas de prototipado rápido para la iteración y mejora continua del diseño
- ♦ Implementar estándares de accesibilidad web para garantizar la inclusión de todos los usuarios
- ♦ Integrar funciones de interacción avanzada, como animaciones y transiciones fluidas
- ♦ Utilizar *frameworks* y bibliotecas de desarrollo para acelerar el proceso de creación
- ♦ Realizar pruebas de usabilidad y obtener retroalimentación para la optimización del diseño
- ♦ Familiarizarse con conceptos de arquitectura de información para una navegación intuitiva
- ♦ Adquirir habilidades en la integración de APIs y servicios web externos
- ♦ Desarrollar una comprensión profunda de las consideraciones de seguridad y privacidad en el diseño de aplicaciones en red



Adquirirás experiencia práctica en el uso de herramientas y tecnologías modernas para crear interfaces intuitivas y atractivas, así como aplicaciones web y móviles funcionales y eficientes”

04

Planificación de la enseñanza

La Capacitación Práctica de este programa en Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red está conformada por una estancia práctica en una empresa informática de prestigio, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes y con jornadas de 8 horas consecutivas de capacitación práctica al lado de un especialista adjunto. Así, esta estancia le permitirá al egresado participar en proyectos reales, al lado de un equipo de profesionales de referencia, aplicando los procedimientos más innovadores y dominando la tecnología de última generación.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red, que requieren un alto nivel de cualificación, y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad.

Se trata, sin duda, de una oportunidad única para aprender trabajando, adquiriendo habilidades prácticas y conocimientos especializados en un campo en constante demanda en la industria digital. De hecho, esta capacitación no solo impulsará la carrera profesional del informático, sino que también fomentará la creatividad y la innovación en el diseño y desarrollo de soluciones digitales.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinaria como competencias transversales para la praxis de la Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red (aprender a ser y aprender a relacionarse).



Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Diseño de interfaces	Diseñar interfaces de usuario intuitivas y atractivas
	Realizar pruebas de usabilidad para mejorar la experiencia del usuario
	Implementar medidas de seguridad para proteger la información sensible
	Implementar sistemas de análisis de datos para mejorar la toma de decisiones
Aplicaciones en red	Desarrollar aplicaciones web responsivas y de alto rendimiento
	Integrar Sistemas de Gestión de Contenido (CMS) para facilitar la administración de contenido
	Optimizar la velocidad y eficiencia de las aplicaciones en red
	Colaborar en la estrategia de Marketing Digital para promover las aplicaciones en red
Accesibilidad	Adaptar las interfaces y aplicaciones para diversos dispositivos y plataformas
	Incorporar técnicas de accesibilidad para garantizar la inclusión de todos los usuarios
	Capacitar a usuarios finales en el uso de las aplicaciones desarrolladas
	Adaptar interfaces y aplicaciones a diferentes idiomas y culturas

Módulo	Actividad Práctica
Documentación y mantenimiento	Investigar y resolver problemas técnicos relacionados con la interfaz y la aplicación
	Documentar el proceso de desarrollo y mantener actualizada la documentación técnica
	Gestionar el ciclo de vida completo de las aplicaciones, desde el desarrollo hasta el mantenimiento y actualizaciones
	Mantenerse actualizado sobre las normativas y regulaciones relacionadas con la privacidad y seguridad de datos
Investigación y colaboración	Mantenerse al tanto de las últimas tendencias y tecnologías en diseño web y desarrollo de aplicaciones
	Colaborar con equipos multidisciplinarios para garantizar la coherencia entre diseño y funcionalidad
	Crear prototipos y realizar pruebas de concepto para nuevas funcionalidades
	Analizar datos de usuarios para identificar áreas de mejora en la interfaz y la funcionalidad



Capacítate en una institución que te ofrecerá todas las posibilidades que puedas imaginar, con un programa académico innovador y un equipo humano capaz de desarrollar tus destrezas al máximo”

05

¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

En su máxima de ofrecer una educación de calidad al alcance de la mayoría de las personas, TECH Universidad FUNDEPOS se ha dispuesto ampliar los horizontes académicos para que esta capacitación pueda ser impartida en diversas organizaciones alrededor de la geografía nacional. Así, se trata de una oportunidad única, que permitirá al profesional seguir haciendo crecer su carrera al lado de los mejores especialistas del sector.

“

Cursarás tu Capacitación Práctica en una empresa informática de prestigio y pondrás en acción todo lo aprendido de la mano de los mejores profesionales del sector”





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



Informática

Ogilvy Barcelona

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy es pionera en Publicidad omnipresente, Marketing y Comunicación Empresarial

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Inteligencia Artificial en Diseño
- Construcción de Marca Personal



Aprovecha esta oportunidad para rodearte de profesionales expertos y nutrirte de su metodología de trabajo”

06

Condiciones generales

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH Universidad FUNDEPOS para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07 Titulación

El programa de la **Capacitación Práctica en Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Capacitación Práctica en Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
FUNDEPOS

Capacitación Práctica
Creación de Interfaces y
Aplicaciones en Red

Capacitación Práctica

Creación de Interfaces y Aplicaciones en Red

