

NUEVO

diseño y desarrollo aplicaciones y plataforma web **HND in web engineering**

LAS ÚLTIMAS MUTACIONES DEL VIRUS ORIGINAL HAN DADO LUGAR A UNA CEPA RESISTENTE QUE SE EXTIENDE POR INTERNET Y SE PROPAGA DE FORMA VERTIGINOSA. NUESTROS LABORATORIOS YA ESTÁN DESARROLLANDO EL HND IN WEB ENGINEERING

El mercado laboral esta demandando un profesional experto en la web que no existía hasta ahora. Es necesario un diseñador que cree páginas atractivas, y que sepa programar para darles la funcionalidad adecuada.

Es necesario también que sepa crear y administrar la plataforma sobre la que se apoyará la web y controle su seguridad. Hasta ahora estas labores debian cubririlas 2 o 3 profesionales distintos. Con el HND in Web Engineering, una formación completamente práctica y un plan de estudios que se mantiene siempre actualizado conseguiremos formarte como el profesional con mayor proyección en el mercado actual.

curso **01**

Programación Web I

Primer modulo de programación que permitirá al alumno la creación de páginas funcionales y eficientes.

Taller de Hardware

En este modulo el alumno aprenderá los conceptos sobre la representación digital de la información y explorará su arquitectura de forma completamente práctica en aula taller.

Bases de Datos para la Web

El alumno comprenderá los fundamentos de las bases de datos y aprenderá a realizar el análisis necesario para diseñar bases de datos de calidad en entornos web así como el lenguaje SQL en SQL Server de Microsoft y MySQL.

Algorítmica

En este módulo el alumno aprenderá a resolver problemas de todo tipo y expresar la solución de una forma precisa, para acabar traduciendo dicha solución a un lenguaje informático.

Plataformas Web I

El alumno empezará a conocer y administrar las plataformas sobre las que residirán las aplicaciones, páginas, y portales web que desarrollará. En este primer módulo sobre plataformas los conocimientos se centrarán en sistemas operativos Windows

Diseño Gráfico para la Web I

Una página web necesita ser funcional, pero para que pueda cumplir su cometido es imprescindible que sea atractiva. El alumno se iniciará en los principales conceptos y herramientas de diseño gráfico.

Programación Web II

La programación es la base fundamental en el desarrollo de un Diseñador de Aplicaciones Web, en esta asignatura el alumno programará entornos avanzados como continuación de la programación del primer curso.

Comunicaciones TCP/IP

Todo el entramado de las páginas web y su presencia en Internet se sujeta a través de los protocolos de comunicación.

Bases de Datos para la Web

Las páginas web cada vez manejan mas datos el objetivo de este módulo es saberlos administrar y proteger de la forma más eficiente para que el rendimiento de la web sea óptimo.

Diseño de Aplicaciones Orientadas a Objetos

La programación orientada a objetos es una filosofía que permite que las aplicaciones informáticas sean reutilizables, en este módulo el alumno aprenderá a diseñar y construir aplicaciones orientadas a objetos en el lenguaje más popular del mercado: Java.

Servicios y Aplicaciones Web .net

Los entornos Microsoft están muy extendidos en el mercado, aportan herramientas y soluciones potentes y fáciles de usar. En este módulo el alumno conseguirá ser un experto en el entorno .NET de Microsoft dentro de la web.

Plataformas Web II

Como continuación a lo visto en primer curso, el alumno aprenderá a administrar, configurar y gestionar las plataformas sobre las que residirán sus desarrollos web, esta vez en entornos UNIX, que son los sistemas más populares en plataformas grandes y eficientes.

Diseño Gráfico para la Web II

Este módulo nos permitirá avanzar en el aspecto visual de las páginas, consiguiendo que el alumno desarrolle diseños profesionales y creativos, para que la web alcance los objetivos para los que fue creada.

Programación Web III

Esta asignatura de programación se centrará en el desarrollo de proyectos prácticos que incluyan las tecnologías y lenguajes vistos hasta el momento, así como el aprendizaje de nuevos lenguajes y tecnologías.

Aplicaciones Multiplataforma

Las aplicaciones en Java son muy importantes y demandadas en el mercado actual, los conocimientos base de este lenguaje obtenidos en segundo curso seguirán afianzándose y ampliándose con trabajos prácticos.

Integración de Sistemas & Virtualización

Un sistema web en funcionamiento integra multitud de tecnologías, sistemas operativos, servidores y debe permitir una continua actualización para incorporar los últimos avances en tecnología, es por ello que es necesario integrar todos estos elementos para conseguir el funcionamiento óptimo.

Seguridad

Es fundamental la seguridad a la hora de manejar datos no sólo porque la ley así lo exige sino porque es de vital importancia protegernos y proteger a nuestros usuarios de los ataques de posibles hackers.

Administración Oracle

En el entorno de las grandes empresas la administración se mueve con grandes tecnologías. Los sistemas Oracle ofrecen los mejores rendimientos para grandes volúmenes de datos y con gran número de usuarios.

Control Proyectos & e-Business

El mundo de Internet se mueve alrededor de las empresas que son las que finalmente compran, venden y contratan. Es muy importante conocer como funcionan los negocios electrónicos (e-business), así como saber planificar y administrar proyectos de gran envergadura.

NUEVO

diseño y programación de videojuegos HND in videogames programming

La industria del videojuego ha superado con creces a la mayor industria de ocio que había hasta el momento, el cine.

El negocio no está en el hardware sino en el desarrollo de videojuegos.

La demanda de profesionales en la creación del software del videojuego está en alza y no existen apenas

profesionales que cubran las expectativas de los fabricantes. Queremos

aportar grandes profesionales a la industria del videojuego que

crece a pasos agigantados. Sólo en España se prevé que en 2009 se

experimente un aumento del 20% en la venta de juegos para el móvil.

Las posibilidades laborales se multiplican al poder trabajar a distancia.

LAS ÚLTIMAS INVESTIGACIONES APUNTAN A QUE LA CEPA MÁS PELIGROSA MUESTRA UNA CLARA TENDENCIA A ESCONDERSE, TRANSFORMARSE, Y LUCHAR DE FORMA DESAFORADA COMO SI DE UN JUEGO SE TRATASE. EL ÚNICO TRATAMIENTO CONOCIDO QUE OBTIENE RESULTADOS PROBADOS FRENTE A ESTA PELIGROSA CEPA ES EL HND IN VIDEOGAMES PROGRAMMING.

curso **01**

Diseño Web

Internet es más que un fenómeno tecnológico, es un fenómeno sociológico. De una buena imagen de tu web se deriva una buena imagen de tu empresa.

Pero no solo debe haber imagen, sino una buena tecnología detrás de ella.

Matemáticas

La matemática es la base de la Informática. No debemos olvidar que la Informática como ciencia aparece de la mano de la matemática moderna y de la Física. Nada sería la Informática sin la Matemática.

Arquitectura de computadores y sistemas operativos en red

Se presentará la arquitectura de un sistema de información al completo desde cero. Terminado este módulo el alumno podrá certificarse en el prestigioso examen de CompTia de IT Essentials.

Algorítmica

El alumno debe aprender a pensar como la máquina. Debe entender y crear los algoritmos básicos de acceso a la información y representación de la misma. La plasmación práctica de los mismos se verá utilizando un lenguaje de programación adecuado.

Bases de datos relacionales

Vivimos en la sociedad de la información. La ingente cantidad de información que manejan a diario nuestros ordenadores está almacenada en enormes bancos de datos denominados bases de datos. El alumno obtendrá destreza en la creación y programación de las mismas.

Salidas Profesionales

Diseñador de Videojuegos
Programador de Videojuegos
Programador de dispositivos móviles
Analista y programador de aplicaciones
Programador de aplicaciones multiplataforma
Experto en inteligencia artificial
Administrador de redes
Programador de sistemas expertos
Experto en seguridad y hacking
Consultor tecnológico
Formador y consultor educativo

Programación gráfica

Tras un repaso a los conceptos fundamentales de la informática gráfica, este modulo se concentrará en describir cómo se aplican los conceptos de informática gráfica en motores gráficos concretos desarrollados específicamente para la implementación de videojuegos. Se estudiarán así mismo técnicas de optimización específicas.

Creación artística. Fundamentos de HCI

Este módulo tiene por objeto introducir a los estudiantes a la industria de los juegos de ordenador. También proporcionar a los estudiantes la capacidad de evaluar críticamente la calidad de los juegos de ordenador, y proporcionar la comprensión y la experiencia de la pre-producción, fase de diseño del juego de ordenador. El alumno ha de adquirir los conceptos básicos de la creación artística para videojuegos y familiarizarse con el uso de algunas herramientas profesionales.

Física para videojuegos

Diversos tipos de juegos están muy cerca de la simulación y es por ello que en este tema se presentarán a los alumnos los principios físicos y los motores software que los implementan y que permiten obtener un mayor realismo en la interacción.

Programación para redes

Tras un repaso a los conceptos básicos de las redes modernas, este tema se ocupará de las técnicas específicas que se emplean en los juegos en red. Posibilidad de presentarse al examen oficial de certificación de CISCO, CCNA1 y 2.

Dinámica del juego

Esta asignatura se plantea a modo de seminarios impartidos a cargo de profesionales del mundo de la producción de los videojuegos.

Ingeniería del software

El desarrollo industrial de videojuegos conlleva, desde el punto de vista de la Ingeniería del software, una serie de problemas específicos propios de la coordinación de un equipo interdisciplinar. En este tema se presentan los problemas específicos y las soluciones empleadas.

Inteligencia artificial

Uno de los aspectos más llamativos de un videojuego radica en la inteligencia artificial que demuestran sus elementos. En este tema se presentan técnicas que, apoyándose en métodos estándar de inteligencia artificial, resuelven problemas concretos en distintos tipos de juegos.

Videojuegos para dispositivos móviles

Los dispositivos móviles, fundamentalmente teléfonos y asistentes personales, se han convertido en un soporte apto para cierto tipo de videojuegos. Se analizan las distintas plataformas en las que se basa el desarrollo de este tipo de sistemas junto con los lenguajes y bibliotecas más utilizados.

Seguridad

La seguridad de los sistemas de información de cualquier tipo es una necesidad. Tener un sistema seguro supone una mayor rentabilidad de la inversión y una menor probabilidad de pérdida en la explotación del juego o de la lógica del negocio. Existe la posibilidad de presentarse, al finalizar el curso a la certificación oficial de Hacking Ético.

Proyecto

Se desarrollará en equipo un proyecto de tamaño medio que dé como resultado un videojuego totalmente funcional. Se partirá de contenidos ya desarrollados de forma que los estudiantes se concentren principalmente en las cuestiones de programación. El objetivo de este proyecto que el alumno realizará a lo largo del curso, es trabajar en un entorno real y con un encargo figurado o no. Existirán los actores reales a la hora de desarrollar un videojuego.