

**Horario Disponible**  
**Sábados: 8:00 am –12:00**

### Procedimiento de Inscripción

1. Preinscribirse en :

[www.iutepi.edu](http://www.iutepi.edu)

1. Pasar los la oficina del Centro de Investigación y Desarrollo (CID) e informar sobre su interés en el diplomado en cuestión.
2. Cuando se completen los 15 interesados en el diplomado , se informara por cualquier vía (Correo electrónico / teléfono , mensaje de texto)
3. Una vez recibida esta información cancelar en caja con tarjeta de debito/ Crédito , o depositando en cualquier cuenta Bancaria IUTEPI.

**Centro de Información y Mercadeo**

**IUTEPI 0241 - 8339564**

**0241-8342249**

**Prof. Mario R. Vásquez S.**

**0424-4987220**

### Costos :

**Información de costos en la  
Institución**

**8 sábados - Clases Practicas  
Desarrollo en vivo  
8:00 am - 12:00**

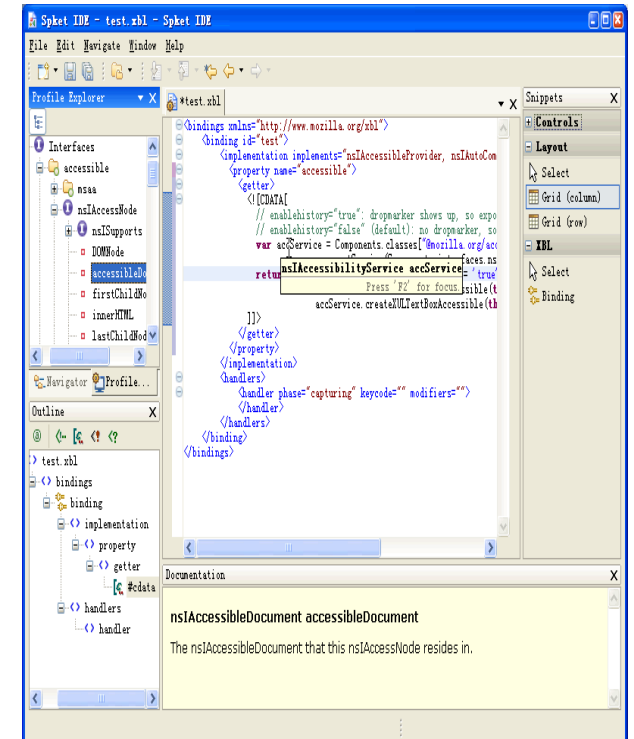
**Laboratorio Informática con Internet**

**Una Maquina por participante**

**8 Sábados— 48 Horas Practicas**



# JAVASCRIPT



### Información:

**Zona Industrial. La Isabelica  
C.C. Save, Local 7  
Valencia, Edo. Carabobo  
Teléfonos: 7114243 - 8342249  
(CID) Nave A, aula A - 11  
Correo: [cid@iutepi.edu](mailto:cid@iutepi.edu)**

## JavaScript

### **Clase 1:** Algoritmo y diagramas de flujo

Qué es un algoritmo y su importancia. Veremos también los Diagramas de flujo.

### **Clase 2:** Pseudocódigo

El pseudocódigo como forma de expresar un algoritmo informático.

### **Clase 3:** Qué es el desarrollo front-end

Conceptos y tecnologías relacionadas con el desarrollo Front-end. HTML, CSS, navegadores, Javascript, etc.

### **Clase 4:** Tipos de Datos

Diferentes tipos de datos dentro de programación, centrándonos en los utilizados en Javascript.

### **Clase 5:** Arrays

Qué es un array, tipos de arrays y cuando utilizarlos.

### **Clase 6:** Compilador, intérprete y entornos

Aclarar las diferencias entre compilador / intérprete, así como editor / entorno de desarrollo, con ejemplos.

### **Clase 7:** Javascript

Javascript como lenguaje de programación. Cómo incluir Javascript en el contexto de una página web.

### **Clase 8:** Javascript Parte 2

En esta clase comenzamos a tirar líneas de código y conocemos la sintaxis básica de este lenguaje.

### **Clase 9:** Operadores en Javascript

Vemos para qué utilizamos los operadores en programación y aprendemos el uso en Javascript.

### **Clase 10:** Estructuras de control For / Do / While

Analizamos la diferencia entre los tres tipos de bucles y recomendaciones de uso y ejemplos en Javascript.

### **Clase 11:** Funciones

Vemos qué es una función, declaración, invocación y cómo se trabaja en general con ellas en Javascript.

### **Clase 12:** Arrays Javascript

Ponemos en práctica la anterior clase sobre arrays, esta vez ya codificando en Javascript.

### **Clase 13:** Objetos incorporados en Javascript

Primera parte de la clases dedicadas a conocer las librerías, los objetos y los métodos que nos proporciona Javascript.

### **Clase 14:** Objetos incorporados en Javascript 2

Segunda parte de la clase dedicada a conocer los recursos de Javascript para controlar el entorno del navegador.

### **Clase 15:** Formularios

Realizaremos formularios HTML y los manejamos mediante Javascript.

### **Clase 16:** Eventos Javascript

Explicamos el concepto de evento en Javascript y los vamos viendo a la vez que realizamos pequeños ejemplos.

### **Clase 17:** Frameworks en Javascript

Vemos el concepto de Frameworks, sus ventajas, sus usos, etc. Veremos Además veremos algunos de los más usados y conocidos.

### **Clase 18:** jQuery

Usos de jQuery para simplificar la vida a los programad