

## **Unidad 1: ¿Qué es programar?**

- Módulo 1 - Introducción
- Módulo 2 - Lógica
- Módulo 3 - Algoritmos
- Módulo 4 - Diagramas de flujo y Seudocódigo
- Módulo 5 - Programación Estructurada
- Módulo 6 - Variables y Funciones
- Módulo 7 - Estructuras de datos
- Módulo 8 - Programación Orientada a Objetos
- Módulo 9 - Pilares de la POO
- Módulo 10 - Conceptos Avanzados

## **Unidad 2: Programador Java Inicial**

- Módulo 1 - Estructuras de datos, declaración de variables, condicionantes y bucles
- Módulo 2 - Funciones y Procedimientos. Incorporar el concepto de métodos
- Módulo 3 - Aprendiendo a crear clases y ver cómo es su comportamiento
- Módulo 4 - Conceptos Avanzados

## **Unidad 3: Introducción a UML**

- Módulo 1 - Introducción a UML
- Módulo 2 - Arquitectura de UML

## **Unidad 4: Versionado con GitHub**

- Módulo 1 – Git y GitHub

## **Unidad 5: Programador Java**

- Módulo 1 - Introducción a la tecnología Java
- Módulo 2 - Clases y Objetos
- Módulo 3 - Métodos y Encapsulamiento