Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

JAVASCRIPT AVANZADO

Abril 2024

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL
SEPE

SISTEMA NACIONAL DE EMPLEO

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	JAVASCRIPT AVANZADO
Familia Profesional:	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
Área Profesional:	DESARROLLO
Código:	IFCD89
Nivel de cualificación profesional:	3

Objetivo general

Potenciar la calidad del desarrollo, depurar y probar la codificación realizada en lenguaje JavaScript e instruir en los patrones y buenas prácticas de diseño vigentes actualmente en la industria.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	INTRODUCCIÓN	2 horas
Módulo 2	CÓDIGO LIMPIO CON ES9	8 horas
Módulo 3	PROGRAMACIÓN FUNCIONAL Y ASINCRONÍA	10 horas
Módulo 4	MÓDULOS	5 horas
Módulo 5	PATRONES Y PRINCIPIOS DE DISEÑO.	5 horas
Módulo 6	PRUEBAS	15 horas
Módulo 7	MANEJO DE ERRORES	5 horas

Modalidades de impartición

Presencial
Teleformación

Duración de la formación

Duración total en cualquier modalidad de impartición	50 horas
Teleformación	Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: -Título de Técnico Superior (FP Grado superior) o equivalente -Certificado de profesionalidad de nivel 3 -Título de Grado o equivalente -Título de Postgrado (Máster) o equivalente

Acreditaciones / titulaciones	-• Título de Técnico Superior (Ciclo formativo de Grado Superior o equivalente) en la familia profesional de Informática y Comunicaciones. • Certificado de profesionalidad de nivel 3 de la familia profesional Informática y Comunicaciones. • Título de Grado o equivalente en la rama de informática. • Título de Postgrado (Máster) o equivalente en la rama de informática.
Experiencia profesional	En caso de que el/la participante no disponga de la titulación requerida, deberá demostrar una experiencia mínima de 6 meses en puestos que requerían un nivel básico de JavaScript.
Otros	En caso de no disponer ni de la titulación exigida ni de la experiencia profesional, las personas aspirantes realizarán una prueba de nivel donde demostrarán nociones básicas de JavaScript.
Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: • Licenciatura, Ingeniería o Título de Grado preferentemente en el ámbito de conocimiento de la ingeniería informática y de sistemas u otros títulos equivalentes. • Diplomatura, Ingeniería Técnica o Título de Grado preferentemente en el ámbito de conocimiento de la ingeniería informática y de sistemas u otros títulos equivalentes. • Ciclo formativo de Grado Superior de la familia profesional de Informática y Comunicaciones.
Experiencia profesional mínima requerida	Experiencia laboral mínima de 1 año en puestos de trabajo programando aplicaciones web con JavaScript
Competencia docente	La experiencia docente deberá ser acreditada por al menos uno de los siguientes méritos: • Experiencia docente contrastada de al menos 600 horas, o de 300 horas si dicha experiencia está directamente relacionada con el campo competencial de la especialidad formativa. • Certificado profesional SSCE0110_Habilitación para la Docencia en Grados A, B y C del Sistema de Formación Profesional (anteriormente denominado SSCE0110_ Docencia de la Formación Profesional para el Empleo). • Contar con el Certificado de Aptitud Pedagógica (CAP), un título profesional de Especialización Didáctica, el Certificado de Cualificación Pedagógica o el Máster de Formación del profesorado.

Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de informática	45.0 m²	2.4 m² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de informática	• Mesa y silla para el formador • Mesas y sillas para el alumnado • Material de aula • Pizarra • PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador. • PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los alumnos. Todos los ordenadores han de tener las siguientes características mínimas: o Hardware: Procesador i3 o similar Memoria RAM 8 GB Tarjeta de sonido Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color o Conectividad a Internet con una segunda interfaz de red en el servidor del instructor, para separar internet de la red aislada del curso, y poder desactivarla en caso necesario. • Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa: o Windows (versión/es con soporte oficial) o Navegador o Editor de código

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Aula virtual

Características
• La impartición de la formación mediante aula virtual se ha de estructurar y organizar de forma que se garantice en todo momento que exista conectividad sincronizada entre las personas formadoras y el alumnado participante así como bidireccionalidad en las comunicaciones. • Se deberá contar con un registro de conexiones generado por la aplicación del aula virtual en que se identifique, para cada acción formativa desarrollada a través de este medio, las personas participantes en el aula, así como sus fechas y tiempos de conexión.
Otras especificaciones
Sin otras especificaciones.

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura:**

  Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:

a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios

b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs,

Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.

- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.

- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.

- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el

- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte:**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.

- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no

- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interaccionar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats

- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y

- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la

- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.

- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje

- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciase pedagógicamente de tal manera que permiten su comprensión y retención.

- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades

- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma

- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.

- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los

- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 38201017 PROGRAMADORES DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

- 27121021 ANALISTAS DE APLICACIONES, NIVEL SUPERIOR (SENIOR)

- 27231014 ANALISTAS Y DESARROLLADORES DE REDES INFORMÁTICAS)

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: INTRODUCCIÓN

OBJETIVO

Introducirse en las tecnologías, conceptos y competencias que se verán a lo largo del curso para asegurar una adecuada codificación y despliegue de aplicaciones JavaScript.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 2 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción a las buenas prácticas:

  - Código limpio.
  - Escalabilidad y legibilidad.
  - Convenios de nomenclatura.
  - Reglas de estilo en código.

- Definiciones básicas:

  - Programación funcional.
  - Asincronía.
  - Arquitectura y modularización.
  - Patrones de diseño.
  - Pruebas.
  - Gestión de errores.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación de la importancia de aplicar las buenas prácticas en programación.
- Conocimiento de las ventajas que tiene la ampliación y desarrollo del manejo del lenguaje JavaScript para su desarrollo profesional.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: CÓDIGO LIMPIO CON ES9

OBJETIVO

Estudiar los conceptos que permitirán experimentar y mejorar la legibilidad de la codificación desarrollada.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 8 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Identificación de tipos de ámbito:

  - Global y local.
  - De bloque.
  - Léxico.

- Comprensión y utilización de ECMAScript 9:

  - Variables y constantes (let y const).
  - Tipos de funciones (function Vs arrow).
  - Clases, objetos y uso de this.
  - Destructuring.
  - Operador spread.
  - Parámetros rest.
  - Array helpers (map, filter y reduce).

- Uso de Linting.

Habilidades de gestión, personales y sociales

• Comprensión de la importancia de generar un código de calidad y bien estructurado de cara a la construcción de grandes proyectos, que sirva para que otros/as desarrolladores/as puedan entenderlo y trabajar a partir de él.

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: PROGRAMACIÓN FUNCIONAL Y ASINCRONÍA

OBJETIVO

Aprender los conceptos del paradigma de la programación funcional y cómo aplicarlos codificando en JavaScript, así como las técnicas de manejo de asincronía que ofrece el lenguaje.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 10 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Comprensión del paradigma de la programación funcional:

  - Definición y justificación.
  - Funciones puras.
  - Clausuras.
  - Funciones de alto orden.
  - Callbacks.

- Asincronía:

  - Promesas.
  - Async-await.
  - Fetch API.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Ampliación de enfoques y formas de pensar y abordar los problemas, aplicando en este caso el paradigma de la programación funcional y la asincronía a los desarrollos, reconociendo sus bondades y compartiendo sus ventajas en proyectos complejos.

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: MÓDULOS

OBJETIVO

Comprender las ventajas obtenidas de la modularización de los desarrollos, de la utilización de un gestor de paquetes de código, de la eliminación del código innecesario y de la atención a las nuevas especificaciones publicadas por las actuales organizaciones internacionales de estandarización.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 5 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Creación, importación y exportación de módulos:

  - Reutilización de código.
  - El patrón módulo.
  - CommonJS.
  - Definición asíncrona de módulos (AMD).
  - Módulos de ES6.

- Uso de técnicas y herramientas:

  - Gestión de paquetes con npm y yarn.
  - Eliminación de código inactivo (tree shaking) con webpack.

Habilidades de gestión, personales y sociales

• Comprensión de la gran importancia de modularizar el código de cara a su reutilización, generando piezas intercambiables que permitan la construcción de sistemas cada vez más complejos, lo que a su vez aprovisionan un ecosistema que alimenta y contribuye a toda una comunidad de desarrolladores/as en todo el mundo

MÓDULO DE FORMACIÓN 5: PATRONES Y PRINCIPIOS DE DISEÑO.

OBJETIVO

Conocer los principios SOLID así como algunos de los patrones de diseño más habituales de cara a saber aplicarlos en la codificación del software.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 5 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Identificación y aplicación de principios SOLID:

  - Responsabilidad única.
  - Abierto-cerrado.
  - Sustitución de Liskov.
  - Segregación de la interfaz.
  - Inversión de dependencias.

- Ejemplos de patrones de diseño:

  - Creacionales: Singleton y Factory Method.
  - Estructurales: Decorator y Proxy.
  - De comportamiento: Observer y Strategy.

Habilidades de gestión, personales y sociales

• Capacidad de estructurar y elaborar el trabajo a realizar en base a una nomenclatura ampliamente consolidada en el sector.
• Adquisición de una mayor visión global en el desarrollo de proyectos software, de cara a la integración entre equipos y compañeros/as.

MÓDULO DE FORMACIÓN 6: PRUEBAS

OBJETIVO

Saber realizar las pruebas (unitarias y de integración) del código desarrollado, de cara a cumplir los mínimos requisitos de calidad exigidos en la industria actual.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 15 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Comprensión de conceptos básicos:

  - Definición e importancia.
  - Desarrollo guiado por pruebas (TDD).
  - Pruebas unitarias y de integración (end-to-end).

- Uso de herramientas:

  - Instalación y uso del framework Jest.
  - Ejemplos de casos de uso de pruebas unitarias.
  - Instalación y uso del framework Cypress.
  - Ejemplos de casos de uso de pruebas e2e.

Habilidades de gestión, personales y sociales

• Adquisición de una visión completa del ciclo de vida del desarrollo software más allá de su mera codificación, dando valor a los procesos de control de calidad y testing del producto realizado en el marco de creación de aplicaciones profesionales.

MÓDULO DE FORMACIÓN 7: MANEJO DE ERRORES

OBJETIVO

Revisar las buenas prácticas que faciliten la detección, el control y la gestión de errores en la codificación.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 5 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Técnicas de manejo de errores:

  - Manejo de excepciones (try-catch).
  - Generación de logs.
  - Otros ejemplos de buenas prácticas.

Habilidades de gestión, personales y sociales

• Valoración y consideración de una política de manejo de errores en el código, con el fin de generar productos software de calidad dentro de un equipo de desarrollo.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Todo el programa se basa en la práctica para una mejor asimilación de conceptos. En cada unidad se han incluido casos prácticos a llevar a cabo, así como el estudio de casos de éxito reales.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicite, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.