



# Programación en Java

---

**Bootcamp**

# Índice

---

**01** U Camp

**02** Bootcamp Programación en Java

**03** Staff U Camp y coaches

**04** Mindset digital

**05** Manifiesto

**06** ¿Cómo funciona una U Class?

**07** Aprendizaje modular

**08** Temario

---

**09** Proyectos

**10** Auto-aprendizaje y acompañamiento

**11** Oportunidades profesionales

**12** Testimonios

**13** Insignia digital

**14** Inscríbete en tres pasos

**15** Habilidades Blandas

**16** Último módulo personalizable



# Quiénes somos

Somos una plataforma **EdTech** enfocada en el desarrollo de **habilidades digitales en tiempo récord**, a través de una experiencia de aprendizaje única.

**Conoce nuestro U Camp Method** mediante el cual podrás aprender desde cero, de la mano de expertos en la industria, con acompañamiento real y a través de proyectos.



**+2000 U Campers**



**+5 países**



**+92% recomendaría el bootcamp**



# Bootcamp Programación en Java

El objetivo de este Bootcamp es prepararte para el campo laboral como Programador en Java, en donde podrás aplicar las habilidades técnicas y prácticas correspondientes como polimorfismo, algoritmos, sprint boots y más.



## Fecha de inicio

mensual



## Sesiones en vivo\*

Sabatinas o días  
entre semana



## Duración

8 meses



## Inversión

De \$4,480.00 a \$3,900.00 MXN



## Dedicación

10 hrs por semana



# A quién va dirigido

El **Bootcamp de Programación en Java** va dirigido a personas con interés en el desarrollo de aplicaciones web y de escritorio utilizando el lenguaje de programación Java.

**Perfiles de cualquier disciplina son bienvenidos.**



Programación en Java



# Alguna de las tecnologías que aprenderás

La inversión en este Bootcamp cubre todas las herramientas\* que necesitas, **sin costo extra.**



Descubre todos los detalles **haciendo clic en los logos.**



## Microsoft Teams

Donde la colaboración,  
las sesiones y el  
acompañamiento  
suceden.



# Alguna de las tecnologías que aprenderás

Aprende Programación en Java y logra desarrollar proyectos para **crear tu portafolio e iniciarte en la industria tecnológica:**

Descubre todos los detalles haciendo clic en los logos:



**Spring boot**

Plataforma de creación de líneas de código.



**Docker**

Plataforma para programar con Java.



**JUnit**

Plataforma para crear código.



# Expertos y staff

Conoce a los expertos que te acompañarán en tu Bootcamp:



**Miguel Ángel Bravo**

Experto U Camp  
Programador Java



**Felipe Hernández**

Auditor U Camp  
Doctor en Sistemas  
Computacionales, IA  
y sistemas expertos.



**Andrea Carmona**

Program Manager  
U Camp



**Cristina García**

Learning Experience  
Specialist



**Araceli Campos**

Directora  
U Camp



# Mindset digital

## Manifiesto U Camp

La declaración de principios y valores  
**con los que trabajamos y por los que actuamos.**

- Todos pueden aprender cualquier cosa, **mientras tengan la motivación y sean perseverantes.**
- **Creemos en ser generosos con el conocimiento** y multidireccionales, tod@s aportan, tod@s reciben.
- **Aprendemos junt@s**, creemos en el aprendizaje colaborativo y en comunidad, siempre es mejor.
- Ensayamos, erramos, y aprendemos ágilmente.
- **Documentamos nuestros aprendizajes.**
- **Amamos el feedback** y pensamos que debe ser constante, en todas direcciones y que es la mejor herramienta para crecer.
- Buscamos progreso, **no buscamos perfección.**
- **Somos transparentes y francos.**
- Fomentamos desarrollar una MENTALIDAD DE CRECIMIENTO. **Cambia el «no puedo» por «aún no lo aprendo»**



# ¿Cómo funciona una U Class?

Tendrás sesiones de aprendizaje en vivo, donde se abordan dinámicas y casos reales de aplicaciones que enfrentan los desarrolladores en su día a día. Siempre estarás acompañado de un coach experto.

## ✔ Actividades individuales y grupales

Ejercicios con diferentes niveles de dominio, guiados, abordados con IntelliJ.

## ✔ Resolución de dudas en vivo

Los coaches estarán disponibles para resolver tus dudas en tiempo real.

## ✔ Live U Class

Clases en vivo y en directo.



¿Cómo funciona una U Class?



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

1

### Módulo 1

#### Introducción al lenguaje

4 semanas

Desarrollarás un juego de preguntas aplicando los principios básicos del lenguaje de programación Java.

2

### Módulo 2

#### Programación orientada a objetos

4 semanas

Construirás un punto de venta sencillo con distintos productos ordenados por categorías. Además de calcular impuestos y descuentos de promociones por medio de la aplicación de los conocimientos sobre programación orientada a objetos.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

3

### Módulo 3

#### Estructuras de datos y algoritmos con Java

4 semanas

Crearás un "Sistema Operativo" capaz de escribir y consultar documentos por medio de las estructuras de datos y los algoritmos en el lenguaje de programación Java.

4

### Módulo 4

#### Consumo de base de datos en Java

4 semanas

Diseñarás una base de datos que pueda ser consultada a través de las funciones de lectura, escritura, actualización y eliminación de datos con el registro de distintas sucursales, productos disponibles y sus ventas.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

5

### Módulo 5

#### Introducción a Sprint boot

4 semanas

Crearás una plataforma web sencilla que sea capaz de desplegar valores estáticos, además de producir operaciones sencillas dentro de sí, estilo "twitter".

6

### Módulo 6

#### Servicios Rest con Java

4 semanas

Construirás un e-commerce y punto de venta a través del consumo e implementación de servicios REST, los cuales son utilizados ampliamente en la industria para el mantenimiento y uso de recursos informáticos.



# Aprendizaje modular

## Experiencia U Camper

7

### Módulo 7

#### Pruebas unitarias y fundamentos de DevOps

4 semanas

Desplegarás una plataforma de e-commerce en un servicio de hosting y conocerás el proceso de mantenimiento y monitoreo.



# Temario

## Módulo 1

---

### Introducción al lenguaje

- ¿Qué es la programación?
- Operadores aritméticos.
- Funciones.
- GitHub.

## Módulo 3

---

### Estructuras de datos y algoritmos con Java

- Ficheros y bibliotecas.
- Estructuras de datos.
- Algoritmos.
- Multithreading.

## Módulo 2

---

### Programación orientada a objetos

- Clases y objetos.
- Encapsulamiento.
- Herencia y polimorfismo.
- Interfaces.

## Módulo 4

---

### Consumo de base de datos en Java

- Introducción al uso de base de datos.
- SQL.
- ORM y JPA.
- SQL avanzado.



# Temario

## Módulo 5

---

### Introducción a Spring boot

- Introducción al desarrollo web.
- Introducción a HTML, CSS y JS..
- Front-end.
- Back-end.

## Módulo 6

---

### Servicios Rest con Java

- Spring beans.
- Spring boot y enrutamiento.
- Servicios REST.
- Seguridad en aplicaciones web.

## Módulo 7

---

### Pruebas unitarias y fundamentos de DevOps

- Pruebas unitarias con Junit.
- Intro a Docker.
- Integración continua.
- Monitoreo.



# Proyectos

## Módulo 1

### Proyecto 1 Javahoot: trivia

Desarrollarás un juego de preguntas aplicando los principios básicos del lenguaje de programación Java.



## Módulo 2

### Proyecto 2 JavaBucks: Punto de venta

Construirás un punto de venta sencillo con distintos productos ordenados por categorías.



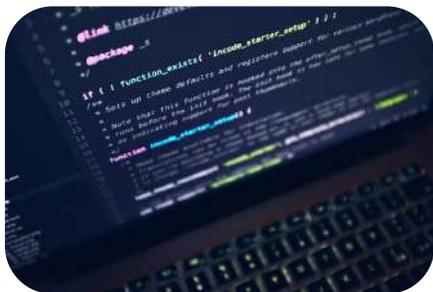
# Proyectos



## Módulo 3

### Proyecto 3 JFM File manager

Crearás un “Manejador de archivos” capaz de escribir y consultar documentos.



## Módulo 4

### Proyecto 4 Administrador de negocios

Diseñarás el flujo de un proceso en make para una campaña de e-mail marketing con chatboot incluido.



# Proyectos



## Módulo 5

### Proyecto 5 Clon de Twitter

Crearás una plataforma web sencilla que sea capaz de desplegar valores estáticos, además de producir operaciones sencillas dentro de sí, estilo "twitter".



## Módulo 6

### Proyecto 6 JavaBucks: E-commerce

Construirás un e-commerce y punto de venta a través del consumo e implementación de servicios REST.



# Proyectos

## Módulo 7

### Proyecto 7

#### Deploy de JavaBucks

Desplegarás una plataforma de e-commerce en un servicio de hosting y conocerás el proceso de mantenimiento y monitoreo.



# Último módulo personalizable



**Empléate en el  
Campo**  
de las Tecnologías y  
la Información



**Fundamentos  
de Blockchain**



**UX Research**



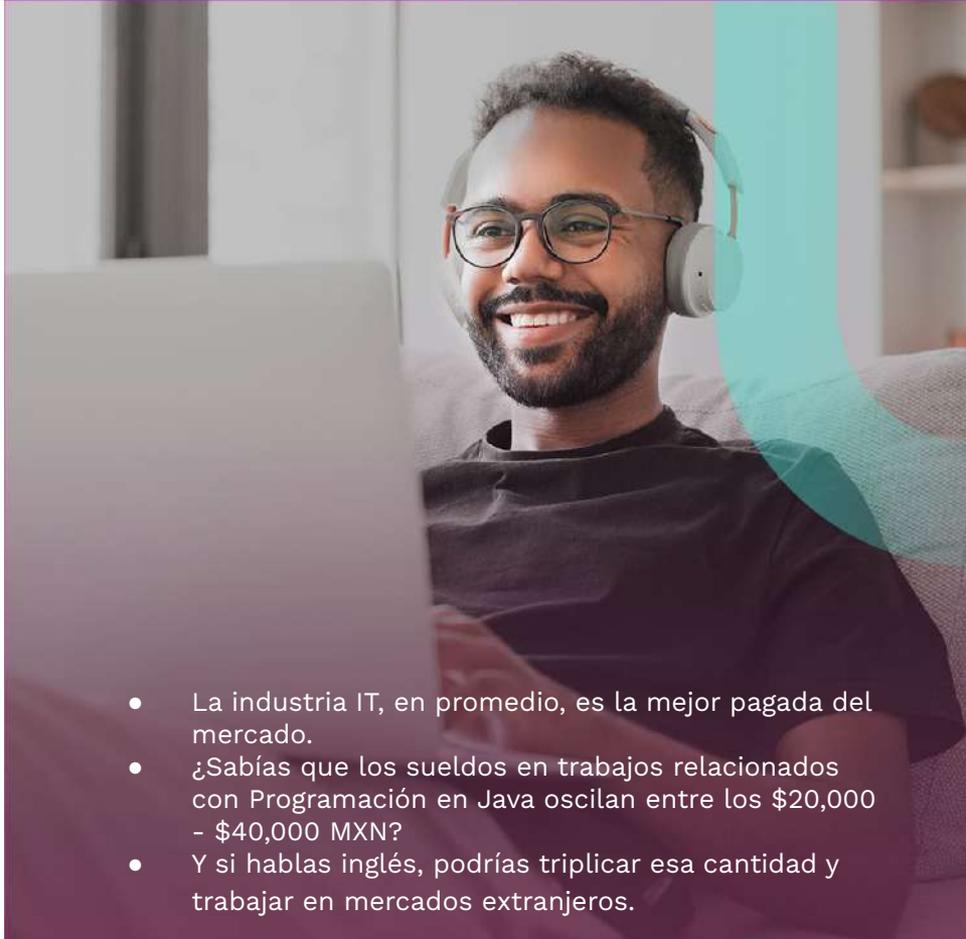
**Aprendiendo a  
emprender**



# Oportunidades profesionales

Como **U Camper** podrás **conseguir trabajos especializados y bien remunerados**, algunos ejemplos son:

- Desarrollador Java Fullstack
- Java Developer
- Tech Lead

- 
- La industria IT, en promedio, es la mejor pagada del mercado.
  - ¿Sabías que los sueldos en trabajos relacionados con Programación en Java oscilan entre los \$20,000 - \$40,000 MXN?
  - Y si hablas inglés, podrías triplicar esa cantidad y trabajar en mercados extranjeros.

# Auto-aprendizaje y acompañamiento

**Aprender algo nuevo es un gran reto**, por eso el **staff de U Camp** siempre estará dispuesto a resolver cualquier bug o duda para que tu experiencia de aprendizaje no tenga límites.



## Foros abiertos Q&A con Coaches y compañeros.

Salas de chat en Microsoft Teams para compartir avances, logros del equipo y recursos que son útiles para todos.



## Sesiones grupales de Codeo en vivo y Q&A

Reuniones en vivo con los Coaches para desarrollar ejercicios o repasar todo lo visto en las U Class.



## Sesiones individuales 1:1 con Coaches

Resuelve todas tus dudas, agenda un espacio a solas con tu Coach y que nada detenga tu aprendizaje.



## Soporte técnico

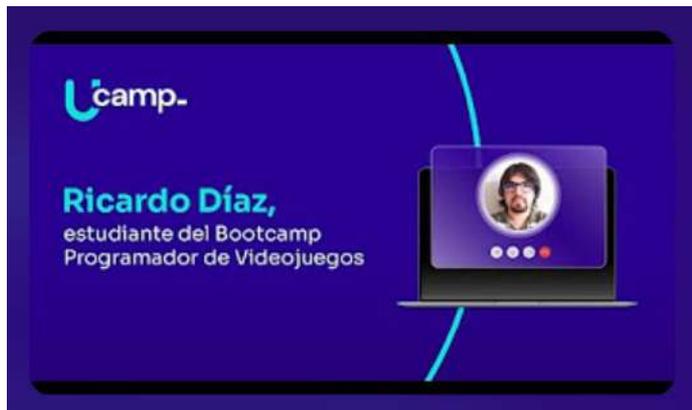
¿Microsoft Teams no responde?  
Escríbenos, nosotros te ayudamos.



# Testimonios de U Campers +5000 estudiantes

Conoce los testimonios de U Campers [aquí](#)

Mira la entrevista en TV Azteca [aquí](#)



# Insignias digitales



- Recibe una insignia al terminar cada proyecto.
- En total podrás recibir hasta 7 insignias, de acuerdo al cumplimiento de entregas de proyectos y el 85% de asistencia.
- Muéstrale al mundo tus avances académicos y profesionales.
- Aprovecha este nuevo formato para almacenar, verificar y compartir tus logros.
- Como egresado de U Camp recibirás una insignia de aprobación.
- Insignias con el respaldo de **Acredita y Credly**.



Portabilidad y  
almacenamiento  
digital



Posicionamiento del  
perfil profesional



Mayor transparencia de  
habilidades y  
competencias



Mejores  
oportunidades de  
trabajo



Verificación  
inmediata



# Inscríbete en línea en 3 pasos

1

## Completa el formulario

Cuéntanos de ti y de por qué quieres aprender Programación en Java.

**Comienza haciendo clic en “Inscríbete ahora”**

2

## Asegura tu lugar

Realiza el pago de tu primera mensualidad de

**~~\$4,480.00~~ a \$3,900.00**  
**(MXN)**

3

## ¡Ya estás dentro!

Te llegará un correo de bienvenida con todo lo que necesitas comenzar.

**Revisa tu bandeja de no deseados.**



U Plan Bootcamp Programación en Java - **Inscríbete en línea en 3 pasos**

Inscríbete en el sitio web de tu país para realizar el pago en tu moneda local.





# Bootcamp Programación en Java

[Inscríbete ahora](#)



Para ventas personalizadas puedes escribirnos o llamarnos.



**Whatsapp**

