

CODIT



CATÁLOGO DE CARRERAS TÉCNICAS 2025



MARKETING DIGITAL Y COMERCIO ELECTRÓNICO

DURACIÓN 600 HORAS

UNIDAD I - FUNDAMENTOS DEL MARKETING DIGITAL Y COMERCIO ELECTRÓNICO

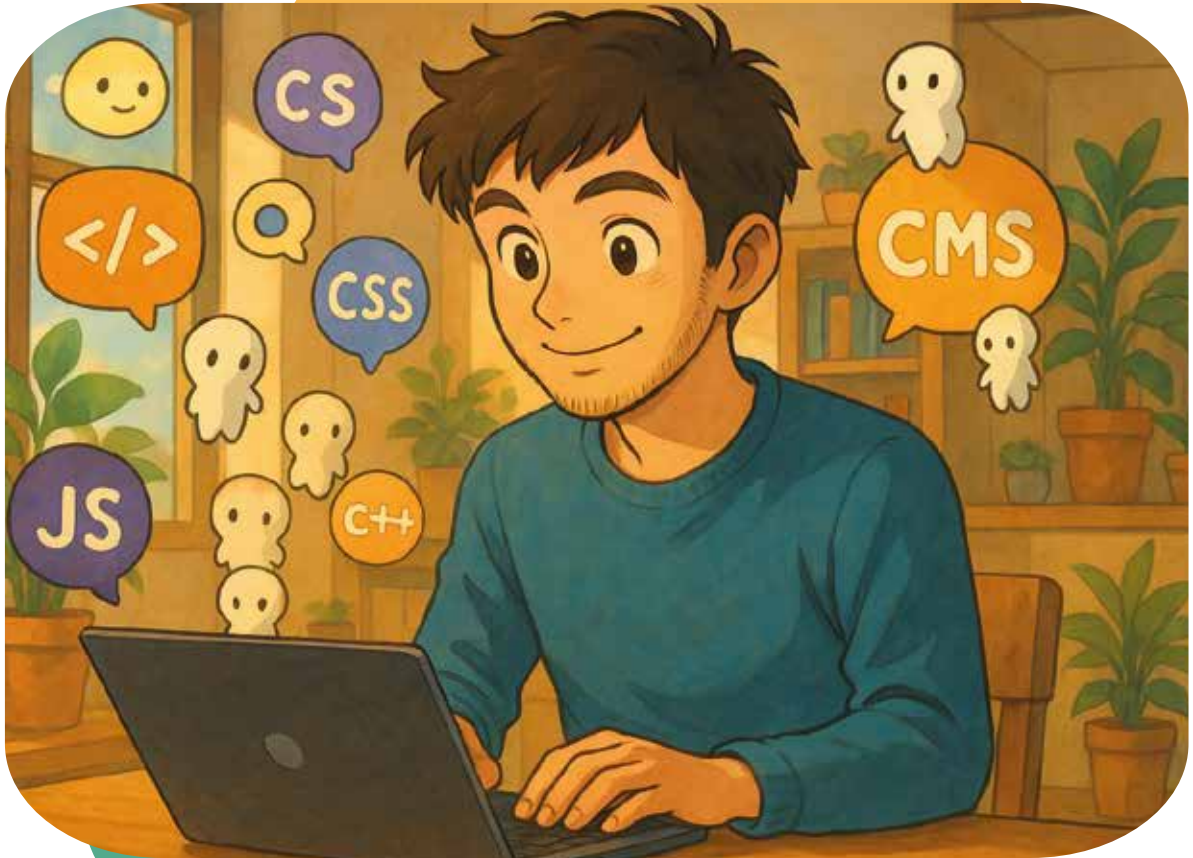
UNIDAD II - DOMINIO PRÁCTICO Y ESTRATÉGICO DE REDES SOCIALES

UNIDAD III - VENTAS E-COMMERCE Y PUBLICIDAD EN REDES SOCIALES.

UNIDAD IV - AUTOMATIZACIÓN, PROGRAMACIÓN DE CONTENIDO Y HERRAMIENTAS AVANZADAS.

UNIDAD V - COMPETENCIAS PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL





DESARROLLO DE APLICACIONES WEB FULL STACK

DURACIÓN 600 HORAS

UNIDAD I - INTRODUCCIÓN AL
DESARROLLO DE SOFTWARE

UNIDAD II - HERRAMIENTAS EN EL
DESARROLLO DE SOFTWARE

UNIDAD III - DISEÑO Y
PROGRAMACIÓN EN FRONTEND

UNIDAD IV - APLICACIONES,
PRUEBAS Y VERSIONES

UNIDAD V - DESPLIEGUE Y
ORQUESTACIÓN EN EL
DESARROLLO DE SOFTWARE

UNIDAD VI - COMPETENCIAS
PARA EL DESARROLLO
PROFESIONAL





SEGURIDAD INFORMÁTICA Y ETHICAL HACKING

DURACIÓN 600 HORAS

UNIDAD I - FUNDAMENTOS DE CIBERSEGURIDAD

UNIDAD II - ALGUNOS SISTEMAS OPERATIVOS Y SEGURIDAD

UNIDAD III - REDES Y SEGURIDAD PERIMETRAL

UNIDAD IV - ETHICAL HACKING Y PRUEBAS DE PENETRACIÓN

UNIDAD V - CIBERDEFENSA Y RESPUESTA A INCIDENTES

UNIDAD VI - PROYECTO INTEGRADOR Y PREPARACIÓN PARA CERTIFICACIONES.





ADMINISTRACIÓN DE REDES Y SOPORTE IT

DURACIÓN 480 HORAS

UNIDAD I - FUNDAMENTOS DE
HARDWARE Y SOFTWARE

UNIDAD II - DIAGNÓSTICO Y
REPARACIÓN DE EQUIPOS

UNIDAD III - REDES Y
CONECTIVIDAD

UNIDAD IV - SEGURIDAD Y
PROTECCIÓN DE DATOS

UNIDAD V - ATENCIÓN AL
CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO





DISEÑO, PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DURACIÓN 500 HORAS

UNIDAD I - FUNDAMENTOS DEL
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

UNIDAD II - PROGRAMACIÓN DE
VIDEOJUEGOS CON C# EN UNITY

UNIDAD III - ARTE DIGITAL Y
DISEÑO VISUAL PARA
VIDEOJUEGOS

UNIDAD IV: DISEÑO DE
JUGABILIDAD Y NIVELES

UNIDAD V - UNIDAD IV: DISEÑO
DE JUGABILIDAD Y NIVELES

UNIDAD VI - PRODUCCIÓN,
MARKETING Y PUBLICACIÓN

UNIDAD VII: PROYECTO FINAL DE
VIDEOJUEGO





CIENCIAS DE DATOS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

DURACIÓN 500 HORAS

UNIDAD I - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN PARA CIENCIA DE DATOS

UNIDAD II - FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS Y ESTADÍSTICOS PARA CIENCIA DE DATOS

UNIDAD III - BASES DE DATOS Y ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN

UNIDAD IV: ANÁLISIS Y VISUALIZACIÓN DE DATOS

UNIDAD V - MACHINE LEARNING Y MODELADO PREDICTIVO

UNIDAD VI - INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y DEEP LEARNING (100H)

UNIDAD VI - CIENCIA DE DATOS APLICADA Y AUTOMATIZACIÓN

UNIDAD VII - DESARROLLO PROFESIONAL Y CERTIFICACIONES





DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

DURACIÓN 600 HORAS

UNIDAD I - FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE SOFTWARE

UNIDAD II - DESARROLLO DE APPS ANDROID CON KOTLIN

UNIDAD III - DESARROLLO DE APLICACIONES IOS CON SWIFT

UNIDAD IV: DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE

UNIDAD V - DESARROLLO MULTIPLATAFORMA CON FLUTTER.

UNIDAD VI: CONECTIVIDAD, BACK-END Y SERVICIOS WEB

UNIDAD VII: PUBLICACIÓN Y CICLO DE VIDA DE UNA APP





**Comienza tu carrera técnica hoy y
consigue el trabajo de tus sueños en un año.**

CODIT



@coditcol

www.codit.us

**Carreras técnicas con calidad profesional: 100% actualizadas,
orientadas a certificación internacional hecha para quienes buscan más.**