

aprenderaprogramar.com

# ¿Cómo utilizar aprenderaprogramar.com? (CE00202A)

Sección: Cómo empezar

Categoría: Cómo utilizar aprenderaprogramar.com

Fecha revisión: 2019

Autor: Redacción aprenderaprogramar.com

**Resumen:** Este artículo explica cómo sacarle partido al portal web aprenderaprogramar.com: codificación de artículos; cómo seguir un itinerario formativo; cómo realizar búsquedas.

aprenderaprogramar.com es una herramienta que tienes a tu disposición, en internet y también físicamente a través de los libros que editamos y cursos que impartimos. Conocer una herramienta es importante para sacarle el máximo partido. Por eso en este artículo expondremos algunos detalles importantes sobre el funcionamiento de aprenderaprogramar.com.

## **ITINERARIOS FORMATIVOS APRENDERAPROGRAMAR.COM**

Uno de los problemas habituales de la búsqueda de información en internet es la dispersión y falta de calidad de la información. Desde aprenderaprogramar.com te proponemos que no te pierdas: te ofrecemos guiarte desde el principio hasta el final de un área de conocimiento. Para ello trabajamos continuamente en el diseño de itinerarios formativos para responder a las demandas de los usuarios. Un itinerario formativo está compuesto por una serie de materiales formativos para que leas y te ejercites sobre una temática adquiriendo unos conocimientos. Por ejemplo, si quieres adquirir los conocimientos básicos sobre programación puedes seguir el **itinerario formativo básico de aprenderaprogramar.com**. Este itinerario está diseñado con criterios pedagógicos para optimizar el avance y comprensión de la programación. Está compuesto por una serie de cursos con ejercicios para ir cumpliendo progresivamente y adquirir destreza de forma paulatina en programación. Puedes elegir distintas modalidades, como cursos gratuitos (deberás seguir el itinerario vía web), cursos con tickets de soporte (igualmente vía web, pagando un bono de soporte dispondrás de asesoramiento de los técnicos de aprenderaprogramar.com) ó cursos completos aprenderaprogramar.com (combinan material formativo en forma de libros ó apuntes impresos con la vía web con soporte ilimitado para que completes el curso entre otras ventajas). aprenderaprogramar.com también imparte cursos presenciales. Si estás interesado en cualquiera de estas opciones, gratuita o de pago, consulta nuestra sección “Cursos”.

## **ARTÍCULOS Y ACCESO LIBRE A CONTENIDOS**

Para los usuarios más avanzados que ya disponen de ciertos conocimientos y buscan información sobre un tema concreto, aprenderaprogramar.com pone a su disposición una amplia gama de artículos y entregas de cursos a las que pueden acceder libremente sin necesidad de seguir un itinerario formativo.

## **EL SISTEMA DE CÓDIGOS APRENDERAPROGRAMAR.COM**

Un portal web como aprenderaprogramar.com contiene gran cantidad de información. Por ello cada paquete de información o artículo lo acompañamos de un código de referencia que te permita acceder fácilmente a él.

Supongamos que un viernes has accedido a aprenderaprogramar.com y te ha interesado un artículo que se encontraba en una ubicación concreta, por ejemplo Inicio/Cómo empezar/CÓMO UTILIZAR APRENDERAPROGRAMAR.COM/¿Qué es y a quién va dirigido aprenderaprogramar.com?. Si te fijas, junto al resumen del artículo incluimos un código, en este ejemplo “Codificación aprenderaprogramar.com: CE00201A”. Si el fin de semana descansas y el lunes te apetece continuar

leyendo el artículo en la web, te basta con copiar el código en tu ordenador el viernes y pegarlo en nuestro buscador el lunes. El buscador te dará como resultado el artículo para leerlo vía web, así como el archivo pdf para descargarlo a tu ordenador si lo prefieres.

Cuando estés siguiendo un curso o leyendo una colección de artículos, podrás seguir la numeración correlativamente. Por ejemplo, los artículos en la categoría “Cómo empezar – Lo más básico” se numeran como CE00101A, CE00102A, CE00103A... de modo que para leer un artículo, además del sistema de navegación, puedes simplemente teclear en el buscador el siguiente número de artículo. Si quieres comprobar si ha salido un artículo o entrega de curso nuevo te basta con escribir el código que le corresponde en nuestro buscador.

### **EL BUSCADOR DE APRENDERAPROGRAMAR.COM**

En nuestra página tenemos un área reservada para búsquedas. Te bastará introducir un término para que te aparezcan los resultados más relevantes dentro del portal. Ojo, decimos dentro del portal, porque no realizamos búsquedas en la web ni basadas en motores externos como Google o Yahoo. Si quieres buscar en internet mejor que uses otra página: nosotros únicamente ofrecemos resultados de búsqueda relacionados con nuestros contenidos.

### **EL SOPORTE DE APRENDERAPROGRAMAR.COM**

A través de tickets de soporte o apuntándote a un curso completo puedes disponer de soporte por parte de nuestros técnicos para resolver las dudas o problemas que te puedan surgir. Este soporte es únicamente referido a los recursos didácticos que ofrece aprenderaprogramar.com, por tanto no se admiten consultas sobre proyectos personales o trabajos profesionales que te encuentres realizando; en este caso deberás dirigirte a foros u otros espacios. Hecha esta salvedad, aprenderaprogramar.com sólo factura como soporte aquellas consultas que quedan resueltas a satisfacción del usuario. Una consulta permanece abierta hasta que el usuario da su conformidad o hasta que pasa una semana desde la respuesta de aprenderaprogramar.com sin que el usuario realice acción alguna.

### **LA ATENCIÓN AL USUARIO DE APRENDERAPROGRAMAR.COM**

aprenderaprogramar.com trata de mejorar continuamente con la ayuda de los usuarios. Ponemos a tu disposición un sistema de garantías que incluye:

- a) Cobertura de reenvío gratuito de nuevos libros o material formativo si por causas imputables a correos o a los servicios de mensajería el material llegara deteriorado o en mal estado.
- b) Cobertura de devolución de pagos de tarjetas de débito o crédito. Si el libro o material formativo que has comprado a través de aprenderaprogramar.com no responde a la descripción de producto dispones de un plazo de siete días a partir de su recepción para devolverlo, con derecho al reintegro del dinero.

- c) Atención al usuario a través del correo electrónico: [contacto@aprenderaprogramar.com](mailto:contacto@aprenderaprogramar.com) (España e internacional) y a través de teléfono (sólo España).

Además realizamos promociones y ofrecemos a nuestros usuarios participar en nuestros programas de garantía de calidad para acceder a servicios a coste cero.

### **PARTICIPAR EN APRENDERAPROGRAMAR.COM**

Si eres profesor de instituto, universidad, o simplemente profesional o estudiante relacionado con la programación y nuevas tecnologías y quieres tener un espacio propio (blog, sección, etc.) dentro de [aprenderaprogramar.com](http://aprenderaprogramar.com) o quieres colaborar con nosotros revisando textos antes de su publicación en forma de libros físicos o en la página web visita la sección “Conócenos/Cómo ser colaborador”. Con tu actividad podrás conseguir de forma gratuita cursos, tickets de soporte, libros u otras ventajas.

### **PUBLICAR UN LIBRO CON APRENDERAPROGRAMAR.COM**

Si eres profesor de instituto, universidad, o simplemente profesional o estudiante relacionado con la programación y nuevas tecnologías y quieres publicar un libro puedes hacerlo con nosotros. Para informarte visita nuestra sección “Libros/Cómo publicar un libro”.

### **COLABORACIONES CON OTRAS WEBS, ORGANISMOS E INSTITUCIONES**

Colaboramos con otras webs intercambiando referencias a contenidos o publicidad en forma de banners. Participamos en actividades que organizan organismos e instituciones para exponer el proyecto [aprenderaprogramar.com](http://aprenderaprogramar.com) o impartir parte de algunos programas formativos. Si quieres establecer una línea de colaboración escríbenos a [admon@aprenderaprogramar.com](mailto:admon@aprenderaprogramar.com).

Puedes seguir leyendo artículos sobre cómo empezar a programar en el siguiente link:  
[http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=section&layout=blog&id=4&Itemid=18](http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=4&Itemid=18)