

CONTENIDO CURSOS FEBRERO 2018

WORD - VACACIONAL

- UNIDAD 1: Iniciar el programa
- UNIDAD 2: Crear un documento
- UNIDAD 3: Formato
- UNIDAD 4: Tabulador ,mayúscula , ortografía
- UNIDAD 5: Diseño de página.
- UNIDAD 6: Tablas.
- UNIDAD 7: Imágenes.
- UNIDAD 8: Vista e Impresión
- UNIDAD 9: Ejercicios de Carta y Hoja de vida

POWER POINT - VACACIONAL

- UNIDAD 1: Introducción a Power Point
- UNIDAD 2: Creando mi primera diapositiva
- UNIDAD 3: Trabajando con la Fuente
- UNIDAD 4: Colocar imágenes
- UNIDAD 5: Herramienta Insertar
- UNIDAD 6: Herramienta Insertar Multimedia
- UNIDAD 7: Crear Álbum
- UNIDAD 8: Botón de acción

UNIDAD
1

EDICION DE VIDEOS (MOVIEMAKER)

- APRENDIENDO A INSTALAR MOVIE MAKER
- INGRESANDO A MOVIE MAKER
- RECONOCIENDO LA INTERFAZ DE MOVIE MAKER

UNIDAD 2

- EMPEZANDO A USAR MOVIE MAKER
- SELECCION DE IMAGENES
- APLICACIÓN DE TEXTO
- APLICACIÓN DE FUENTES, TAMAÑO Y ALINEACIONES
- APRENDIENDO A GUARDAR VIDEO

UNIDAD 3

- APLICANDO EFECTOS DE TRANSICIÓN
- APLICANDO EFECTOS DE ZOOM
- APLICANDO EFECTOS VISUALES

UNIDAD 4

- ELABORANDO VIDEOS DE TEXTO CON COLORES
- APLICANDO FONDOS
- APLICANDO MUSICA
- ELABORANDO VIDEO DE IMAGENES CON TEXTO Y MÚSICA
- VIDEO FINAL.

UNIDAD 1

INGLÉS CON DUOLINGO - VACACIONAL

- Alfabeto, Consonantes y su pronunciación
- Pronombres personales.
- Verbo TO BE presente simple y pasado.
- Verbo TO HAVE presente simple y pasado.
- Artículo A - AN.
- Terceras personas del singular conjugación de los verbos regulares.
- Uso del FROM
- El verbo TO BE en presente interrogativo.
- Uso del auxiliar DO - DOES.

UNIDAD 2

- Formulación de preguntas.
- Uso del CAN - CAN'T
- Adjetivos demostrativos THIS - THESE - THAT - THOSE.
- Verbos regulares e irregulares.

- Preposiciones IN - AT - ON.
- Preposiciones de Lugar.
- Preposiciones de Tiempo.

INTRODUCCION A LA COMPUTACIÓN

- UNIDAD 1: Operación básica de la computadora
- UNIDAD 2: Identificación de Partes de la Computadora
- UNIDAD 3: Programas (Software)
- UNIDAD 4: Dibujo básico
- UNIDAD 5: Aprendiendo Word básico
- UNIDAD 6: Aprendiendo Internet Básico
-

PHOTOSHOP

- Introducción
- Interfaz del programa
- Abrir imagen
- Recortar y Enderezar
- Ajustes de luz, color y modos gráficos
- Trabajo con capas
- Niveles
- Eliminar manchas y clonar
- Degradados
- Edición de formas
- Transformar un objeto
- Filtros y Efectos
- Herramienta cuentagotas
- Pinceles: Creación y Edición
- Herramientas de texto
- Retoques básicos de imagen
- Desenfoques, exposición y clonaciones

ILLUSTRATOR

UNIDAD 1

- Crear gráficos vectoriales usando la pluma.
- Importar imágenes de mapa de bits.
- Crear documentos con múltiples páginas.
- Diseñar folletos y flyers.
- Manejar las herramientas de web.
- Trabajar con capas.
- Trabajar con tipografías.
- Dominar las herramientas de dibujo y edición.
- Crear objetos 3D.

UNIDAD 2

- Imágenes incrustadas
- Redibujando con pluma
- Edición compleja
- Rotación precisa y manual
- Efecto reflejo
- Sesgado horizontal y vertical
- Transparencia y sombreado
- Máscaras de recorte
- Herramienta de fusión
- Herramienta malla

PREZI

UNIDAD 1

- ¿Qué es Prezi?
- Creando una cuenta en prezi
- Herramientas de Prezi
- Insertando fragmentos
- Mi primera presentación
- Información necesaria

UNIDAD 2

- Selección de plantilla
- Edición y aumento de diapositivas
- Insertando texto
- Insertando imágenes
- Insertando videos
- Exportando mi proyecto
- Ejecución y presentación

HERRAMIENTAS WEB

- Introducción
- Qué es la nube
- Ejemplos de nube y tipos
- Pro y Contra de trabajar con Gmail
- Drive documento
- Hoja de cálculo
- Presentación y formulario
- Calendario de Google
- Maps

DUOLINGO INTERMEDIO - VACACIONAL

- Introducción
- Identificar ciertas palabras de ayuda
- Saludos
- Colores
- Números
- Partes del cuerpo humano
- Vocabulario
- Ejemplos
- Gramática
- Trabajar en la aplicación día a día

PHOTOSHOP - INTERMEDIO

- Repaso general del curso básico
- Herramienta Lápiz
- Herramienta pincel
- Herramienta texto
- Trabajar con imágenes
- Herramienta borrador
- Herramienta tapón de clonar
- Ejercicios y prácticas
- Eliminar objetos de fotografías
- Duplicar objetos
- Restaurar fotos
- Cambio de color de ojos
- Sacar arrugas
- Eliminar acné
- Colocar dientes
- Retoque fotográfico

DESCUBRIENDO INTERNET

- Introducción
- Ventajas y Desventajas
- Búsquedas rápidas
- Google en el mundo
- Consultas de Interés
- Investigaciones (copia y pega) de manera correcta
- Crear correo y sus múltiples usos

EXCEL INTERMEDIO

- Repaso general de Excel Básico
- Gráficos
- Filtros
- Validaciones
- Formato Condicional

- Función SI
- Funciones condicionales
- Funciones de referencia
- Funciones de fechas
- El símbolo de Dolar
- Pegado especial
- FF: Funcionealidades fundamentales

HERRAMIENTAS WEB

UNIDAD 1

- Registro Online Popplet
- Entorno gráfico
- Mi primer proyecto
- Inserción de imágenes
- Videos
- Guardar y exportar
- Publicar y compartir

UNIDAD 2

- Registro en GoconQR
- Entorno gráfico
- Creación de diapositivas
- Creación de fichas
- Creación de mapa mental
- Apuntes
- Crear y practicar examen online
- Crear diagramas

UNIDAD 3

- Registro en PicMonkey
- Edición basica de fotos
- Retoque de imágenes
- Diseño grafico para tus tareas
- Crear portada de discos
- Mi primer collage de imágenes

WIX

UNIDAD 1

- Introducción
- Opciones de cuenta
- Antes de construir una web
- Recopilación de información
- Selección de plantillas
- Mi primera web
- Web básica
- Creación de Menú
- Creación de páginas
- Inserción de información
- Texto e imágenes

UNIDAD 2

- Mi primer tienda online
- Selección de productos
- Creación de categorías
- Insertar productos
- Precios y cantidades
- Formularios de contactos
- Precios y cantidades
- Formulario de contactos
- Integración de redes sociales

GESTIÓN PARA EMPRENDEDORES

- Estrategia de marketing
- Mezcla de marketing
- Producto
- Perspectiva del marketing
- Características y beneficios
- Continuo producto-servicio

- Clasificación de productos
- Productos individuales
- Atributos de producto
- Asignación de marca
- Manejo de marca
- elección de nombre
- Patrocinadores de marca
- Estrategia de marcas
- Líneas de productos
- Grados de familiaridad
- Propuesta de valor
- Desarrollo de un producto nuevo
- Etapas para un plan de marketing

POWER POINT - VACACIONAL

- Introducción
- Creando mi primera diapositiva
- Trabajando con la fuente
- Colocar imágenes
- Herramienta insertar
- Insertar multimedia
- Crear album
- Botón de acción
- Animación de diapositivas
- Animación de objetos

PUBLISHER

- Introducción a Publisher
- Creando calendarios
- Diseño de diplomas
- Tarjetas de invitación
- Creación de mensajes de correos electrónicos
- Trabajando con páginas en blanco

- Páginas maestras
- Guardar e imprimir

EDICIÓN DE VIDEOS (CAMTASIA)

- Estructura de Camtasia
- Pantalla principal
- Componentes y Funciones
- Barra del menú principal
- Incorporar Archivos multimedia al Clip Bin
- Añadir archivos a la línea de tiempo
- Cortar o dividir el vídeo
- Transiciones
- Títulos
- Narraciones
- Grabación de imágenes y audio
- Mi primer videotutorial con Camtasia
- Camtasia recorder
- Grabación de pantalla

GIMP - VACACIONAL

- Introducción
- Propiedades y capacidades
- Elementos en la pantalla
- Caja de herramientas
- Acceso a los menú
- Conceptos de GIMP
- Imágenes
- Capas
- Resolución
- Canales
- Selecciones
- Deshacer
- Abrir y guardar archivos

- Escalar imagen
- Comprimir imágenes
- Formatos
- Recortar y transformación libre

EMPRENDIMIENTO DIGITAL

- Introducción
- Emprender en la web
- Empresa tradicional
- Factores y claves del fracaso
- Gestión del conocimiento
- Causas del fracaso
- La aventura de emprender
- Particularidades y tendencias
- Startups: Método Lean Startup
- Disciplina al emprender
- Segmentación de mercado
- Modelos de negocios en internet
- Propuesta de valor
- Modelos de negocios
- Técnicas de diseño
- Evaluación

APP MÓVILES

UNIDAD 1

- Sistemas operativos para dispositivos móviles
- Introducción a los sistemas operativos
- Dispositivos adecuados

UNIDAD 2

- Instalación y uso de las herramientas necesarias
- Desarrollo de aplicaciones móviles
- Herramienta de simulación

- Creación de app y configuración
- Tipos de aplicaciones disponibles
- Elección de la app adecuada

UNIDAD 3

- Limitaciones de hardware y consideraciones de diseño
- Estructura de app móviles
- Permisos de usuario para las app
- Realiza una prueba: Phonegap

UNIDAD 4

- Ciclo de vida de las app
- Creación de interfaces
- Cinco errores comunes

UNIDAD 5

- Introducción a XML
- Lenguaje JAVA
- Manejo de strings en JAVA
- Prueba final: Práctica de programación y trabajo en Phonegap

FACEBOOK PARA EMPRENDEDORES

UNIDAD 1

- Que es una fanpage y su tipología
- Creación de una fanpage
- Diferencias entre fanpage y perfil de usuario

UNIDAD 2

- Configuración de la fanpage
- Elementos de diseño
- Información de la página

UNIDAD 3

- Publicaciones en las páginas de Facebook
- Actualización de estado de la pagina

- Fotografías en Facebook
- Videos en tu página de Facebook

UNIDAD 4

- Utilidad de los grupos de Facebook
- Como crear un grupo de Facebook
- Como publicar en un grupo de Facebook
- Eventos y ofertas en facebook

LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

- Está diseñado para permitir a los lectores primerizos desarrollar la lógica
- Lección 1: Mapas felices
- Lección 2: Muevelo, muévelo
- Lección 3: Rompecabezas, arrastrar y soltar
- Lección 4: Laberinto y secuencia
- Lección 5: Laberinto Debugging
- Lección 6: Algoritmos de la vida real: Planta una semilla
- Lección 7: Abeja Secuencia
- Lección 8: Artista: secuencia
- Lección 9: Construyendo una base
- Lección 10: Artista formas
- Lección 11: Concurso de Ortografía
- Lección 12: Bucleandose
- Lección 13: Bucle
- Lección 14: Abeja: bucle
- Lección 15: El gran evento
- Lección 16: Laboratorio de juegos
- Lección 17: Ir a sitios Seguros
- Lección 18: Bucles

DISEÑO GRÁFICO CON AUTODESK

- Introducción al dibujo técnico
- Interfaz gráfica
- Unidades, coordenadas y referencia a objetos
- Herramientas
- Equidistancia, empalme y simetría
- Transformación libre de un objeto
- Capas
- Matriz
- Sombreado
- Polilíneas
- Bloques, acotación y texto
- Impresión y presentación
- Ampliación de temas 2D
- Modelado y modificación de objetos
- Creación de objetos 3D
- Texturas y luces
- Renderizado

EMAIL MARKETING

UNIDAD 1

- Que es y para que sirve Mailchimp
- Ventajas y desventajas
- Newsletter o boletín informativo
- Aspectos necesarios
- Newsletter en mailchimp
- Proveedores para hacer email marketing
- Consejos para no caer en spam
- Agregar contactos
- Lista de contactos
- Plantillas

UNIDAD 2

- Arreglando imágenes a usar
- Organizar el correo a enviar
- Escribiendo la línea “asunto”
- Editar texto detectable
- Insertando links y redes sociales
- Programando el envío
- Monitoreo del envío
- Informes y estadísticas
- Ejemplos de campañas atractivas
- Recomendaciones finales

PHOTOSHOP TOUCH

- Introducción
- Editores 1, 2, 3 y 4
- Selecciones
- Herramientas de transformación
- Tutoriales
- Capas y selecciones
- Efecto dramático
- Pintar con efectos
- Reemplazar color
- Capas de cámara
- Boceto a lápiz
- Marco de fotografía
- Añadir detalles
- Efecto pintura
- Agregar personas
- Texto sobre
- Fotografía antigua
- Limpiar fondo
- Fusión de imágenes

TECNOLOGÍA LÚDICA

- El uso de la tecnología en la educación
- Conocer la importancia del manejo de los diferentes softwares
- Instalación de aplicaciones lúdicas
- Realizar actividades que ayuden al estudiante a seguir conociendo y creando
- Interacción que de por consecuencia nuevos aprendizajes
- Trabajo individual
- Trabajo colaborativo
- Escuchar atentamente las recomendaciones del docente