

PROPUESTA DE CURSOS 2011

1.- Mecanografía para niños

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas: 12 horas presenciales.

Edad: se recomienda un mínimo de 10 años.

Grupos: al tratarse de formación interactiva, no es necesario tener en cuenta los niveles de formación previa de los alumnos. Cada alumno avanzará según sus capacidades y destrezas.

Lugar: Casino

Máximo 10 alumnos.

Objetivos y Contenido: (ver anexo de contenidos)

Coste: 550 € por grupo

2.- Mecanografía para adultos

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas: 20 horas presenciales + alta en plataforma online.

Grupos: al tratarse de formación interactiva, no es necesario tener en cuenta los niveles de formación previa de los alumnos. Cada alumno avanzará según sus capacidades y destrezas.

Lugar: Casino

Máximo alumnos (depende del aula del Casino)

Objetivos y Contenido: (ver anexo de contenidos)

Coste: depende del número de alumnos

3.- Informática para niños

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas:

- Modulo informática básica (10 horas).
- Modulo internet y redes sociales (10 horas).
- Módulo ofimática básica: Word y Excel. (10 horas).
- Módulo uso creativo del ordenador: Photoshop, Corel,... (10 horas).

Edad: se recomienda un mínimo de 10 años.

Grupos: al tratarse de formación interactiva, no es necesario tener en cuenta los niveles de formación previa de los alumnos. Cada alumno avanzará según sus capacidades y destrezas.

Lugar: Casino

Máximo 10 alumnos.

Objetivos y Contenido: (ver anexo de contenidos)

Coste:

Modulo informática básica: 450 €

Modulo internet y redes sociales: 500 €

Módulo ofimática básica: Word y Excel: 500 €

Módulo uso creativo del ordenador: Photoshop, Corel,...: 600 €

4.- Informática para adultos

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas:

- Modulo informática básica (10 horas).
- Modulo internet y redes sociales (10 horas).
- Módulo seguridad y control parental para internet (10 horas).
- Módulo ofimática básica: Word y Excel. (10 horas).
- Módulo uso creativo del ordenador: Photoshop, Corel,... (10 horas).

Grupos: al tratarse de formación interactiva, no es necesario tener en cuenta los niveles de formación previa de los alumnos. Cada alumno avanzará según sus capacidades y destrezas.

Lugar: Casino

Objetivos y Contenido: (ver anexo de contenidos)

Coste:

Modulo informática básica: 450 €

Modulo internet y redes sociales: 500 €

Módulo seguridad y control parental para internet: 500 €

Módulo ofimática básica: Word y Excel: 500 €

Módulo uso creativo del ordenador: Photoshop, Corel,...: 600 €

5.- Curso de creatividad y pintura para niños.

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas: 10 horas.

Edad: se recomienda un mínimo de 10 años.

Lugar: Casino

Máximo 10 alumnos.

Coste: 750 €.

6.- Matemáticas interactivas

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas: 18 horas.

Edad: se recomienda un mínimo de 6 años.

Lugar: Casino

Máximo 10 alumnos.

Coste: 950 €.



formacionyProfesion.com

7.- Creación de empresas para emprendedores

Fechas: a convenir

Horario: a convenir

Horas: 18 horas.

Lugar: Casino

Máximo depende del aula del Casino.

Coste: 1.550 €.



Dependiendo de las edades de los niños y sus respectivos niveles formativos, también podemos ofrecerles clases de inglés y alemán.

De todos nuestros cursos habituales, podemos sacar ediciones para impartir en el Casino.

o **Lección 6: Adquiriendo ligereza**

Aprendemos el salto hacia adelante y hacia atrás, derecha, izquierda, arriba, abajo con el fin de obtener una agilidad en los dedos.

o **Lección 7: El acento de las palabras**

Además de seguir practicando con el teclado, se explica y practica cómo incluir el acento. Se practica escribiendo palabras acentuadas.

o **Lección 8: Escribir mayúsculas y dos puntos**

Además de seguir practicando con el teclado, se indica cómo utilizar las teclas de mayúsculas y la tecla : (dos puntos). Se forman también frases con todo el teclado.

o **Lección 9: Escribiendo punto y coma y diéresis**

Introducción de ; (punto y coma) y ¨ (la diéresis). Se practica también con palabras y frases muy cortas.

o **Lección 10: Números y signos de admiración**

Se introducen los números del 1 al 9 y los signos de admiración (!). Combinaciones de número y letras, así como frases en las que se utilizan los signos de admiración.

o **Lección 11: Signos de primero y primera**

Se introduce º (primero) ª (primera). Se indica la posibilidad de activar la escritura fija de mayúsculas. Finalizamos la lección practicando con líneas de palabras y frases.

o **Lección 12: Signos para cálculos y paréntesis**

Aprendemos a escribir los signos % " = / (). También practicaremos con palabras, frases y textos cortos.

o **Lección 13: Signos especiales y de interrogación**

Conocemos cómo escribir los signos ¿ ? así como los signos @ # € utilizando la tecla [Alt Gr]. Practicando palabras, frases y textos cortos que contienen todas las teclas aprendidas.

• **Iniciación a la informática**

Describe las funciones básicas de un ordenador, diferenciando entre los elementos físicos y el software, de forma que se puedan realizar tareas sencillas de procesamiento y obtención de información; así como discernir el tipo de aplicación a utilizar en cada caso.

○ **Conceptos generales**

Introduce, de una forma muy general, conceptos básicos sobre los ordenadores, destacando claramente la diferencia entre hardware y software.

○ **CPU y memoria**

Estudia los siguiente componentes de un ordenador: la unidad central, los conectores, la placa base y la memoria.

○ **Dispositivos de almacenamiento**

Estudia los dispositivos más utilizados para almacenar la información: disco duro, disquete, discos ópticos (CD-ROM y DVD), etc. Introduce el concepto de archivo y carpeta.

○ **Monitores e impresoras**

Estudia el funcionamiento y los distintos tipos de monitores e impresoras.

○ **El software**

Estudia los distintos tipos de aplicaciones que nos podemos encontrar en nuestro trabajo o uso diario del ordenador. Se centra en el sistema operativo y, especialmente, en Windows.

○ **Aplicaciones de gestión y ofimática**

Estudia las aplicaciones de gestión y ofimática, que son de las más utilizadas en las empresas.

○ **Redes e Internet**

Introduce el mundo de las redes y de Internet, presentando las ventajas que ofrecen tanto en el mundo laboral como en el hogar. También estudia la presencia de virus.

○ **Primeros pasos en Windows**

Explica cómo poner en marcha el ordenador e iniciar Windows XP, cómo consultar la información básica del sistema, utilizar la barra de tareas para

cambiar entre aplicaciones, acceder al sistema de ayuda de Windows y cerrar o reiniciar correctamente el sistema.

- **El escritorio**

Se estudia cómo trabajar con iconos, accesos directos y ventanas, es decir, los elementos fundamentales del entorno de usuario de Windows. Por ejemplo, se explica cómo mover o cambiar el tamaño de una ventana.

- **Organizar archivos y carpetas**

Se estudia la estructura jerárquica del sistema de ficheros de Windows, explicando cómo se divide en carpetas y archivos. También se indica cómo dar formato a unidades de almacenamiento para que se puedan utilizar en Windows.

- **Trabajar con archivos (I)**

Se estudian diversos temas referentes al manejo de archivos en Windows: entender por qué los archivos se inician con una determinada aplicación al hacer doble clic sobre ellos; saber cómo podemos listar los distintos archivos y carpetas en el Explorador de Windows; entender qué son y para qué pueden servir los atributos, etc.

- **Trabajar con archivos (II)**

Se estudian diversos temas referentes al manejo de archivos y carpetas en Windows: cómo seleccionarlos para después realizar operaciones "mover" y "copiar"; utilizar la Papelera de reciclaje para recuperar elementos eliminados; la necesidad de realizar copias de seguridad y dónde hacerlas, etc.

- **Virus**

Se estudia el concepto de virus, cómo pueden extenderse y llegar a infectar un ordenador, así como la necesidad de disponer de un software antivirus continuamente actualizado para que sea realmente efectivo. Se dan indicaciones para saber reaccionar ante la presencia de virus y consejos para evitarlos.

- **Trabajar con aplicaciones**

Se explica cómo instalar y desinstalar correctamente aplicaciones en Windows, así como la forma de cerrar aquellas aplicaciones que por algún motivo dejan de responder al usuario. También se trabaja con el Bloc de notas para abrir y guardar pequeños archivos de texto.

- **Gestión de impresión**

Explica cómo instalar impresoras en Windows, ya sean Plug and Play o que no son reconocidas automáticamente por el sistema operativo. También se explica cómo trabajar con el Administrador de impresión para comprobar el progreso de los trabajos de impresión, pausarlos o cancelarlos.

- **Internet: protocolos, servicios y aplicaciones**

El módulo se divide en dos secciones: la primera estudia alguno de los conceptos y términos asociados con el uso de Internet, saber cómo acceder a los sitios web utilizando un navegador (Microsoft Internet Explorer 6), tener en cuenta conceptos de seguridad, etc. Más tarde, se estudia conceptos básicos relacionados con el correo electrónico y utilizar una aplicación especializada para ello (Microsoft Outlook Express 6).

- **Internet en la vida cotidiana**

Presenta cómo utilizar las tecnologías de la información en nuestra vida cotidiana y cómo nos pueden ayudar en muchas tareas, como los servicios disponibles a través de Internet.

- **Internet Explorer**

Se indica cómo se puede conectar a Internet un ordenador con el sistema operativo Windows, viendo la creación y configuración del acceso telefónico y presentando los principales servicios de Internet. Posteriormente se explica el acceso a la Web a través del navegador Internet Explorer.

- **Búsqueda de información**

Introduce el papel de los buscadores en Internet como el medio fundamental para encontrar información de cualquier tipo.

- **Exploración de sitios web**

Se estudian algunas técnicas y conceptos necesarios para navegar con seguridad en Internet: marcadores o favoritos para acceder rápidamente; cómo gestionar las cookies; identificar los sitios seguros y la función de un cortafuegos o firewall.

- **Transferencia de archivos**

Introduce el servicio FTP para la transferencia de archivos en Internet. Explica cómo obtener archivos desde servidores que proporcionan este servicio o desde las propias páginas web. También estudia el tema de la impresión en Internet Explorer 6.

- **El correo electrónico**

Introduce la aplicación Outlook Express, que sirve para administrar el correo electrónico. Explica cómo obtener y enviar mensajes, el uso de la libreta de direcciones, etc.

• Matemáticas interactivas

Se trata de realizar juegos educativos que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos a conseguir.

La mayoría abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 2 ó 3 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad.

• Programa creación de empresas

Módulo I

1. Ser emprendedor
 - a. ¿Quiero ser emprendedor?
 - b. Habilidades del emprendedor
 - c. Técnicas de comunicación
2. El autoempleo
 - a. Ventajas y desventajas
3. Planteamiento previos a la elección del negocio
 - a. El empresario
 - b. La idea empresarial
 - c. Ubicación de la empresa
 - d. Forma jurídica
 - e. ¿Éxito o fracaso?

Módulo II



4. Plan de Viabilidad
 - a. Hacer un Proyecto
 - b. Actividad de la empresa
 - c. Análisis de mercado
 - d. Marketing
 - e. Producción
 - f. Recursos Humanos
 - g. I+D+I
 - h. TIC's
 - i. Calidad y medio ambiente
 - j. Pan económico y financiero
5. Ejemplo Plan de Empresa

Módulo III

6. Aspectos fiscales, laborales y contables a tener en cuenta
 - a. Obligaciones e incentivos fiscales
 - b. Aspectos laborales
 - c. Información contable
7. Formas jurídicas y trámites
 - a. Elegir la forma jurídica
 - b. Trámites constitución de sociedades
 - c. La ventanilla única
8. Financiación propia vs Financiación Ajena
9. Instrumentos a medio y largo plazo
10. Instrumentos a corto plazo
11. Líneas ICO: Emprendedores 2010
12. Otras Líneas ICO
13. Algunos consejos

Módulo IV

14. Imagen de la empresa