



**Formación y Desarrollo**

*Institución para la formación, research y desarrollo humano y empresarial*



## Catálogo Cursos y Seminarios

[WWW.IFRYDHE.ES](http://WWW.IFRYDHE.ES)



## **SEMINARIOS TECNOLOGÍA**

### **1.- CULTURA DIGITAL**

**DURACIÓN: 8 HORAS (formato también de 4 horas)**

**OBJETIVO:** Comprender en qué consiste la cultura digital en qué herramientas se basa así como entender el valor añadido de las mismas superando posibles reticencias por parte del empleado.

1. Valor añadido y principales herramientas digitales.

- Intranet, extranet.
- Redes sociales: Redes, blogs, foros...

2. El papel de los trabajadores en la revolución digital.

- El proceso de cambio.
- La implicación de la dirección en el uso de las herramientas digitales.
- Resistencias al cambio y actuaciones necesarias.

3. Reticencias en el uso de las herramientas digitales.

En el equipo de personas:

- Conocimiento de las personas.
- Comunicación de la información.
- Riesgo de deshumanización.

En los managers:

- Su rol en el contexto digital.
- Evaluación del equipo en el uso de las distintas herramientas.
- Delegar en terceros.

**Precio 1300 jornada entera, 800 en formato charla**



## **2.- VALORACIÓN DE EMPRESAS DIGITALES**

**DURACIÓN: 16 HORAS**

**OBJETIVO:** Profundizar en los principales aspectos que inciden en la valoración de empresas digitales, dependiendo del estado de la tecnología, tanto de cara a su atractivo para la inversión, como el estudio de su riesgo crediticio.

1. Análisis de tecnologías embrionarias

- Análisis cualitativo

-Análisis cuantitativo

2. Análisis de tecnologías en desarrollo

- Análisis cualitativo

-Análisis cuantitativo

3.- Análisis de Tecnologías maduras

- Análisis cualitativo

-Análisis cuantitativo

**Precio 2600 euros**

## **3.- EL NEGOCIO FINTECH**

**DURACIÓN: 8 HORAS (formato también de 4 horas)**

**OBJETIVO:** Comprender las distintas tipologías de empresas Fintech, cómo se produce la generación de valor y cómo analizar y valorar su negocio

1.- Concepto de Fintech

2.- Los Competidores digitales Fintech

Bigtech0

NeoBanks

Insurtech...



3.- Negocios afectados:

- Pagos
- Préstamos
- Criptodivisas
- Asesoramiento

4.- Competencia vs Colaboración con la industria tradicional

**Precio 1300 jornada entera, 800 en formato charla**

#### **4.- CRIPTODIVISAS**

**DURACIÓN: 8 HORAS (formato también de 4 horas)**

**OBJETIVO:** Entender el funcionamiento, base tecnológica y atractivo financiero de este producto

- 1.- Concepto de Criptodivisa
- 2.- Blockchain
- 3.- Tipos de Criptodivisas
- 4.- ICOs
- 5.- Valoración

**Precio 1300 jornada entera, 800 en formato charla**

#### **CURSOS ONLINE DE PROGRAMACIÓN**

##### **1.-RECURSOS TIC PARA PRESENTACIONES EN LÍNEA [30 HORAS]**

Descripción	Objetivos
Curso práctico sobre herramientas de composición de imágenes, sonido y vídeo y trabajar de manera colaborativa (prezi, You Tube / Vimeo, PowToon, Thinglink,	Conocimientos de las herramientas digitales 2.0 para adquirir recursos y poder hacer presentaciones digitales Adquirir los conocimientos para poder aplicar en herramientas de composición de imágenes, sonido y vídeo en diferentes herramientas. Trabajar de manera colaborativa



Pixton)	Conocer y practicar con herramientas on-line: (prezi, You Tube / Vimeo, PowToon, Thinglink, Pixton) Realizar un proyecto real con estas herramientas
---------	---

**Precio 300 euros por alumno**

## **2.- VOZ SOBRE IP (VOIP) [30 HORAS]**

Descripción	Objetivos
Entender que es el concepto de voz sobre ip y las funcionalidades actualmente en fase comercial y que podemos contratar en el mercado español, así como practicar con una solución concreta que se escogerá durante el curso	Conocer las posibilidades actuales, empresas del mercado que lo ofrecen y funcionalidades más usuales Entender las posibilidades y limitaciones de la tecnología, conceptos de centralita y teléfono virtual

**Precio 300 euros por alumno**

## **3.- SITIOS E-COMERCE [24H]**

Descripción	Objetivos
Descripción de las herramientas más usuales actualmente utilizadas para crear tiendas virtuales y conceptos asociados a la creación de una tienda e-commerce	Visión general de herramientas actuales en internet, magendo, shopify, oscommerce, prestashop, wix y la creación a medida Conceptos asociados a la creación de la tienda, stock, envíos, gestión



#### 4.- PROGRAMACIÓN PHP [50 HORAS]

Descripción	Objetivos
<p>Introducción a la programación php y frameworks actuales</p> <p>En este curso, se verá cómo crear una página web dinámica con php y entornos de desarrollo actuales</p>	<p>Trabajo de base con php, acceso a bases de datos</p> <p>Conceptos de HTML5 para la creación de páginas web dinámicas con php</p> <p>Diseñar y realizar un proyecto completo, partiendo del análisis, hasta su puesta en producción</p>

**Precio 300 euros por alumno**

#### 5.-GESTORES ON LINE PARA EL DESARROLLO DE SITIOS WEB Y E-COMMERCE [30 HORAS]

Descripción	Objetivos
<p>Visión general de gestores on-line para el desarrollo de sitios web y e-commerce.</p> <p>El objetivo principal, es tener una visión de las posibilidades, limitaciones, costes y funcionamiento de cada herramienta, para poder escoger la que mejor se pueda adaptar a las necesidades propias</p>	<p>Ver gestores de desarrollo de sitios web como wordpress o wix y entender las limitaciones de estos entornos y también las posibilidades que ofrece con un coste casi nulo de desarrollo propio</p> <p>Ver gestores on-line para la realización de sitios e-commerce</p> <p>Ver vinculación posible entre los dos entornos</p>

**Precio 300 euros por alumno**

#### 6.-PROGRAMAR CON SCRATCH [30 HORAS]

Descripción	Objetivos
-------------	-----------



Ver que Scratch, que se puede programar en este entorno y ver una visión panorámica del mismo	Saber trabajar los elementos básicos de programación en el entorno scratch (menús, bloques, animaciones, trajes y escenarios)
Programación secuencial, de bloques, operadores y variables	Saber crear bloques de programación (movimiento, aspecto, sonidos y lápiz) y trabajar el concepto de programación secuencial, elementos básicos de programación de control (bucles y condicionales), interacción con el entorno (sensores, operadores y variables).
Realización de un proyecto final con todo lo aprendido.	Saber realizar un programa completo con este entorno

**Precio 300 euros por alumno**

## 7.- PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES ANDROID CON APP INVENTOR [50 HORAS]

Descripción	Objetivos
Aprendizaje del entorno App Inventor de google para creación de aplicaciones móviles Android.	<p>Saber trabajar los elementos básicos de programación en el entorno App Inventor</p> <p>Saber crear bloques de programación y trabajar el concepto de programación secuencial, elementos básicos de programación de control (bucles y condicionales).</p> <p>Entender las posibilidades de la interacción con el entorno (sensores, operadores y variables).</p> <p>Conseguir una programa completo hecho con App inventor y aplicable en un proyecto real</p>

**Precio 300 euros por alumno**



## 8.-RECURSOS GRATUITOS EN INTERNET Y ASPECTOS LEGALES [30 HORAS]

Descripción	Objetivos
<p>Conocer internet como gigantesco contenedor de recursos, herramientas y informaciones</p> <p>Modelos económicos de los proveedores de contenidos y gestión de derechos de autor y de imagen</p> <p>Análisis de los diferentes circuitos económicos de la información, ley de la propiedad intelectual, licencias de contenidos digitales</p>	<p>Dar una visión del panorama de recursos que tenemos a disposición en la web y saber dónde ir a buscar y cómo conseguir una lista exhaustiva de recursos adaptados al ámbito docente, clasificados por categorías.</p> <p>Conocer la legislación sobre derechos de autor y de imagen, lo que podemos hacer en cada caso en el marco de la ley de la propiedad intelectual, las nuevas licencias de contenidos y la excepción educativa.</p> <p>Entender la amplitud y la variedad de los modelos económicos para la obtención de recursos, para saber en qué casos debemos pagar, cuánto y por qué.</p>

**Precio 300 euros por alumno**