

## PROGRAMACIÓN CURSOS DE SISTEMAS FONEM LA 14

### DEL 2 DE JULIO AL 18 DE JULIO DE 2019

NIVEL	CURSO	EDAD	INTENSIDAD HORARIA	TEMAS	FECHA 2-18 JULIO
0	<b>Pensamiento Creativo Finanzas - Estrategia - Emociones</b>	<b>Abierto</b>	30 horas	<p>El juego es una herramienta para incentivar a los niños a desarrollar la inteligencia financiera, pensamiento estratégico y el manejo asertivo de las emociones; trabajados en espacios teóricos, vivenciales por medio de un juego y se finalizará con una reflexión tipo conversatorio.</p> <p>MÓDULOS: Inteligencia financiera I y II Pensamiento estratégico I y II Inteligencia emocional I y II</p>	<p>MARTES 2 MIÉRCOLES 3 JUEVES 4 VIERNES 4 LUNES 8 MARTES 9</p> <p style="color: red;"><b>HORA: 7:30 AM - 12:30 M</b></p>
I	<b>Un mundo en línea - Internet</b>	<b>10 - 13 años</b>	30 horas	<p>Cómo funciona internet o cómo se transmite la información. Introducción a internet Navegadores, configuración y personalización Seguridad en la red Búsqueda avanzada Herramientas de búsqueda Correo, creación y configuración Apps de Google como: calendario, YouTube, traductor, Drive Ofimática en línea (word - Excel) Formularios Maps Google plus (+) La nube Apps en internet utiles</p>	<p>JUEVES 11 VIERNES 12 LUNES 15 MARTES 16 MIÉRCOLES 17 JUEVES 18</p> <p style="color: red;"><b>HORA: 1:00 PM - 6:00 PM</b></p>
II	<b>Magia Vectorial - Illustrator</b>	<b>13 - 14 años</b>	30 horas	<p>Un sustancioso inicio en el diseño gráfico vectorial Introducción al diseño Dibujos e ilustraciones con líneas, luces y sombras Aplicar efectos dinámicos no destructivos con resultados sorprendentes</p>	<p>JUEVES 11 VIERNES 12 LUNES 15 MARTES 16 MIÉRCOLES 17 JUEVES 18</p> <p style="color: red;"><b>HORA: 7:30 AM - 12:30 M</b></p>

III	<b>Fotomontaje Ilustrado - Photoshop</b>	<b>14 - 15 años</b>	30 horas	<p>Introducción al mundo de foto montaje ilustrado Influencias y estilos de imagen digital para el fotomontaje Preparación del entorno Integración del boceto y esbozo de los elementos de diseño Técnicas para crear fondo Técnicas de distorsión y caricaturización Perfeccionar bordes Colocación de los personajes dentro de la escena principal Ambientación de la escena Pintar personajes y elementos con técnicas Efectos especiales en el fotomontaje Filtros e integración</p>	<p>MARTES 2 MIÉRCOLES 3 JUEVES 4 VIERNES 5 LUNES 8 MARTES 9 <b>HORA: 7:30 AM - 12:30 M</b></p>
IV	<b>Diseña animaciones interactivas</b>	<b>15 años en adelante</b>	30 horas	<p>La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por medios digitales y análogos: Introducción teórica sobre animación, ilustración, y como se complementan y se aplican en diferentes medios. Técnicas básicas de dibujo y desarrollo de personaje para aplicar a la animación Exploración de procesos de animación como: Animación tradicional - Zootropo - Taumatropo - Stop Motion Proyect Final: Realización de fotogramas o cuadros que serán escaneados y por medio de una herramienta web, serán reproducidos formando así un clip audiovisual animado.</p>	<p>JUEVES 11 VIERNES 12 LUNES 15 MARTES 16 MIÉRCOLES 17 JUEVES 18 <b>HORA: 1:00 PM - 6:00 PM</b></p>
V	<b>Desarrollo de Videojuegos 2D</b>	<b>15 años en adelante</b>	30 horas	<p>Adquirir los conceptos básicos de desarrollo de videojuegos de forma divertida en Stencyl, un engine de creación de juegos en 2D sencillo y práctico. Lógica de los videojuegos Los ciclos de vida de los elementos La interacción básica para crear un juego profesional Crear personajes con su configuración Colisión de actores Música y dibujos Cámara y ciclo del juego Crear un juego 2D</p>	<p>MARTES 2 MIÉRCOLES 3 JUEVES 4 VIERNES 5 LUNES 8 MARTES 9 <b>HORA: 1:00 PM - 6:00 PM</b></p>
VI	<b>Ensamble y mantenimiento de computadores</b>	<b>16 años en adelante</b>	30 horas	<p>Definición de conceptos, clasificación de software y hardware, partes de CPU, manejo del software, mantenimiento correctivo y preventivo.</p>	<p>MARTES 2 MIÉRCOLES 3 JUEVES 4 VIERNES 5 LUNES 8 MARTES 9 <b>HORA: 7:30 AM - 12:30 M</b></p>

VII	Redes	17 años en adelante	30 horas	Topología de las redes, Hardware de redes y protocolo TCP, modelo de referencias.	MARTES 2 MIÉRCOLES 3 JUEVES 4 VIERNES 5 LUNES 8 MARTES 9 <b>HORA: 1:00 PM - 6:00 PM</b>
VIII	JOVEN EMPRENDEDOR	16 años en adelante	30 horas	Crear una cultura de emprendimiento en la formación de niños y jóvenes emprendedores, promoviendo desde los primeros años de formación actitudes emprendedoras, generación de acciones innovadoras, propiciando adquisición de aprendizajes significativos y el desarrollo del pensamiento estratégico como camino para la realización de un proyecto individual o colectivo.	<b>INICIA</b> MARTES 2 <b>HORA: 7:30 AM - 12:30 M</b>