

# CREA TU PROPIA EMPRESA EN INTERNET

PROGRAMA COFINANCIADO POR: FONDO SOCIAL EUROPEO,  
CÁMARAS DE COMERCIO DE ESPAÑA Y DE A CORUÑA



PROGRAMA EMPLEO +45 COMPETENCIAS DIGITALES		
FORMACIÓN ESPECÍFICA: CREA TU PROPIA EMPRESA EN INTERNET		DURACIÓN
MÓDULO 1	MÓDULO 1.- Creación de empresas en internet y arquitectura básica de las páginas web.	50 horas
MÓDULO 2	MÓDULO 2.-Planificación del proyecto y seguridad digital. Microsoft Project	50 horas

**CARACTERÍSTICAS CURSO:** El presente programa de 100 h. de duración, de tipo online con tutorización online, está diseñado para que los alumnos aprendan los pasos necesarios para crear empresas en internet, así como elegir la estrategia empresarial idónea para el tipo de proyecto web a crear. Adquirirá los conocimientos necesarios para la realización y diseño de páginas web, conceptos básicos imprescindibles sobre la seguridad digital y la herramienta informática de planificación de proyectos Microsoft Project.

**OBJETIVO:** Capacitar a los alumnos para crear una empresa digital y así afrontar con garantías el proceso de emprendimiento, desde la creación de la empresa al diseño del proyecto y de la propia web.

PROGRAMA EMPLEO +45 COMPETENCIAS DIGITALES			
FORMACIÓN ESPECÍFICA: CREA TU PROPIA EMPRESA EN INTERNET (100 horas)			
ACCIONES FORMATIVAS: 100 horas	MÓDULOS	DURACIÓN	
<b>MÓDULO 1.- Creación de empresas en internet y arquitectura básica de las páginas web.</b>	UD 1.- Creación de una empresa online UD 2.- La estrategia empresarial UD 3.- Mercadotecnia on-line UD 4.- Desarrollo de la creatividad UD 5.- Requerimientos legales on-line UD 6.- Pautas fiscales UD 7.- Recursos humanos y entorno laboral UD 8.- Informática para la empresa UD 9.- Las finanzas UD 10.- Influencia de las nuevas tecnologías. UD 11.- Introducción a internet UD 12.- Introducción a dreamweaver UD 13.- Configuración de un sitio web UD 14.- Introducción a la web 2.0 UD 15.- Navegador: Barra de menús. Archivo, Edición, Ver, Ir a, Favoritos y Ayuda. Barra de herramientas. UD16.- Gestión de páginas web frecuentemente visitadas. UD17.- Favoritos: agregar y organizar. Historial UD 18.-Canales UD 19.-Introducción al diseño y edición de páginas web: Estructura del código html. UD 20.- Introducción al diseño y edición de páginas web: texto. UD 21.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Incorporar imágenes en la página web. UD 22.-Introducción al diseño y edición de páginas web: Hipervínculos o enlaces UD 23.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Introducción a CSS I	UD 24.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Introducción a CSS II UD 25.- Introducción al diseño y edición de páginas web: listas. UD 26.- Introducción al diseño y edición de páginas web: tablas. UD 27.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Posicionamiento mediante CSS I UD 28.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Posicionamiento mediante CSS II. UD 29.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Trabajar con texto. UD 30.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Trabajar con hipervínculos y listas. UD 31.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Trabajar con imágenes. UD 32.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Añadir elementos multimedia. UD 33.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Trabajar con tablas. UD 34.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Trabajar con formularios I UD 35.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Trabajar con formularios II UD 36.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Maquetar la página con CSS. UD 37.- Colocar y mantener páginas en un servidor. <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Practica Final</b></li> <li>● <b>Test Final</b></li> </ul>	50 horas

PROGRAMA EMPLEO +45 COMPETENCIAS DIGITALES		
FORMACIÓN ESPECÍFICA: CREA TU PROPIA EMPRESA EN INTERNET (100 horas)		
ACCIONES FORMATIVAS: 100 horas	MÓDULOS	DURACIÓN
<b>MÓDULO 2.- Planificación del proyecto y seguridad digital. Microsoft Project</b>	UD1.- Seguridad en el Pc UD 2.- Virus, cortafuegos y actualizaciones. UD3.- Navegación por Internet. UD4.- El correo electrónico. UD5. - Redes Sociales. UD6.- Microsoft Project 2010: Administración de Proyectos. UD7.-Entorno de trabajo de Project 2010 UD8.-Crear un proyecto. UD9.- Asignación de tiempos. UD10. Dependencia entre tareas.	UD11.- Introducción a los recursos. UD 12.- Asignación de recursos. UD13.- Ajustes de la programación. UD14.- Sobreasignación de recursos. UD 15. - Introducir valores reales. UD16.-Seguimiento y control del proyecto. UD17.-Informes e impresión. UD18.-Informes visuales. UD19.-Análisis presupuestario. UD20.-Compartir información con otras aplicaciones.
		50 horas

## MÓDULO 1.-Creación de empresas on-line y fundamentos de diseño de páginas.

Este módulo está formado de dos partes diferenciadas:

1. Introducción al conocimiento de las empresas online, la figura del emprendedor en el mundo empresarial, la estrategia empresarial, plan de marketing o mercadotecnia on-line, así como el estudio financiero, planificación económica tras conocer las necesidades empresariales.
2. Internet y fundamentos de diseño de páginas web: Realización de páginas desde su diseño hasta su almacenamiento en un servidor web.

### MÓDULO 1.- UNIDADES DIDÁCTICAS:

**UD 1.- Creación de una empresa online:** Breve introducción sobre la idea de emprendedor y los tipos de emprendedores que existen. Muestra las claves del éxito de una empresa y el concepto de empresa on-line y sus tipos. *Contenido: 1. Empresas y emprendedores. 2. Tipos de emprendedores. 3. Las claves del éxito. 4. Concepto de empresa on-line. 5. Tipos de empresas on-line.*

**UD 2.- La estrategia empresarial:** Presenta el proceso de planificación de estrategia empresarial, realizando el estudio del entorno de la empresa, que forma parte del análisis externo, y el estudio o análisis interno para completar el estudio o matriz DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) con el fin de extraer estrategias de defensa, de ataque, de resistencia o de reconversión. *Contenido: 1. Desarrollo de la estrategia empresarial. 2. Proyección de las estrategias empresariales. 3. Estudio del entorno empresarial. 4. Estudio interno - DAFO*

**UD 3.- Mercadotecnia on-line:** Explica en qué consiste el marketing o mercadotecnia on-line, cómo hacerse visible en Internet mediante posicionamiento, publicidad y otros medios, la técnica de las 5P, estudio del producto o servicio, del mercado al que va destinado, así como un plan de marketing o mercadotecnia con las estrategias y tácticas a seguir. *Contenido: 1. Introducción. 2. El mercado y el producto o servicio. 3. El plan de mercadotecnia. 4. Táctica. Planes de ataque y acción*

**UD 4.- Desarrollo de la creatividad:** Muestra el concepto de creatividad, sus características, proceso de creación, así como las técnicas para potenciar la creatividad. Se define también la creatividad empresarial. *Contenido: 1. La creatividad. 2. Potenciación de la creatividad. 3. La creatividad en la empresa.*

**UD 5.- Requerimientos legales on-line:** Trata la importancia de los requisitos legales para iniciar una empresa, como el alta censal, alta en el IAE, pago de IVA e IRPF y la selección de la forma jurídica. También se contempla la claridad y transparencia hacia el cliente en el proceso del contrato de compra, así como la seguridad y facilidad en la modificación o cancelación de los datos de los clientes en cumplimiento de la Ley Orgánica de Protección de datos. *Contenido: 1. Introducción. 2. Constitución como persona física. 3. Constitución como persona jurídica. 4. Profundización en los requisitos legales.*

**UD 6.- Pautas fiscales :**Describe la importancia del entorno fiscal en una empresa on-line y de sus obligaciones fiscales, así como los impuestos que afectan a las empresas on-line y mixtas: el IRPF, IS, IVA, IAE, sucesiones y donaciones, patrimonio, bienes e inmuebles y transmisiones patrimoniales y actos jurídicos documentados. También se indican las obligaciones contables para conocer cuál es el estado económico-financiero de la empresa. *Contenido: 1. Introducción. 2. Tipos de impuestos y modelos de documentos. 3. Obligaciones fiscales del empresario. 4. Estado económico-financiero.*

**UD 7.- Recursos humanos y entorno laboral:** Contempla el hecho de que las empresas evolucionan y deben conocer de antemano, mediante una buena planificación, sus necesidades futuras para establecer el conjunto de personas que formen la empresa. Se indican cuáles son los principales tipos de contratos laborales, la normativa laboral y las obligaciones inherentes al empresario. *Contenido: 1. Organización del personal. 2. Tipos de contratos de trabajo. 3. Normativa laboral y responsabilidades del empresario.*

**UD 8.- Informática para la empresa :**Contempla los cambios que Internet ha supuesto en empresas tradicionales gracias a las empresas de telecomunicaciones e infraestructuras, de acceso, las comunidades y las plataformas facilitadoras y de servicios y contenidos. Estudia qué requerimientos técnicos necesita una empresa on-line, entre los que están la tecnología, el hardware, el software y la valoración del coste de toda esta tecnología. *Contenido: 1. Introducción. 2. Tecnología necesaria. 3. Hardware y software*

**UD 9.- Las finanzas:** Trata sobre cómo una planificación económica permite conocer la viabilidad de una empresa. En este estudio o plan financiero se debe incluir la inversión inicial necesaria, la financiación, la cuenta de resultados, el presupuesto de tesorería, balance previsional, análisis del punto de equilibrio y viabilidad. *Contenido: 1. Planificación económica. 2. Elementos del plan financiero. 3. Viabilidad de la empresa.*

**UD 10.- Influencia de las nuevas tecnologías:** Describe el posicionamiento y los métodos para colocarse en las primeras posiciones de un buscador para ser más visible en Internet. *Contenido: 1. Visibilidad en buscadores. 2. El posicionamiento. 3. Tipos de posicionamiento.*

**UD 11.-Introducción a internet:** Proporciona ejemplos de páginas web reales, disponibles en Internet; se presenta el lenguaje HTML y las hojas de estilo en cascada (CSS), enfatizando la utilización correcta de cada uno de estos lenguajes. Finalmente, se indican las aplicaciones informáticas que requiere un diseñador de páginas web y cuáles se utilizarán a lo largo del curso. *Contenido:* [1.Introducción a Internet. Práctica](#)

**UD 12.-Introducción a dreamweaver: funcionalidades.** Describe las partes de la ventana de Dreamweaver y los distintos elementos que conforman su entorno de trabajo. También explica cómo configurar Dreamweaver para personalizarlo a nuestras necesidades. *Contenido:* [1. Requerimientos técnicos.](#) [2.Configuración. Práctica](#)

**UD 13.- Configuración de un sitio web:** Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio en Dreamweaver. También se explica cómo crear un sitio en Dreamweaver a partir de páginas web y otro contenido existente. Seguidamente, muestra las alternativas que se tienen a la hora de crear páginas web en Dreamweaver y cómo establecer las propiedades principales de la página. Se destacan las diferencias entre trabajar con una aplicación de este tipo y hacerlo a mano, escribiendo todo el código HTML y CSS. *Contenido:* [1. Requerimientos técnicos.](#) [Configuración. Práctica](#)

**UD 14.-Introducción a la web 2.0:** Describe el entorno de la Web 2.0 prestando atención a las diferencias con la vieja Web. Ahora los usuarios son los protagonistas, pueden participar de la conversación que sucede en Internet e influir en ella. Se enumeran los principios básicos de la Web 2.0, ejemplos exitosos y se introducen los nuevos Social Media, en especial, las redes sociales. *Contenido:*[1. Servicios de Internet. Práctica](#)

**UD 15.- Navegador: Barra de menús. Archivo, Edición, Ver, Ir a, Favoritos y Ayuda. Barra de herramientas:** Describe cómo son las dos versiones del navegador Internet Explorer que vienen junto a Windows 8: una app pensada para dispositivos móviles y una aplicación de escritorio para ordenadores PC. *Contenido:* [1. Barra de menús. Archivo, Edición, Ver, Ir a, Favoritos y Ayuda.](#) [2.Barra de herramientas. Práctica](#)

**UD 16.- Gestión de páginas web frecuentemente visitadas:** Explica cómo guardar las páginas web que se han visitado, así como las imágenes que aparecen en dichas páginas web. Además, estudia la forma de copiar y pegar texto procedente de una página web y cómo imprimir páginas web utilizando las funciones de Internet Explorer. *Contenido:* [1. Gestión de las páginas web frecuentemente visitadas. Práctica.](#)

**UD 17.- Favoritos: agregar y organizar. Historial:** Se estudian algunas técnicas y conceptos necesarios para navegar por Internet: cómo cambiar la página de inicio del navegador; crear marcadores o favoritos para acceder rápidamente a los sitios web; gestionar las cookies; y cuándo instalar complementos o plugins que amplían las posibilidades del navegador. También describe el funcionamiento de la carpeta de archivos temporales o caché de Internet Explorer y de la lista historial, donde quedan almacenados los sitios web que visitamos. *Contenido:* [1. Favoritos: agregar y organizar.](#) [2. Historial. Práctica](#)

**UD 18.-Canales:** Se estudian algunas técnicas y conceptos necesarios para navegar por Internet: cómo detectar que estamos en un sitio web seguro; cómo configurar Internet Explorer para que bloquee y/o permita las ventanas emergentes; cómo leer canales o fuentes RSS a través del propio navegador; y cómo agregar y cambiar los proveedores de búsqueda. *Contenido:*

[1. Canales. Práctica](#)

**UD 19.-Introducción al diseño y edición de páginas web:** Estructura del código html: Se describe la sintaxis de las etiquetas HTML y la posibilidad de que presenten atributos para establecer propiedades o características adicionales. Se introducen las etiquetas HTML fundamentales que describen una página web, como html, head y body y la etiqueta de párrafo de texto p. Además, se indica cómo guardar una página web y establecer el título de la misma. *Contenido:* [1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica.](#)

**UD 20.- Introducción al diseño y edición de páginas web: texto.** Se describen las características del texto de una página web utilizando el lenguaje HTML. Se estudia la distribución en párrafos y títulos de la página y se indica la posibilidad de escribir texto predefinido (aquel que se muestra en la página web tal como lo hemos escrito en el código). También se estudia la incorporación de líneas separadoras y los llamados elementos de frase, que sirven para describir el texto de una forma semántica (por ejemplo, para representar una cita, una abreviatura, aplicar énfasis, etc.). *Contenido:*[1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica](#)

**UD 21.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Incorporar imágenes en la página web.** Se estudia la etiqueta img del lenguaje HTML, utilizada para incorporar imágenes en el contenido de una página web, describiendo los formatos gráficos adecuados para este propósito. Se describe cómo optimizar una imagen para la Web. Finalmente, se presenta la posibilidad de incluir imágenes como fondo de la página o de otros elementos, para lo que se utilizan las hojas de estilo en cascada (CSS). *Contenido:* [1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica](#)

**UD22.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Hipervínculos o enlaces:** Se introduce el concepto de hipervínculo. Se estudian los distintos tipos de hipervínculos: vínculos a otras páginas del sitio web, vínculos a páginas externas al sitio web, vínculos a lugares concretos de una página web o vínculos que apuntan a direcciones de correo electrónico. Finalmente, se comprueba que las imágenes también pueden funcionar como hipervínculos. *Contenido:* [1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica](#)

**UD 23.- Introducción al diseño y edición de páginas web: Introducción a CSS I:** Se introduce el lenguaje de las hojas de estilo, resaltando que son la herramienta que un diseñador web debe utilizar para aplicar formato a las páginas web. Se describe la sintaxis, compuestas de un selector y de la declaración de la regla; cómo enlazar las hojas de estilo con el código HTML; cómo aplicarlas; y los conceptos de herencia y cascada, esenciales para entender esta tecnología. *Contenido:* [1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica](#)

**UD 24.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Introducción a CSS II:** Se introducen los dos elementos fundamentales en la composición o maquetación de una página web: las etiquetas HTML div y span. Seguidamente se estudia cómo crear selectores complejos en las reglas CSS, así como el uso de las pseudoclasas y pseudoelementos CSS. *Contenido 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 25.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**  
**listas.** Se introducen los distintos tipos de listas HTML que podemos incorporar en una página web: listas sin numerar, listas numeradas y listas de definición. También se estudian las propiedades CSS que afectan al aspecto de las listas. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 26.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**  
**tablas.** Introduce las tablas como elemento adecuado a la hora de presentar información tabular en una página web. Describe las etiquetas HTML relacionadas con las tablas y las propiedades CSS para aplicar el formato y aspecto deseado. Se presenta el concepto de modelo de caja, fundamental a la hora de diseñar páginas web mediante CSS. Se recuerda que las tablas no son la herramienta adecuada para maquetar una página web excepto si deseamos compatibilidad con navegadores antiguos. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 27.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**  
**Posicionamiento mediante CSS I** Describe la forma correcta de maquetar o distribuir los elementos de una página web mediante posicionamiento CSS. En este caso, se estudia el uso de los elementos flotantes (propiedad float) y del clearing o desplazamiento. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 28.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**  
**Posicionamiento mediante CSS II.** flotantes, en este caso la posición de los elementos viene dada por coordenadas x e y. También es posible crear solapamiento de elementos a través del índice z. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 29.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**  
**Trabajar con texto.** indica cómo introducir texto y aplicarle el formato estructural de título o párrafo. También se estudia la posibilidad de insertar el texto proveniente de algún documento existente, para lo que se utiliza el comando Pegado especial. Seguidamente se utiliza la opción de insertar caracteres especiales y de revisar la ortografía. Finalmente, se aplica formato al texto mediante estilos CSS. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web.*

**UD 30.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**  
**Trabajar con hipervínculos y listas.** Describe la forma de insertar hipervínculos y marcadores en una página web cuando se trabaja con Dreamweaver. Seguidamente se hace lo mismo pero para incluir listas sin numerar o numeradas. La lección se completa viendo un ejemplo del uso conjunto de hipervínculos y listas para crear una barra de navegación del sitio web. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 31.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Trabajar con imágenes.:** Estudia la forma de utilizar imágenes en las páginas web utilizando Dreamweaver. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 32.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Añadir elementos multimedia.** Estudia cómo incorporar animaciones flash, vídeo y audio. Se describen los distintos formatos multimedia que se utilizan en la Web y la posibilidad de emplear servicios de hospedaje para los vídeos, como el popular YouTube. Describe la tecnología de streaming. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 33.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Trabajar con tablas.** Estudia la forma de incorporar tablas desde Dreamweaver. Describe cómo insertar una tabla con un determinado número de filas y columnas; cómo insertar filas y columnas más tarde; cómo unir y dividir celdas; cómo aplicar formato CSS a las distintas partes de una tabla; y cómo importar y ordenar contenido tabular desde otras aplicaciones y convertirlo en tablas en Dreamweaver. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 34.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Trabajar con formularios I** Se introduce el concepto de formulario y de control. Los formularios son componentes de una página web que sirven para recoger información del usuario. Estudia las herramientas que proporciona Dreamweaver para su confección, algunos tipos de controles (cuadro de texto, área de texto, botón de opción, casilla de verificación, lista, control file y botón de comando) y cómo maquetar un formulario utilizando tablas. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 35.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Trabajar con formularios II** Se completa el formulario creado en la lección anterior introduciendo otro tipo de control, como es el fieldset, y aplicado formato mediante hojas de estilo CSS. Seguidamente, se describe cómo diseñar formularios accesibles y maquetarlos mediante CSS en lugar de usar tablas. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 36.- Introducción al diseño y edición de páginas web:**

**Maquetar la página con CSS.** Describe cómo utilizar elementos div para distribuir el contenido de una página web y después utilizar reglas CSS para maquetar utilizando Dreamweaver. Finalmente, se presentan los diseños preestablecidos de Dreamweaver, que podemos utilizar como plantilla o modelo inicial de nuestros diseños. *Contenido: 1. Introducción al diseño y edición de páginas web. Práctica*

**UD 37.- Colocar y mantener páginas en un servidor.**

Describe las herramientas que proporciona Dreamweaver para revisar el sitio web antes de su publicación. Finalmente, se explica el procedimiento para configurar el servidor y publicar el sitio web. *Contenido: 1. Colocar y mantener páginas en un servidor.*

- **Practica Final**
- **Test Final**

## MÓDULO 2.- Seguridad digital y Microsoft Project

En este módulo se aprenderá los conceptos básicos sobre la seguridad, privacidad informática y la administración de proyectos utilizando la herramienta informática Microsoft Project.

### MÓDULO 2.- UNIDADES DIDÁCTICAS:

**UD1.-Seguridad en el Pc:** Se explican distintos conceptos básicos de seguridad en el uso cotidiano de un ordenador o PC: utilización de usuarios estándar y administradores para aumentar la seguridad, uso de ordenadores compartidos o públicos, utilización de contraseñas seguras para los programas y servicios de Internet, acceso a redes o a Internet, uso de redes P2P y descarga de programas. *Contenido: 1. Introducción. 2. Usuarios. 3. Ordenadores compartidos. 4. Contraseñas. 5. Acceso a redes. 6. Redes P2P y descarga de programas.*

**UD 2.- Virus, cortafuegos y actualizaciones:** Se explica lo que son los virus informáticos y otro tipo de malware, sus vías de contagio y cómo evitarlos, describiendo la utilización de programas antivirus y cortafuegos para proteger el sistema informático. También se explica la importancia de las actualizaciones del software para mantener la seguridad del sistema informático. *Contenido: 1. ¿Qué son los virus? 2. Vías de contagio. 3. Antivirus. 4. Cortafuegos. 5. Actualizaciones.*

**UD3.- Navegación por Internet:** Se describen aspectos a tener en cuenta por parte de los usuarios para navegar por Internet de una forma segura: ventanas emergentes, cookies, navegación privada o modo incógnito para proteger la privacidad, protocolo seguro (https) y certificados digitales para una navegación segura, acceso a bancos online o realización de compras a través de Internet. Se analiza el uso de los ordenadores e Internet por parte de menores, viendo distintos peligros o amenazas que podemos encontrarnos, explicando cómo evitarlos y saber reaccionar ante ellos. *Contenido: 1. Introducción. 2. Navegación privada. 3. Páginas seguras. 4. Operaciones bancarias. 5. Compras. 6. Menores en Internet. 7. Ciberacoso y sexting*

**UD4.- El correo electrónico.** Uso correcto y con seguridad del servicio de correo electrónico o e-mail, para evitar los principales problemas o peligros que nos podemos encontrar en este aspecto. También se describen características de la mensajería instantánea y de los chats para utilizarlos de manera segura. *Contenido: 1. Introducción. 2. Seguridad y confidencialidad. 3. Phising. 4. Spam y timos. 5. Mensajería instantánea y chats.*

**UD5. - Redes Sociales.** Descripción de cómo podemos utilizar de forma segura las redes sociales que existen en Internet, para evitar posibles problemas de seguridad y privacidad. También se explican aspectos específicos relacionados con el uso de los móviles y smartphones (teléfonos inteligentes). Finalmente, se ve la necesidad de la realización de copias de seguridad y se indican consejos y recomendaciones a modo de resumen. *Contenido: 1. Introducción. 2. Privacidad y confidencialidad. 3. Fotografías y videos. 4. Móviles. 5. Consideraciones finales.*

**UD6.- Microsoft Project 2010:** Administración de Proyectos. Introduce el concepto de proyecto y de las técnicas de administración de proyectos que se utilizan para manejar la complejidad de los proyectos. Describe detalladamente cada una de las fases de un proyecto: concepción, planificación, programación, seguimiento, control y cierre.

**UD7.-Entorno de trabajo de Project 2010:** Se presenta el entorno de trabajo de Project, con especial atención a sus vistas disponibles en la nueva cinta de opciones. Se indica también cómo modificar la escala temporal y otras opciones, así como la forma de obtener ayuda inmediata sobre cualquier aspecto de Project.

**UD8.-Crear un proyecto:** Explica los detalles básicos para crear un proyecto, como establecer la fecha de comienzo o de fin y el calendario laboral, introducir la lista de tareas (diferenciando entre tareas de resumen y subtareas) y las opciones disponibles para guardar el proyecto.

**UD9.- Asignación de tiempos:** Explica cómo introducir las duraciones de las tareas en Project y el significado de la programación condicionada por el esfuerzo, que se aplica cuando la duración de las tareas cambia al variar el número de recursos que utilizan, aunque no varíe el trabajo necesario para realizarlas. También se indica que las tareas pueden tener sus propios calendarios, representando excepciones en el calendario del proyecto.

**UD10. Dependencia entre tareas:** Explica la forma de establecer las relaciones de dependencia entre las tareas, en el sentido de que no todas pueden empezar al mismo tiempo, sino que es necesario realizar unas antes que otras. Estudia los distintos tipos de dependencias y restricciones, así como el concepto de ruta crítica del proyecto, es decir, la formada por aquellas tareas en las que el retraso de cualquiera de ellas provocaría el retraso del proyecto.

**UD11.-Introducción a los recursos.** Se introduce el concepto de recurso como aquellas personas, equipamiento o materiales que son necesarios para completar las tareas del proyecto. Explica la diferencia entre los recursos de trabajo, materiales y de costo. También se indica la utilidad de crear un fondo de recursos y de aplicar un calendario exclusivo para un recurso o conjunto de recursos. La lección finaliza mostrando cómo establecer distinta disponibilidad y costos de los recursos a lo largo del tiempo.

**UD 12.- Asignación de recursos.** Explica el proceso de designar los recursos que son responsables de la realización de las tareas del proyecto. También introduce el concepto de costo fijo como el de un costo que no se puede imputar a la utilización de los recursos, sino a las propias tareas. Presenta la nueva herramienta Organizador de equipo, que permite realizar la asignación de recursos de una forma gráfica.





<p><b>UD13.- Ajustes de la programación:</b> Presenta técnicas que se utilizan para ajustar la programación y hacer que cumpla con el objetivo y ámbito del proyecto. Algunas de estas técnicas se dirigen a reducir la duración del proyecto y otras a reducir los costes.</p> <p>Finalmente, se presenta el concepto teórico de triángulo del proyecto, en cuyo centro aparece el factor de la calidad del proyecto.</p> <p><b>UD14.- Sobreasignación de recursos:</b> Presenta técnicas de administración de proyectos dirigidas a evitar la sobreasignación de los recursos utilizados. Se explica cómo detectar la sobreasignación y las diferencias entre la redistribución manual y automática. Finalmente se estudia la posibilidad de incorporar horas extra para evitar sobreasignación. En este caso, parte del trabajo se realiza fuera del horario laboral.</p> <p><b>UD 15. - Introducir valores reales:</b> Se explica la necesidad de guardar una línea de base del proyecto con la programación prevista para poder compararla con la ejecución real. Se indica cómo introducir los valores reales de fechas, duraciones, costos, etc. y, lo que es más importante, cómo los interpreta Project.</p> <p><b>UD16.-Seguimiento y control del proyecto.</b> Se estudian las vistas que podemos utilizar en Project para comprobar la variación entre los valores previstos y reales: vista Gantt de seguimiento, líneas de progreso, tabla variación, etc. También se estudia la herramienta que proporciona Project para comparar dos versiones de un mismo proyecto.</p>	<p><b>UD 17.-Informes e impresión:</b> Presenta los distintos informes disponibles en Project, que permiten plasmar en papel la información más relevante del proyecto. Podemos utilizar informes para comunicar la programación, para realizar el seguimiento y para documentar el proyecto una vez ha finalizado, durante la fase de cierre. También se explica cómo configurar correctamente la página y realizar su impresión.</p> <p><b>UD18.-Informes visuales:</b> Presenta los distintos informes visuales disponibles en Project, que complementan a los informes de texto o básicos estudiados en la lección anterior. Los informes visuales utilizan las características de Excel y Visio para representar la información sobre tareas, recursos y asignaciones de una forma gráfica.</p> <p><b>UD 19.-Análisis presupuestario:</b> Estudia el análisis presupuestario, que pretende proyectar el costo del proyecto en función de la ejecución actual del presupuesto. Para ello se basa en el valor acumulado. Se trata de un análisis avanzado que consta de varios campos de información, de variación e indicadores, que hay que saber cómo interpretar.</p> <p><b>UD20.-Compartir información con otras aplicaciones:</b> Se describen las distintas posibilidades que proporciona Project para compartir información con otras aplicaciones, en especial con las aplicaciones de Office, como Excel, Word o PowerPoint. Se estudian los asistentes para importar y exportar datos, la forma de copiar y pegar información o utilizar la Escala de tiempo para comunicar el progreso de determinadas tareas.</p>
--	---

### DIPLOMA ACREDITATIVO Y CERTIFICADO DE APROVECHAMIENTO

(se exigirá el 75% de visualización mínima de los contenidos de la plataforma, así como la superación de las pruebas y la evaluación final)

**METODOLOGÍA:** Teleformación. El/la alumno/a dispondrá de total flexibilidad y autonomía para avanzar en el curso, sin un horario determinado, pero realizando, al menos, 3 – 4 horas al día del curso

**DURACIÓN:** 100 horas.

**IMPARTE:** INNOVA TRAINING

**DÍAS Y HORAS EN LAS QUE SE PODRÁ CONSULTAR AL FORMADOR Y TUTOR DE CONTENIDOS:** De lunes a viernes (días laborables en A Coruña) en horario xxxxxxxx, durante la duración del curso, el tutor de contenidos estará conectado vía online, a través de la plataforma de formación, para realizar el seguimiento y tutorización de contenidos de los alumnos del curso.