



**EDUCA
BUSINESS
SCHOOL**



Titulación certificada por
EDUCA BUSINESS SCHOOL



Master En Coaching Tecnológico + Master Internacional Modelado 3d, Render Y Animación



LLAMA GRATIS: (+34) 958 050 217



**Educa
Business**
Formación
Online



Años de experiencia avalan el trabajo docente desarrollado en Educa, basándose en una metodología completamente a la vanguardia educativa

SOBRE **EDUCA**

Educa Business School es una Escuela de Negocios Virtual, con reconocimiento oficial, acreditada para impartir formación superior de postgrado, (como formación complementaria y formación para el empleo), a través de cursos universitarios online y cursos / másteres online con título propio.

NOS COMPROMETEMOS CON LA **CALIDAD**

Educa Business School es miembro de pleno derecho en la Comisión Internacional de Educación a Distancia, (con estatuto consultivo de categoría especial del Consejo Económico y Social de NACIONES UNIDAS), y cuenta con el **Certificado de Calidad de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR)** de acuerdo a la normativa ISO 9001, mediante la cual se Certifican en Calidad todas las acciones formativas. Los contenidos didácticos de Educa están elaborados, por tanto, bajo los parámetros de formación actual, teniendo en cuenta un sistema innovador con tutoría personalizada.

Como centro autorizado para la impartición de formación continua para personal trabajador, **los cursos de Educa pueden bonificarse, además de ofrecer un amplio catálogo de cursos homologados y baremables en Oposiciones**, dentro de la Administración Pública. Educa dirige parte de sus ingresos a la sostenibilidad ambiental y ciudadana, lo que la consolida

Las Titulaciones acreditadas por Educa Business School pueden **certificarse con la Apostilla de La Haya** (CERTIFICACIÓN OFICIAL DE CARÁCTER INTERNACIONAL que le da validez a las Titulaciones Oficiales en más de 160 países de todo el mundo).

Desde Educa, hemos reinventado la formación online, de manera que nuestro alumnado pueda ir superando de forma flexible cada una de las acciones formativas con las que contamos, en todas las áreas del saber, mediante el apoyo incondicional de tutores/as con experiencia en cada materia, y la garantía de aprender los conceptos realmente demandados en el mercado laboral.

Master En Coaching Tecnológico + Master Internacional Modelado 3d, Render Y Animación



DURACIÓN:
1.200 horas



MODALIDAD:
Online



PRECIO:
1.795 €

Incluye materiales didácticos, titulación
y gastos de envío.

CENTRO DE FORMACIÓN:
Educa Business School



Titulación

Titulación Expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Educa Business School vía correo postal, la titulación acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).





Educa Business School

como Escuela de Negocios de Formación de Postgrado
EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de 425 horas, perteneciente al Plan de formación de EDUCA BUSINESS SCHOOL en la convocatoria de 2019
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXXXXXXXX

Con una calificación de **NOTABLE**

Y para que conste expide la presente **TITULACIÓN** en
Granada, a 11 de Noviembre de 2019

La Dirección General
JESÚS MORENO HIDALGO

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO

RESPONSABILIDAD
SOCIAL
CORPORATIVA



El presente Título es parte del Sistema Formativo de la Acción Formativa de 425 horas de duración, perteneciente al Plan de formación de EDUCA BUSINESS SCHOOL en la convocatoria de 2019. Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXXXXXXXX. Y para que conste expide la presente TITULACIÓN en Granada, a 11 de Noviembre de 2019.

Descripción

Este Master en Coaching Tecnológico le ofrece una formación especializada en la materia. El coach tecnológico se trata de un perfil profesional con una creciente demanda por parte de todo tipo de empresas y particulares en todo el mundo, que tiene como objetivo ofrecer asesoramiento y apoyo en materia de uso e implantación de nuevas tecnologías tanto a nivel personal como profesional. A través de la presente maestría en coaching tecnológico se pretende ofrecer al alumno la formación necesaria que le capacite para ofrecer este asesoramiento de forma profesional.

Este Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación le ofrece una formación especializada en la materia. Cinema 4D es un programa de creación de gráficos y animación 3D que permite modelado (primitivas, splines, polígonos, etc), texturización y animación. Sus principales virtudes son una muy alta velocidad de renderización, una interfaz altamente personalizable y flexible y una curva de aprendizaje (comparado con otros programas de prestaciones profesionales similares) muy vertical, en poco tiempo se aprende mucho. El presente curso dotará al alumno de todos los conocimientos necesarios sobre la animación y el diseño 3D a través de Cinema 4D.

Objetivos

- Modelar formas inorgánicas y orgánicas
- Generar imágenes renderizadas
- Generar animaciones
- Conocer la historia de los alfabetos.
- Conocer el ámbito de la alfabetización informacional.
- Aplicar el multialfabetismo tanto en la educación escolar como en la educación de adultos.
- Realizar un proyecto de alfabetización.
- Buscar los métodos para orientar una organización de manera más creativa.
- Estudiar el mejor modelo emergente de una organización.
- Conocer los principios de liderazgo creativo.
- Aprender como se pueden emplear las nuevas funciones de un líder creativo.
- Evaluar la innovación en las organizaciones.
- Conocer las adicciones tecnológicas más importantes.
- Detectar y evaluar las adicciones.
- Intervenir en adolescentes y adultos con problemas de adicciones tecnológicas.
- Adquirir guías tanto para pacientes como para padres y familiares.

A quién va dirigido

Este Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación está dirigido a todos aquellos profesionales de esta rama profesional. Además Este curso está dirigido a cualquier persona que sin conocimientos previos quiera introducirse en el sector de la animación 3D a través de Cinema 4D ya sea para su desarrollo personal o profesional.

Para qué te prepara

Este Master en Coaching Tecnológico le prepara para conseguir una titulación profesional. Gracias a esta maestría online en coaching tecnologico podrás conocer y dominar las principales técnicas y estrategias de coaching empleadas en el ámbito de las nuevas tecnologías, ya sea para su uso personal o profesional. Este Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación le prepara para conseguir una titulación profesional. El presente curso dotará al alumno de todos los conocimientos necesarios sobre la animación y el diseño 3D a través de Cinema 4D. Con este curso el alumno descubrirá todas las posibilidades de Cinema 4D y cómo adaptarlo a su forma de trabajar, ya que se amolda fácilmente a las necesidades del usuario, para que pueda trabajar de la manera más eficaz posible.

Salidas Laborales

Coach, coaching tecnologico.

Trabajar en cine y televisión desarrollando efectos especiales y animación 3D. Empresas de creación de videojuegos. Estudios de Infoarquitectura. Empresas de Marketing y Diseño Publicitario, diseño de contenidos audiovisuales, etc.

Formas de Pago

- Tarjeta
- Transferencia
- Paypal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Fracciona tu pago en cómodos plazos sin intereses

+ Envío Gratis.

- Tarjeta

Llama gratis al teléfono
(+34) 958 050 217 e
infórmate de los pagos a
plazos sin intereses que hay
disponibles



Financiación

Facilidades económicas y financiación 100% sin intereses.

En Educa Business ofrecemos a nuestro alumnado facilidades económicas y financieras para la realización de pago de matrículas, todo ello 100% sin intereses.

10% Beca Alumnos: Como premio a la fidelidad y confianza ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.



Metodología y Tutorización

El modelo educativo por el que apuesta Euroinnova es el **aprendizaje colaborativo** con un método de enseñanza totalmente interactivo, lo que facilita el estudio y una mejor asimilación conceptual, sumando esfuerzos, talentos y competencias.

El alumnado cuenta con un **equipo docente** especializado en todas las áreas.

Proporcionamos varios medios que acercan la comunicación alumno tutor, adaptándonos a las circunstancias de cada usuario.

Ponemos a disposición una **plataforma web** en la que se encuentra todo el contenido de la acción formativa. A través de ella, podrá estudiar y comprender el temario mediante actividades prácticas, autoevaluaciones y una evaluación final, teniendo acceso al contenido las 24 horas del día.

Nuestro nivel de exigencia lo respalda un **acompañamiento**



Redes Sociales

Síguenos en nuestras redes sociales y pasa a formar parte de nuestra gran **comunidad educativa**, donde podrás participar en foros de opinión, acceder a contenido de interés, compartir material didáctico e interactuar con otros/as alumnos/as, ex alumnos/as y profesores/as. Además, te enterarás antes que nadie de todas las promociones y becas mediante nuestras publicaciones, así como también podrás contactar directamente para obtener información o resolver tus dudas.



Reinventamos la Formación Online



Más de 150 cursos Universitarios

Contamos con más de 150 cursos avalados por distintas Universidades de reconocido prestigio.



Campus 100% Online

Impartimos nuestros programas formativos mediante un campus online adaptado a cualquier tipo de dispositivo.



Amplio Catálogo

Nuestro alumnado tiene a su disposición un amplio catálogo formativo de diversas áreas de conocimiento.



Claustro Docente

Contamos con un equipo de docentes especializados/as que realizan un seguimiento personalizado durante el itinerario formativo del alumno/a.



Nuestro Aval AEC y AECA

Nos avala la Asociación Española de Calidad (AEC) estableciendo los máximos criterios de calidad en la formación y formamos parte de la Asociación Española de Contabilidad y Administración de Empresas (AECA), dedicada a la investigación de vanguardia en gestión empresarial.



Club de Alumnos/as

Servicio Gratuito que permite a nuestro alumnado formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: beca, descuentos y promociones en formación. En este, se puede establecer relación con alumnos/as que cursen la misma área de conocimiento, compartir opiniones, documentos, prácticas y un sinfín de intereses comunitarios.



Bolsa de Prácticas

Facilitamos la realización de prácticas de empresa, gestionando las ofertas profesionales dirigidas a nuestro alumnado. Ofrecemos la posibilidad de practicar en entidades relacionadas con la formación que se ha estado recibiendo en nuestra escuela.



Revista Digital

El alumnado puede descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, y otros recursos actualizados de interés.



Innovación y Calidad

Ofrecemos el contenido más actual y novedoso, respondiendo a la realidad empresarial y al entorno cambiante, con una alta rigurosidad académica combinada con formación práctica.

Acreditaciones y Reconocimientos



Temario

1. CURSO 1: MASTER EN COACHING TECNOLÓGICO

PARTE 1. COACH PERSONAL

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN AL COACHING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES EL COACHING?

- 1.El cambio, la crisis y la construcción de la identidad
- 2.Concepto de coaching
- 3.Etimología del coaching
- 4.Influencias del coaching
- 5.Diferencias del coaching con otras prácticas
- 6.Corrientes actuales de coaching

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPORTANCIA DEL COACHING

- 1.¿Por qué es importante el coaching?
- 2.Principios y valores
- 3.Tipos de coaching
- 4.Beneficios de un coaching eficaz
- 5.Mitos sobre coaching

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ASPECTOS FUNDAMENTALES DEL COACHING I

- 1.Introducción: los elementos claves para el éxito
- 2.Motivación
- 3.Autoestima
- 4.Autoconfianza

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ASPECTOS FUNDAMENTALES DEL COACHING II

- 1.Responsabilidad y compromiso
- 2.Acción
- 3.Creatividad
- 4.Contenido y proceso
- 5.Posición “meta”
- 6.Duelo y cambio

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ÉTICA Y COACHING

- 1.Liderazgo, poder y ética
- 2.Confidencialidad del Proceso
- 3.Ética y Deontología del coach
- 4.Código Deontológico del Coach
- 5.Código Ético

MÓDULO 2. EL PROCESO DE COACHING

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COACHING, CAMBIO Y APRENDIZAJE

- 1.La superación de los bloqueos
- 2.El deseo de avanzar
- 3.Coaching y aprendizaje
- 4.Factores que afectan al proceso de aprendizaje
- 5.Niveles de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL PROCESO DE COACHING: ASPECTOS GENERALES

- 1.Coaching ¿herramienta o proceso?
- 2.Motivación en el proceso
- 3.La voluntad como requisito del inicio del proceso
- 4.Riesgos del proceso de coaching

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HABILIDADES RELACIONADAS CON EL PROCESO

- 1.Introducción
- 2.Escucha
- 3.Empatía
- 4.Mayéutica e influencia
- 5.La capacidad diagnóstica

UNIDAD DIDÁCTICA 9. FASES EN EL PROCESO DE COACHING

- 1.Primera fase: establecer la relación de coaching
- 2.Segunda fase: planificación de la acción
- 3.Tercera fase: ciclo de coaching
- 4.Cuarta Fase: evaluación y seguimiento
- 5.Una sesión inicial de coaching

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN I

1. ¿Por qué es necesaria la evaluación?
2. Beneficios de los programas de evaluación de coaching
3. Factores que pueden interferir en la evaluación
4. ¿Cómo evaluar?
5. Herramientas de medida para la evaluación de resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EVALUACIÓN II

1. El final de la evaluación
2. Evaluación externa
3. Sesiones de evaluación continua
4. Tipos de perfiles
5. Cuestionario para evaluar a un coach

MÓDULO 3. COACH Y COACHEE

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EL COACH

1. La figura del coach
2. Tipos de coach
3. Papel del coach en el proceso de coaching ejecutivo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. COMPETENCIAS DEL COACH

1. Competencias clave y actuación del coach
2. Las características del coach efectivo para el desarrollo de competencias
3. Dos competencias clave para el desarrollo de una empresa liberadora

UNIDAD DIDÁCTICA 14. LA PREPARACIÓN DE UN BUEN COACH

1. Preparación técnica: formación y experiencia empresarial
2. Errores más comunes del coach
3. Capacitación para conducir las sesiones de coaching

UNIDAD DIDÁCTICA 15. LA FIGURA DEL COACHEE

1. La figura del coachee
2. Características del destinatario del coaching
3. La capacidad para recibir el coaching
4. La autoconciencia del cliente

MÓDULO 4. FUNDAMENTOS DEL COACHING PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. USTED ES SU MEJOR COACH

1. El coaching y las metáforas
2. Interiorización
3. Comportamientos limitantes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS CREENCIAS

- 1.Creencias y creencias limitantes
- 2.Coaching y creencias autolimitadoras
- 3.Teorías de reestructuración cognitiva
- 4.Soluciones para abordar las creencias limitantes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS EMOCIONES

- 1.Introducción: ¿qué es una emoción?
- 2.Emociones y coaching
- 3.Trabajar con emociones limitantes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL PROCESO DE CAMBIO

- 1.Autoconciencia. ¿Dónde estoy?
- 2.Cambio y coaching
- 3.El proceso de cambio: establecer objetivos
- 4.El coach como agente de cambio personal

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÓMO SUPERAR LA RESISTENCIA I

- 1.Dificultades con el proceso de coaching
- 2.¿Qué es la resistencia?
- 3.La resistencia del coach
- 4.Manifestaciones de la resistencia del coachee
- 5.Cómo evitar la resistencia al cambio

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CÓMO SUPERAR LA RESISTENCIA II

- 1.Técnicas para afrontar la resistencia
- 2.Causas de resistencia al cambio en las organizaciones
- 3.¿Qué factores ayudan o impulsan al cambio?
- 4.El modelo de los ocho factores
- 5.La pirámide de la resistencia

MÓDULO 5. COMUNICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DIÁLOGO

- 1.Los orígenes del diálogo: la comunicación
- 2.El diálogo
- 3.Tipos de diálogos: el diálogo abierto
- 4.Barreras de la comunicación
- 5.Habilidades conversacionales
- 6.El uso de la metáfora y su analogía en el diálogo

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA ESCUCHA

- 1.La escucha
- 2.La escucha activa

- 3.Técnicas de escucha
- 4.La comunicación no verbal

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA FORMULACIÓN DE PREGUNTAS DURANTE LA COMUNICACIÓN

- 1.Introducción
- 2.Re-encuadre
- 3.Retroalimentación
- 4.Cómo formular preguntas en coaching
- 5.Preguntas internas que guían

MÓDULO 6. COACHING CON PNL E IE

UNIDAD DIDÁCTICA 10. COACHING E INTELIGENCIA EMOCIONAL

- 1.¿Qué es la inteligencia emocional?
- 2.Componentes de la inteligencia emocional
- 3.Habilidades de inteligencia Emocional
- 4.Cociente intelectual e inteligencia emocional

UNIDAD DIDÁCTICA 11. COACHING Y PNL I

- 1.¿Qué es la PNL?
- 2.Principios de PNL
- 3.PNL y sistemas representacionales
- 4.Coaching y PNL

MÓDULO 7. TÉCNICAS APLICADAS

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS DE COACHING

- 1.Técnicas en coaching: transformar lo negativo en positivo
- 2.Las dinámicas: definición
- 3.¿Para qué se utilizan las técnicas grupales y para qué no?
- 4.Elección de la técnica adecuada
- 5.Diferentes herramientas: estructurales, personales, exploratorias y de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TÉCNICAS PERSONALES

- 1.Definición
- 2.Técnicas individuales
- 3.Técnicas de entrevista
- 4.Feedback efectivo
- 5.Técnicas para aumentar la autoconciencia
- 6.Asertividad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. NIVELES DE APOYO Y HERRAMIENTAS

- 1.Los niveles de apoyo
- 2.Herramientas de los niveles

UNIDAD DIDÁCTICA 15. TÉCNICAS ESTRUCTURALES

1. Definición
2. Método GROW TM
3. Método ACHIEVE TM
4. Método OUTCOMES TM
5. Elección eficaz del objetivo: SMART TM

UNIDAD DIDÁCTICA 16. TÉCNICAS EXPLORATORIAS

1. Definición
2. Rueda de la vida
3. Escala de valores
4. Técnicas específicas para trabajar con las emociones
5. Análisis DAFO
6. Roles

UNIDAD DIDÁCTICA 17. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE

1. Definición
2. Modelado
3. Andamiaje
4. Moldeamiento
5. Toma de decisiones

UNIDAD DIDÁCTICA 18. TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO

1. Definición y clasificación
2. Técnicas de grupo grande
3. Grupo mediano
4. Técnicas de grupo pequeño
5. Técnicas que requieren del coach
6. Técnicas según su objetivo

PARTE 2. ALFABETIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LOS ALFABETOS A LO LARGO DE LA HISTORIA

1. ¿A qué nos referimos cuando hablamos de alfabetización?
2. La alfabetización como práctica social
3. Las primeras civilizaciones: el nacimiento de la escritura
4. La escritura alfabética occidental: fenicios, griegos, romanos y monjes cristianos
5. Los textos impresos y la difusión de la modernidad ilustrada
6. El siglo XX: el lenguaje audiovisual y los medios de comunicación de masas

7.Las máquinas digitales: hipertextos, multimedia, interactividad y redes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA ALFABETIZACIÓN EN LA SOCIEDAD INFORMACIONAL

- 1.La sociedad de la información como contexto para redefinir la alfabetización en el siglo XXI
- 2.Los discursos sociales sobre la alfabetización ante las nuevas tecnologías digitales
- 3.Inclusión digital y alfabetización
 - 1.- La brecha generacional
 - 2.- La brecha cultural
- 4.El aprendizaje continuo
- 5.Alfabetización digital y ciudadanía
 - 1.- Competencias de la alfabetización digital
 - 2.- Herramientas de apoyo para la alfabetización digital
- 6.Actividades de extensión

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL MULTIALFABETISMO

- 1.Nuevas alfabetizaciones ante los nuevos lenguajes y tecnologías
- 2.La alfabetización audiovisual
- 3.La alfabetización tecnológica o digital
- 4.Alfabetización informacional o ALFIN
- 5.Hacia una propuesta integradora: la multialfabetización

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA MULTIALFABETIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR

- 1.El peso histórico de la cultura impresa en la escuela: la lectoescritura como única alfabetización
- 2.Formar para la cultura multimodal de la sociedad del siglo XXI
- 3.La multialfabetización como meta central del currículo escolar: competencias implicadas
- 4.¿Qué dicen los currículos oficiales sobre la multialfabetización?
- 5.Bases para un modelo pedagógico de la multialfabetización y la enseñanza con tic en el aula
- 6 Metodologías de enseñanza que facilitan el desarrollo de la multialfabetización
- 7.La multialfabetización en el aula: el método de proyectos apoyado en las tic
- 8.Actividades con tic para el desarrollo de las competencias informacionales y digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TIC y alfabetización en la educación no formal

- 1.Las bibliotecas, las tecnologías y la alfabetización informacional
 - 1.- La alfabetización en información desde las bibliotecas públicas
 - 2.- La alfabetización informacional desde las bibliotecas universitarias como centros de recursos para el aprendizaje
- 2.Los telecentros, la alfabetización y la inclusión digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TECNOLOGÍAS Y MULTIALFABETIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS

- 1.Educación de adultos y tic: nuevos retos
- 2.Condicionantes para la educación de la persona adulta
- 3.La Educación de adultos en la sociedad de la información

- 4.Propuestas y experiencias para la Educación de adultos a través de tic
- 5.E-learning y formación de personas adultas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO

- 1.La transformación de la profesión docente ante las nuevas tecnologías
- 2.Las competencias básicas del profesorado con relación a las tic
- 3.Estándares de uso docente de las tic: criterios e indicadores
- 4.Un ejemplo: la European Pedagogical ICT Licence
- 5.Hacia un modelo holístico en la alfabetización digital del profesorado
- 6.Una reflexión final: la innovación pedagógica con tic y los retos de la profesionalidad docente
- 7.Actividades de extensión

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROYECTOS DE ALFABETIZACIÓN EN ESPAÑA Y LATINOAMÉRICA

EDITORIAL ACADÉMICA Y TÉCNICA: Índice de libro Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación Area Moreira, Manuel. Gros Salvat, Begoña. Marzal García-Quismondo, Miguel Á..).

Publicado por Editorial Síntesis

PARTE 3. CREATIVIDAD Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS ORGANIZACIONES MODERNAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HACIA LA BÚSQUEDA DE UNA ORGANIZACIÓN CREATIVA

- 1.El análisis de la dimensión creativa
- 2.El sentido de la innovación
- 3.Una plataforma para estimularla creatividad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ADN DE LAS ORGANIZACIONES

- 1.El código genético de las organizaciones
- 2.Nuevos enfoques: estrategias

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UN MODELO EMERGENTE DE ORGANIZACIÓN

- 1.La burocracia frente a la plenitud creativa
- 2.La propuesta de despegue
- 3.Una investigación sobre las empresas que triunfan
- 4.El Modelo Policelular Integrado (MPI)
- 5.La imagen del trabajador creativo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA ENERGÍA NECESARIA PARA CAMBIAR UNA ORGANIZACIÓN

- 1.El punto de partida
- 2.La figura del líder creativo
- 3.La nueva forma de gestión
- 4.El desarrollo de la cultura de la pertenencia
- 5.La organización como unidad básica de innovación

6.La integración de las nuevas tecnologías

7.La pasión por la excelencia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PRINCIPIOS DEL LIDERAZGO CREATIVO

1.El sentido de los principios

2.El principio de la innovación

3.El principio de la interdependencia

4.El principio de la incertidumbre

5.El principio de la complejidad

6.El principio reticular

7.El principio del desaprendizaje

8.El principio axiológico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS NUEVAS FUNCIONES DEL LÍDER CREATIVO

1.La nueva forma de liderar

2.El líder como coach

3.El líder como arquitecto

4.El líder como gestor del conocimiento

5.El líder como promotor de las nuevas tecnologías

6.El líder como responsable de asumir retos

7.En clave de metáforas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUALIZAR LA ORGANIZACIÓN DEL FUTURO

1.Visualizar el cambio en las organizaciones

2.La jerarquía de necesidades en las organizaciones

3.La gestión de las competencias: riesgos

4.Las fases para diseñar una organización creativa

5.La configuración de un nuevo modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 8. UN NUEVO PARADIGMA

1.La organización como generadora de riqueza

2.La organización como lugar de poder

3.La organización como plataforma creativa

4.Los tipos de relaciones de una organización

5.La implementación de las nuevas tecnologías

6.La metáfora del cerebro

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA EVALUACIÓN DE LA INNOVACIÓN EN LAS ORGANIZACIONES

1.Crear una cultura innovadora

2.El contexto teórico

3.El perfil innovador de una organización

4.Descripción de los instrumentos de evaluación

- 5.Los criterios de valoración
- 6.Los indicadores de una organización creativa

PARTE 4. TECNOLOGÍA EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA: DIVERSAS FORMAS DE DEFINIRLA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Evolución de la Tecnología Educativa
- 4.Tecnología Educativa: diversas formas de definirla
- 5.Críticas realizadas a la Tecnología Educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL PROCESO COMUNICATIVO EN LA ENSEÑANZA: MODELOS TEÓRICOS Y ELEMENTOS DEL PROCESO

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.La comunicación y la información
- 4.Los procesos de comunicación
 - 1.- La enseñanza como proceso de comunicación
 - 2.- Modelos teóricos para el análisis de la comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DEFINICIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS MEDIOS Y MATERIALES DE ENSEÑANZA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Motivos para su estudio
- 4.Definición de los medios y materiales de enseñanza
- 5.Clasificación de los medios y materiales de enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS PARA LA ENSEÑANZA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Diseño comunicativo y diseño de aprendizaje
- 4.Aspectos a considerar en el diseño de programas para la enseñanza
- 5.Etapas en el diseño de medios
- 6.¿Los profesores, creadores?
 - 1.- Producción de vídeo
 - 2.- La producción de programas Informáticos
 - 3.- El diseño de programas en la Web

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA EVALUACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES Y MATERIALES DE ENSEÑANZA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave

- 3.La evaluación en medios
- 4.Elementos a contemplar en la evaluación de medios y materiales de enseñanza
- 5.Estrategias de evaluación
- 6.Técnicas de evaluación
- 7.La evaluación económica de los medios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CRITERIOS GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN E INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.La integración curricular de los medios
 - 1.- Integración en el diseño curricular. Decisiones de planificación del profesor respecto a los medios
 - 2.- Los medios en el desarrollo curricular

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Situación legislativa e instituciones responsables de la formación del profesorado
 - 1.- Formación inicial del profesorado de secundaria
 - 2.- Formación inicial del profesorado de primaria y la licenciatura de Pedagogía
 - 3.- Formación permanente en los niveles no universitarios
 - 4.- Formación permanente del profesorado universitario
 - 5.- Otras instituciones y servicios de formación
- 4.Modelos de formación del profesorado en medios tecnológicos
 - 1.- Modelo técnico
 - 2.- Modelo cognitivo
 - 3.- Modelo crítico
- 5.Actitud del profesorado hacia las Nuevas Tecnologías
- 6.Las Nuevas Tecnologías para la formación de enseñantes
 - 1.- La tecnología del vídeo
 - 2.- Los sistemas multimedia,
 - 3.- Redes
- 7.Centros de formación permanente y planes de actualización en Nuevas Tecnologías
 - 1.- ¿Qué entendemos por formación del profesorado en Nuevas
- 8.Tecnologías y desarrollo profesional?
 - 1.- ¿Qué nuevas destrezas y contenidos formativos deben poseer los profesionales de la enseñanza con el actual desarrollo tecnológico?
 - 2.- ¿Qué metodología puede ayudar o impedir el desarrollo profesional en Nuevas Tecnologías?,

3.- ¿Qué técnicas y estrategias utilizar?

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y LA INFORMÁTICA EN LOS PLANES DE ESTUDIOS DE PRIMARIA Y SECUNDARIA

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Los centros educativos dentro de la sociedad de la información
 - 1.- ¿Quién y cómo se produce la información?
 - 2.- ¿En qué tecnología se almacena y cómo se accede a ella?
 - 3.- ¿Cómo se difunde y a través de qué?
- 4.Los recursos tecnológicos como herramientas para la construcción del conocimiento en el aula
- 5.Los recursos tecnológicos en los diseños curriculares básicos
 - 1.- Acceso a diversas fuentes de información para vivir en sociedad
 - 2.- Diversidad de códigos y sistemas de símbolos
 - 3.- Confrontación desde la abundante diversidad y cantidad de informaciones
 - 4.- Capacidad para codificar y decodificar mensajes tecnológicos
 - 5.- Capacidad crítica

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA ORGANIZACIÓN DE LOS MEDIOS EN EL SISTEMA EDUCATIVO Y SU IMPACTO EN LAS ORGANIZACIONES EDUCATIVAS

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.La organización de medios en los contextos educativos
- 4.Los medios y la organización y administración de los centros
- 5.Influencia de los medios en las organizaciones educativas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MEDIOS AUDIOVISUALES, INFORMÁTICOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APOYO DOCENTE

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave
- 3.Medios de proyección de imagen fija: retroproyector y diapositivas
- 4.El medio sonoro
- 5.Medios audiovisuales: el vídeo en la enseñanza
- 6.Los medios de comunicación social: prensa y televisión
 - 1.- La prensa en el aula
 - 2.- La televisión educativa
- 7.El medio informático
- 8.Los nuevos canales y entornos de información y comunicación

EDITORIAL ACADÉMICA Y TÉCNICA: Índice de libro Tecnología educativa Cabero, Julio (editor).

Publicado por Editorial Síntesis

PARTE 5. ADICCIONES TECNOLÓGICAS: DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS BÁSICOS DE LAS ADICCIONES TECNOLÓGICAS

1. Conceptos fundamentales sobre las TIC
2. Características de las TIC
3. Ventajas de las TIC
4. Desventajas de las TIC
5. Las TIC y la comunicación
 - 1.- El proceso de comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PSICOBIOLOGÍA DE LAS ADICCIONES

1. Conceptos básicos sobre la adicción
2. La adicción conductual o la conducta adictiva
3. Las adicciones conductuales frente a las adicciones de sustancias
4. La adicción y la salud mental
 - 1.- Teorías en el origen de la salud mental
 - 2.- Niveles de intervención en salud mental
5. La adicción y la personalidad
 - 1.- Teorías de la personalidad
6. La adicción y el cerebro

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL AVANCE TECNOLÓGICO Y LA ADICCIÓN. TECNOLOGÍAS ACTUALES (INTERNET, SMARTPHONES, VIDEOJUEGOS...)

1. Historia del avance tecnológico
2. Adicción a las nuevas tecnologías
 - 1.- Adicción a internet
 - 2.- Adicción a los videojuegos
 - 3.- Adicción a los móviles
3. Las nuevas tecnologías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DAÑOS PRODUCIDOS POR LA ADICCIÓN

1. Adicción en términos generales
2. El sistema de recompensa cerebral
 - 1.- Las adicciones y el sistema de recompensa
3. Daños comunes de la adicción
4. El consumo de sustancias psicoactivas
 - 1.- Clasificación de las drogas
 - 2.- Daño específico de las sustancias psicoactivas

5.El juego patológico o ludopatía

- 1.- Daños asociados a nivel individual
- 2.- Daños asociados en el contexto familiar
- 3.- Daños asociados en el área social
- 4.- Trastornos asociados en el ámbito laboral

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANÁLISIS Y DETECCIÓN DE LAS CONDUCTAS ADICTIVAS. EVALUACIÓN

- 1.Introducción a las conductas adictivas
- 2.Evaluación de la gravedad de los trastornos adictivos
 - 1.- Instrumentos específicos de evaluación de la gravedad de los trastornos adictivos
- 3.Análisis de las adicciones con sustancias, o consumo de drogas psicoactivas
 - 1.- Cannabis
 - 2.- Heroína
 - 3.- Cocaína
- 4.Las adicciones comportamentales
 - 1.- La adicción al juego
 - 2.- La adicción al sexo
 - 3.- La adicción al trabajo
 - 4.- La adicción a las compras compulsivas
 - 5.- La adicción a la televisión, ordenador, teléfono móvil, etc

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA ADICCIÓN TECNOLÓGICA EN MENORES, ADOLESCENTES Y ADULTOS

- 1.Adicción a las nuevas tecnologías
- 2.Jóvenes y nuevas tecnologías
 - 1.- Factores de riesgo
 - 2.- Señales de alarma
 - 3.- Posibles causas del inicio de la adicción
 - 4.- Características de estas adicciones
 - 5.- Estrategias de prevención
 - 6.- Tratamiento
- 3.Uso de las nuevas tecnologías por los adolescentes
 - 1.- Nuevas tecnologías y rendimiento escolar
- 4.Adicción a las nuevas tecnologías en la etapa adulta

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA INTERVENCIÓN DE LA ADICCIÓN TECNOLÓGICA

- 1.Terapia en conductas adictivas
- 2.Uso inadecuado de las nuevas tecnologías
- 3.Herramientas de intervención socioeducativas
 - 1.- Riesgos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL USO DE FÁRMACOS EN EL TRATAMIENTO DE LA ADICCIÓN

- 1.Introducción al uso de los fármacos en el tratamiento de la adicción
- 2.Acamprosato
- 3.Benzodiazepinas
- 4.Buprenorfina + Naloxona
- 5.Bupropion
- 6.Carbamacepina
- 7.Cianamida o Carbimida Cálcica
- 8.Clonidina
- 9.Clormetiazol
- 10.Disulfiram
- 11.Gabapentina
- 12.Laam: Levo-Alfa-Acetilmetadol
- 13.Lamotrigina
- 14.Metadona
- 15.Naloxona
- 16.Naltrexona

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROBLEMAS DERIVADOS DE LA ADICCIÓN TECNOLÓGICA

- 1.Problemas más comunes derivados de las adicciones tecnológicas
 - 1.- Acceso a contenidos inadecuados
 - 2.- Ciberacoso
 - 3.- Grooming
 - 4.- Sexting
 - 5.- Sextorsión
 - 6.- Exposición a datos personales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PRÁCTICAS Y RECOMENDACIONES CONTRA LA ADICCIÓN TECNOLÓGICA

- 1.Reglas básicas de seguridad para madres y padres
- 2.La práctica para el uso de Internet
- 3.Recomendaciones específicas según la edad de los menores
- 4.Consejos generales para el uso adecuado de las TIC: correo electrónico, chat, web, juegos online, teléfonos móviles, programas P2P
- 5.Aplicaciones técnicas de seguridad contra la adicción tecnológica
- 6.Consideraciones de alcance legal
- 7.Evitación de la tecno adicción en niños y jóvenes
- 8.CURSO 2: MASTER INTERNACIONAL MODELADO 3D, RENDER Y ANIMACIÓN

PARTE 1. MODELADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

1.Elementos de la Interfaz.

- 1.- Barras y Paletas.
- 2.- Visores.
- 3.- Gestores en Cinema 4D.
- 4.- Línea de Tiempo.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1.Trabajar con Escenas.

- 1.- Crear Escenas en Cinema 4D.
- 2.- Guardar Escenas.
- 3.- Abrir en Escenas.

2.Importar y Exportar.

- 1.- Importar.
- 2.- Exportar.

3.Manipulación de Visores.

- 1.- Manipulación de Visores.
- 2.- Distribuciones predeterminadas.
- 3.- Visores a pantalla completa.

4.Vistas.

5.Explorar Escenas.

- 1.- Mover y Rotar la vista.
- 2.- Modificar el Zoom de los visores.
- 3.- Visualización de elementos.

6.Niveles de Representación.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1.Creación de primitivas.

- 1.- Creación de Objetos desde el menú Crear.
- 2.- Creación desde la Barra de Herramientas.

2.Propiedades de Primitivas.

- 1.- Propiedades de Conos y Cubos.
- 2.- Propiedades de Cilindros, Discos, Planos y Polígonos.
- 3.- Propiedades de Esferas, Toroides y Cápsulas.
- 4.- Propiedades de Tanques, Tubos y Pirámides.
- 5.- Propiedades de Platónicos, Figuras, Terrenos y Bezier.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

1.Seleccionar y ocultar objetos.

- 1.- Herramientas de Selección.
- 2.- Ocultar Objetos.

- 2.Mover, Rotar y Escalar.
 - 1.- Herramienta Mover.
 - 2.- Herramienta Rotar.
 - 3.- Herramienta Escala.
- 3.Grupos y Protección.
 - 1.- Creación de Grupos.
 - 2.- Proteger Objetos.
- 4.Conectar Objetos.
- 5.Hacer Editable.
 - 1.- Subobjetos.
 - 2.- Menú Selección.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

- 1.Splines primitivas.
- 2.Propiedades de las Splines.
 - 1.- Propiedades de Arcos y Círculos.
 - 2.- Propiedades de Hélices y n-Lados.
 - 3.- Propiedades de Rectángulos y Estrellas.
 - 4.- Propiedades de Textos.
 - 5.- Propiedades de 4-Lados y Cisoides.
 - 6.- Propiedades de Rudas dentadas y Cicloides.
 - 7.- Propiedades de Fórmulas y Flores.
- 3.Splines a manoalzada.
 - 1.- Herramienta Dibujo.
 - 2.- Herramienta Bezier.
 - 3.- Herramientas B-Spline y Lineal.
 - 4.- Herramientas Cúbica y Akima.
- 4.Edición de Splines.
 - 1.- Manipulación de Puntos.
 - 2.- Ediciones predeterminadas.
- 5.Generadores.
 - 1.- Extrusión.
 - 2.- Torno.
 - 3.- Forro.
 - 4.- Recorrido.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

- 1.Copiar Objetos.
 - 1.- Uso del Portapapeles.

- 2.- Copiar mediante el Gestor de Objetos.
- 2.Duplicar Objetos.
- 3.Matriz.
- 4.Alinear Objetos.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

- 1.Creación y eliminación.
 - 1.- Crear Capas.
 - 2.- Eliminar Capas.
- 2.Incluir Objetos.
 - 1.- Incluir objetos en capas existentes.
 - 2.- Incluir Objetos en nuevas capas.
- 3.Gestor de Capas.
 - 1.- Conmutadores.
 - 2.- Menús.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMACIONES EN CINEMA 4D

- 1.Aplicación de deformadores.
- 2.Deformadores I.
 - 1.- Doblar.
 - 2.- Abultar.
 - 3.- Explosión.
 - 4.- FFD.
 - 5.- Fórmula y Fundir.
 - 6.- Romper y Sesgar.
- 3.Deformadores II.
 - 1.- Cubrir.
 - 2.- Suavizado.
 - 3.- Esferizar.
 - 4.- Spline.
 - 5.- Rail.
 - 6.- Envolver Spline.
 - 7.- Afilar y Enroscar.
 - 8.- Viento.

PARTE 2. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

- 1.Materiales predefinidos.
 - 1.- Cargar materiales preestablecidos.

- 2.- Aplicar materiales.
- 3.- Varios materiales a la vez.

2.Editar Materiales.

- 1.- Desde el Gestor de materiales.
- 2.- Desde el Editor de materiales.
- 3.- Desde la Etiqueta de Objeto.

3.Creación de materiales.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1.Tipos de luces.

- 1.- Luz y Luz de foco.
- 2.- Luz Infinita y de área.
- 3.- Luz con objetivo y solar.

2.Parámetros de Luces.

- 1.- Efectos destellantes.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

1.Cámaras.

- 1.- Objeto Cámara.
- 2.- Objeto Cámara con Objetivo.
- 3.- Vistas de Cámara.
- 4.- Parámetros de Cámaras.

2.Elementos de Ambiente.

- 1.- Suelo.
- 2.- Cielo.
- 3.- Entorno.
- 4.- Fondo.
- 5.- Primer Plano.

PARTE 3. ANIMACIÓN Y RENDERIZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

- 1.Paleta de tiempo.
- 2.Animaciones automáticas.
- 3.Animaciones manuales.
- 4.Editar Animaciones.
 - 1.- Modificar Trayectorias.
 - 2.- Modificar Transformaciones.
 - 3.- Modificar Fotogramas Claves..
- 5.Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas.
 - 1.- Creación de Emisores.
 - 2.- Propiedades de Emisores.
2. Deformadores de Partículas.
 - 1.- Atractor.
 - 2.- Deflector.
 - 3.- Destructor.
 - 4.- Fricción y Gravedad.
 - 5.- Rotación y Turbulencia.
 - 6.- Viento.

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

1. Renderizar Escenas.
 - 1.- Tipos de Render.
 - 2.- Configuraciones de Render.
 - 3.- Efectos de Render.
2. Renderizar Animaciones.
 - 1.- Crear Previo.
 - 2.- Crear archivo de video.

PARTE 4. ADOBE ANIMATE CC PARA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN. LAS BASES DE ANIMATE

1. Contenidos animados para internet: HTML5, Flash y Animate
2. Repaso a la interfaz de Animate
3. Tipos de documento exportados por Animate
4. Contenidos utilizables en Animate
5. Uso de textos en Animate
6. Conversión de contenidos swf a HTML5
7. Ejemplo de animación para HTML5 canvas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN CON ANIMATE

1. La línea de tiempo. Capas y fotogramas
2. La animación más básica. Tipos de fotograma
3. Animación fotograma a fotograma en Animate
4. Símbolos en Animate
5. Creando interpolaciones clásicas en Animate
6. Anidación de animaciones en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERPOLACIÓN CLÁSICA EN ANIMATE

1. Interpolaciones clásicas en Animate
2. Ajustes de transformaciones dependiendo del punto de ajuste
3. Aceleración en la interpolación clásica
4. Control de la rotación en Animate
5. Uso de guías en la interpolación clásica
6. Guías basadas en trazos de grosor y color variable
7. Animación cíclica en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO EN ANIMATE

1. Interpolando movimiento con Animate
2. Modificamos trazados en las interpolaciones
3. Editor avanzado en Animate
4. Aceleración en la interpolación de movimiento
5. Animación cíclica en Animate
6. Copia de animación entre distintos objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMACIÓN DE FORMA EN ANIMATE

1. Animación de forma usando Animate
2. Control de la deformación mediante consejos de forma
3. Animación de líneas con diferentes anchuras

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON ANIMATE. HUESOS

1. Estructuras anidadas de símbolos para crear personajes
2. Uso de huesos sobre símbolos
3. Modificaciones y límites en movimientos basados en huesos
4. Uso de huesos en las formas
5. Creación de sprite sheets en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN CON EFECTOS Y SINCRONIZACIÓN EN ANIMATE

1. Uso de máscaras para crear animaciones complejas
2. Máscaras basadas en líneas complejas
3. Símbolos gráficos versus clips de película
4. Sincronización de animación compleja usando gráficos
5. Animación con letras en Animate
6. Incrustando sonidos en Flash. Opciones de uso del sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PUBLICACIÓN FINAL DE CONTENIDOS CON ANIMATE

1. Configuración de publicación en Animate
2. Optimización de los contenidos generados en Animate
3. Aplicando enlaces a nuestros banners en Animate

PARTE 5. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MAYA

1.Introducción a Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELADO

1.Modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO ORGÁNICO

1.Modelado orgánico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LIGHTING

1.Lighting

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SUPERFACES Y TEXTURAS

1.Superfices y texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CÁMARAS

1.Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN

1.Animación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. XGEN, NHAIR Y PAINTFX

1.Xgen, Nhair y Paintfx

UNIDAD DIDÁCTICA 9. POSPRODUCCIÓN CON NUKESTUDIO

1.Posproducción con Nukestudio