



Curso "Experto en Nuevos Modelos de Negocio Digitales sin necesidad de Programación"

Fechas: Del 1 de Marzo al 10 de Mayo de 2016

Presentación

"**Experto en Nuevos Modelos de Negocio Digitales sin necesidad de Programación**" es un curso destinado a todas aquellas personas interesadas en las nuevas tecnologías y en su monetización. El curso profundiza en los nuevos modelos de negocio que están surgiendo alrededor de la Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Aplicaciones Móviles, Impresión 3D o las nuevas técnicas de Marketing digital. Este curso está diseñado para que cualquier persona, sin necesidad de programar o de tener conocimientos técnicos profundos, sea capaz de desarrollar entornos Web, aplicaciones móviles Android, experiencias de realidad aumentada y realidad virtual, campañas de marketing digital o entender las nuevas tendencias que están llegando como la impresión 3D o el Internet de las Cosas.

Con este curso diseñamos una formación a medida para todas aquellas personas que quieran tomar el mundo de las nuevas tecnologías por las riendas y **sean capaces de canalizar su creatividad** realizando desarrollos concretos y monetizables.

El curso abrirá las puertas de un mercado en alza y con un enorme futuro. Además le dotará de innovadoras competencias profesionales que incrementarán su valor en el mercado laboral.

En tiempos de crisis global y transformaciones en el sistema tradicional de aprendizaje y trabajo, las respuestas a los interrogantes surgen de manera clara desde el emprendimiento: la posibilidad de embarcarse en proyectos nuevos e innovadores, aprovechando los avances en las nuevas tecnologías tanto web como móviles atraen oportunidades de negocio imposibles de ignorar.

Los participantes del curso obtendrán los conocimientos necesarios en los citados ámbitos para crear sus propias experiencias y ser capaz de monetizar los proyectos resultantes de esas propuestas.

A quien va dirigido

Cualquier persona, con o sin conocimientos técnicos de programación previos, interesada en aprender las nuevas técnicas en:

- ✓ Desarrollo Web: Divi (diseños responsive), Wix (Tiendas virtuales), etc.
- ✓ Marketing digital: email marketing, redes sociales, etc.



- ✓ Desarrollo de apps móviles Android
- ✓ Desarrollo de experiencias de realidad virtual
- ✓ Desarrollo de experiencias de realidad aumentada
- ✓ Nuevas tendencias: Impresión 3D, Internet de las cosas, etc.
- ✓ Crear sus propios modelos de negocio para convertirlos en proyectos innovadores y de emprendimiento.
- ✓ Aumentar las posibilidades laborales de este perfil profesional gracias al aumento de sus recursos, enriqueciendo y dando mayor calidad a las labores de creación de apps móviles.

¡Todo ello sin necesidad de programar!

Precios

	Alumnos y ex-alumnos de la UNED y Fundación UNED	Autónomos	Desempleados	Discapitados	Personal UNED	Matrícula Ordinaria
Precio	300 €	300 €	300 €	300 €	300 €	360 €

Fechas

Matrícula del curso: Del 1 de Febrero al 1 de Marzo

Duración del curso: Del 1 de Marzo al 10 de Mayo de 2016

Titulación

Todos aquellos alumnos que superen el curso con éxito, recibirán el título de "**Experto en Nuevos Modelos de Negocio Digitales sin necesidad de Programación**" que reconoce 120 horas de formación certificadas en la materia.

Qué es la Fundación UNED

La Fundación UNED es un organismo de gran prestigio, en España y América Latina, gracias a su buena labor y tradición en la formación online y a distancia. La Fundación UNED junto con la UNED son los encargados de diseñar, promover y realizar todos aquellos estudios que son necesarios en pro del desarrollo científico, cultural, social, económico, de la investigación y de la formación profesional. Para ampliar la información, visitar <http://www.fundacion.uned.es>.



Metodología

La metodología de nuestro curso está basada en 5 pilares fundamentales:

1º. Enseñanza Online de calidad, con docentes con más de 10 años de experiencia en enseñanza a distancia. El curso se llevará a cabo en nuestra plataforma de e-learning con todo los recursos necesarios para que saques el mayor provecho del tiempo que dediques.

2º. Materiales diseñados para facilitar su aprendizaje. El curso está fundamentalmente basado en videos cortos y fáciles de seguir. Junto con los videos también encontrarás recursos y actividades digitales que complementarán tu aprendizaje.

3º. Aprendizaje colaborativo. La comunicación con profesores y compañeros se realizará principalmente a través de foros de debate, donde podrás plantear tus dudas, interactuar con otros alumnos, compartir otros materiales relacionados con las materias abordadas a lo largo del curso, etc.

4º. Aprendizaje práctico. Durante el curso realizarás diversos proyectos reales donde harás uso de todo tipo de componentes, desde videos, sensores como el acelerómetro y el GPS, bases de datos, o juegos interactivos. La evaluación está igualmente orientada al trabajo práctico. No tendrás que memorizar conceptos de teoría, sino desarrollar los proyectos que te interesen.

5º. Aprendizaje flexible. Entendemos que no todos podéis llevar el mismo ritmo de estudio durante el curso debido a cargas laborales, familiares o personales. Por ello, el curso está diseñado para ser flexible con las fechas de entrega. Así, si no puedes seguir el ritmo que te sugerimos no pasa nada, ya te reengancharás. Lo importante es que aprendas y disfrutes el curso.





Modelo de Evaluación

Se trata de una evaluación continua de carácter fundamentalmente práctica, donde se realizarán gran cantidad de casos prácticos y ejercicios basados en la realidad.

Profesorado



Sergio Martín es Doctor Cum Laude por la UNED, con dos premios a mejor Tesis Doctoral, que versaba sobre desarrollo de aplicaciones móviles para aprendizaje. Ingeniero Superior en Informática por la Universidad Carlos III de Madrid. Actualmente es Profesor en la UNED desde 2002, donde entre otras materias, imparte docencia desde 2009 en programación de dispositivos móviles y microcontroladores. Ha realizado estancias de investigación en el Massachusetts Institute of Technology (MIT) Centre for Mobile Learning (Estados Unidos) investigando sobre cómo facilitar la creación de aplicaciones móviles a todo el mundo sin necesidad de programar gracias a App Inventor, así como sobre el desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada. También es un emprendedor que creó su primera empresa dedicada a la creación de aplicaciones móviles en 2009, habiendo realizado más de 40 proyectos en empresa desde entonces. Ha participado desde 2002 en proyectos de investigación relacionados con movilidad e inteligencia ambiental, localización y redes inalámbricas, así como en proyectos relacionados con "e-learning" y nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza. Así mismo, ha publicado más de 150 artículos en revistas y conferencias nacionales e internacionales, obteniendo numerosos premios durante su trayectoria, entre los que destacan un reconocimiento internacional a su liderazgo en el ámbito educativo otorgado por IEEE Education Society, premio a emprendedor en el ámbito turístico y 5 premios como mejor artículo en congresos. Es miembro Senior del IEEE.



Manuel Castro es Doctor Ingeniero Industrial por la E.T.S. de Ingenieros Industriales de la Universidad Politécnica de Madrid. Ha obtenido el Premio a los mejores Materiales Didácticos en Ciencias Experimentales del Consejo Social de la UNED en los años 1997 y 1999 y ha recibido el premio a la "Innovative Excellence in Teaching, Learning & Technology" del "Center for the Advancement of Teaching and Learning" del año 2001. Participa en numerosos proyectos de investigación como investigador, coordinador y director y publica en revistas y congresos,



tanto nacionales e internacionales, en distintas áreas entre las que figuran los sistemas de enseñanza a distancia y telemática hasta la ingeniería asistida por ordenador. Actualmente es Catedrático de Universidad. Ha sido Vicerrector de Nuevas Tecnologías de la UNED, así como Director del Centro de Servicios Informáticos de la UNED y Subdirector de Investigación, Subdirector de Gestión Académica de la ETSII de la UNED y Director del Departamento. Ha trabajado cinco años como Ingeniero de Sistemas en Digital Equipment Corporation. Publica igualmente libros técnicos, de investigación. Es miembro Fellow del IEEE (por sus contribuciones a la enseñanza a distancia en la educación de la ingeniería eléctrica e informática); miembro del Administration Committee de la Sociedad de Educación del IEEE (2005-2012) y Vice-Presidente (2011-2012) de la Sociedad de Educación del IEEE; Fundador y Pasado-Presidente (2004-2006) del Capítulo Español de la Sociedad de Educación del IEEE y Presidente de la Sección Española del IEEE (2010-2011). Ha obtenido el premio de IEEE EDUCON 2011 Meritorious Service Award (de forma conjunta con Edmundo Tovar), de la conferencia EDUCON 2011; el premio 2010 Distinguished Member Award de la Sociedad de Educación del IEEE; el premio 2009 Edwin C. Jones, Jr. Meritorious Service Award de la Sociedad de Educación del IEEE; el premio de 2006 Distinguished Chapter Leadership Award y por su trabajo colectivo en el Capítulo Español de la Sociedad de Educación del IEEE el premio de 2011 Best Chapter Award (otorgado por la Región 8 del IEEE) y el premio 2007 Chapter Achievement Award (otorgado por la Sociedad de Educación del IEEE).



Juan Diego Polo es Ingeniero de Telecomunicaciones por la Universitat Politècnica de Catalunya (Barcelona). Trabajó en Barcelona como ingeniero, profesor y analista desde 1998 hasta 2005. Desde entonces es Director de la empresa PoolDigital, en Brasil, y administrador del exitoso portal Web sobre nuevas tecnologías WWWhatsnew.

Actúa como consultor en grandes organizaciones brasileñas, como Atricon (Associação dos Membros dos Tribunais de Contas do Brasil) y Chesf (Companhia Hidro-Elétrica do São Francisco) y es autor de dos libros relacionados con redes sociales (Twitter para quien no usa Twitter, 2009; Community manager, Estrategias de gestión de redes sociales, de editorial Altaria, 2013).

Ejerció también como profesor de marketing online, m-commerce y mobile marketing en la Escuela Virtual Mercosur, proyecto resultado de la asociación entre Mercosur y la Unión Europea.



Programa

Módulo I. Introducción a los nuevos modelos digitales

1. Introducción a los nuevos modelos digitales de negocio
2. Redefiniendo los modelos digitales de negocio
3. El camino al emprendimiento digital

Módulo II. Nuevos negocios digitales basados en la Web

4. Marketing digital (herramientas y conceptos)
5. Creación de sitios web sin programar
6. Gestión de email marketing para empresas
7. Gestión y monitorización de redes sociales
8. Casos de éxito



Módulo III. Negocios digitales basados en aplicaciones móviles: App Inventor

9. Primeros pasos con AppInventor
10. Diseño de interfaces gráficas con App Inventor
11. ¿Cómo hacer aplicaciones más avanzadas?
12. Monetización de apps



Módulo 4. Introducción al Mercado del Videojuego

13. Estado de la Industria del videojuego
14. Teoría del videojuego
15. Casos de éxito

Módulo 5. Dotando de vida digital al papel: Realidad Aumentada

16. Introducción a la Realidad Aumentada
17. Desarrollo de experiencias de Realidad Aumentada
18. Casos de éxito

Módulo 6. Inmersión a través de la Realidad Virtual

19. Introducción a la Realidad Virtual
20. Desarrollo de experiencias de Realidad Virtual
21. Casos de éxito



Módulo 7. Nuevos modelos de negocio entre lo digital y lo físico

22. Impresión 3D
23. Otras tecnologías a vigilar: Wearables e Internet de las Cosas



Inscripción

El plazo de matrícula (inscripción y pago) finaliza el 1 de Marzo de 2016.

Podrás formalizar tu matrícula vía telemática en la página oficial de la Fundación UNED <http://www.fundacion.uned.es>.

Descuentos y Bonificaciones:

- **Personas en situación de desempleo** (el alumno deberá enviar una copia escaneada del justificante de demanda de empleo, en vigor, junto al comprobante de pago, a erodriguez@fundacion.uned.es).
- **Profesionales autónomos** (el alumno deberá enviar una copia escaneada del último pago a autónomos, junto al comprobante de pago, a erodriguez@fundacion.uned.es).
- **Personas con discapacidad** reconocida del 33% o superior (el alumno deberá enviar una copia escaneada del certificado de minusvalía, junto al comprobante de pago, a erodriguez@fundacion.uned.es).
- **Alumnos y antiguos alumnos de la UNED y Fundación UNED** (el alumno deberá enviar una copia escaneada del título del curso realizado o una copia escaneada del pago de matrícula del curso que está realizando, junto al comprobante de pago, a erodriguez@fundacion.uned.es).
- **Personal UNED** (el alumno deberá enviar una copia escaneada del carné de empleado de la UNED, junto al comprobante de pago, a erodriguez@fundacion.uned.es).

Trabajadores por cuenta ajena (trabajadores asalariados que presten servicios en una empresa): El curso es bonificable (más información: bonificacion@fundacion.uned.es o llamando a 91 509 85 03). Los descuentos anteriormente descritos son INCOMPATIBLES con la bonificación.

Debe realizar un ingreso o transferencia por el importe correspondiente en la siguiente cuenta bancaria, en la que debe hacerse constar OBLIGATORIAMENTE el nombre del alumno y la referencia bancaria del curso en el resguardo del pago.

Banco Santander
c/c: ES45-0049-0001-59-2811481584
Referencia bancaria del curso: **SPRO16**

Envíe (junto a la documentación solicitada en caso de acogerse a algún



descuento) la copia del ingreso o transferencia (puede hacerlo por correo postal, fax ó mail) a:

Fundación UNED
Secretaría de Cursos
Nuevos Modelos de Negocio Digitales sin necesidad de programación
c/ Francisco de Rojas, 2 - 2º derecha. 28010 Madrid
Teléfono: 91 386 72 76
Fax: 91 386 72 79
erodriguez@fundacion.uned.es

NOTA: Se confirman los pagos en 72 horas en su correo electrónico.

Información Académica:

Tfno.: 91 398 7623 / 91 398 6476 (10-14h L-V)

Email: smartin@ieec.uned.es

