

# CATÁLOGO DE CURSOS

## 2024-2025



# CONTENIDO PARA EL CATÁLOGO DE CURSOS

## CURSOS.

### NO.

### ÁREA ELECTROMECAÁNICA INDUSTRIAL.

- 1 AutoCAD.
- 2 Control de Procesos de Manufactura.
- 3 Electrónica Digital.
- 4 Hidráulica Básica.
- 5 Instrumentación Virtual con Labview.
- 6 Programación Básica de Robot Industrial Yaskava Motoman.
- 7 Solidworks.
- 8 Programación Avanzada de Robot Industrial Yaskava Motoman.
- 9 Electricidad Básica.
- 10 Electrónica Básica.
- 11 Neumática.
- 12 Factores de riesgo ergonómicos en el trabajo.

### ÁREA INDUSTRIAL Y MANUFACTURA.

- 13 Filosofía de Mejora Continua 5' s.
- 14 Las Siete Herramientas de la Calidad .
- 15 Seguridad y Medio Ambiente.
- 16 Estadística Descriptiva.
- 17 Prevención de Accidentes.
- 18 Programación de Torno CNC.
- 19 3 LEGGEW 5WHY (3L5W)

### ÁREA INFORMÁTICA.

- 20 Administración de Redes.
- 21 Micro-Controlador Arduino.
- 22 Herramientas de Oficina Microsoft Office.
- 23 Aplicaciones Moviles con Android Studio.
- 24 Programación Visual Basic. NET.
- 25 Administración de Proyectos con MS PROJECT.
- 26 Microsoft Excel Básico.
- 27 Photoshop para Principiantes.
- 28 Diseño de presentaciones Canva.
- 30 Power Bi

# CONTENIDO PARA EL CATÁLOGO DE CURSOS

## CURSOS.

### NO.

### ÁREA DESAROLLO HUMANO.

- 31 Técnicas de Ventas.
- 32 Presentaciones Ejecutivas de Gran Impacto al Estilo Steve Jobs y TED.
- 33 Calidad en el Servicio y Atención al Cliente.
- 34 Liderazgo Empresarial.
- 35 Principios de Liderazgo Empresarial .
- 36 Plan de Negocios.
- 37 Técnicas Efectivas de Reclutamiento de Personal.
- 38 Planeación Estratégica.
- 39 Como mejorar las relaciones humanas en la organización.
- 40 Creación y estrategias de promoción y publicidad para Microempresas.
- 41 Toma de decisiones asertivas.
- 42 Diseño de Contenido para redes sociales
- 43 Técnicas de Enseñanzas Avanzada y Técnicas de Entrenamiento.

### ÁREA FISCAL Y FINANCIERA.

- 44 Proyectos de inversión, evaluación y seguimiento.
- 45 Finanzas para ejecutivos no financieros.

### ÁREA ACADÉMICA.

- 46 La Importancia del Proceso de Tutorías.
- 47 Trigonometría: Teoría y Práctica.
- 48 Taller de Técnicas de Enseñanza Avanzada para Educación Media Superior.



NIVEL BÁSICO. (NB)



NIVEL INTERMEDIO. (NI)



NIVEL AVANZADO. (NA)

---

# SÍMBOLOGIA

---



**NIVEL BÁSICO. (NB)**



**NIVEL INTERMEDIO. (NI)**



**NIVEL AVANZADO. (NA)**



---

# INTRODUCCIÓN

---

La Universidad Tecnológica del Norte de Coahuila fue creada con el propósito de formar jóvenes para incorporarse al Sector Productivo de los municipios de: Piedras Negras, Nava, Allende, Morelos, Zaragoza, Guerrero, Hidalgo y Villa Unión; por ellos nuestros estudiantes tienen la oportunidad de obtener dos títulos de formación, el de Técnico Superior Universitario en 2 años de estudio y el de Licenciatura/ Ingeniería en 1 año 4 meses, manteniendo la continuidad académica. Nos distinguimos porque nuestros programas educativos son pertinentes a lo que el entorno demanda y mantenemos la vigencia de éstos validándolos periódicamente con el Sector Productivo, resaltando la formación aplicada a que el 60% de dichos programas están enfocados a la práctica, lo que hace de nuestros egresados personas aptas para incorporarse laboralmente a los Sectores Público y Privado de nuestra región.

A 24 años de nuestra creación, continuamos firmes y constantes en mantener una estrecha relación con el Sector Productivo de Bienes y Servicios de nuestra área de influencia, por lo que hemos establecido un nuevo rumbo con líneas de formación y de trabajo que permiten fortalecer esta vinculación, la cual es entendida como la interacción de la Universidad con su entorno económico, social, gubernamental y educativo para mejorar el desarrollo de nuestros estudiantes y egresados derivando en una formación integral, con valores adecuada a las necesidades del ámbito laboral.

En este sentido, generamos una oferta que consiste en distintos cursos de formación para el activo más importante de los sectores productivos que es el Capital Humano, los cuales se encuentran debidamente registrados ante la Secretaría de Trabajo y Previsión Social del Estado de Coahuila de Zaragoza mediante el registro “UTN-980430-815-0013”, estos cursos tienen la ventaja de poder ajustarse a las necesidades específicas de quien lo solicite. El desarrollo e implementación de los cursos podrán impartirse tanto en las instalaciones de la Universidad como también en los centros de trabajo de los Sectores Público y Privado.



---

# INTRODUCCIÓN

---

La ventaja de tomar un curso con nuestros Profesores de Tiempo Completo es tener la certeza de un instructor con capacitación profesional constante, de experiencia acumulada en la formación educativa, en la investigación y desarrollo tecnológico; características que fortalecerán las competencias, capacidades y desempeño de su personal, garantizando así un incremento en la productividad de su equipo de trabajo, logrando satisfacer los programas de capacitación establecidos por su organización.



**ÁREA  
ELECTROMECAÁNICA  
INDUSTRIAL.**

# AUTOCAD

---

## OBJETIVO

Aprender los fundamentos del manejo del software AutoCAD, mediante la realización de prácticas en dos dimensiones, que permitan mejorar las habilidades y competencias que impacten en el desempeño del practicante en las áreas del dibujo asistido por computadora.

## TEMAS

- I. ¿Qué es AutoCAD?.
- II. Dibujo en 2D.
- III. Herramientas de Modificar.
- IV. Acotar

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y/o personas relacionadas con el diseño asistido por computadora.  
Diseñadores de componentes de manufactura.

### **Conocimientos previos:**

Manejo de equipo de cómputo.  
Conocimiento básicos de dibujo.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan realizar dibujos por computadora en 2 dimensiones, usando las herramientas básicas del software AutoCAD.

## DURACIÓN

30 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 A 15 personas.

# CONTROL DE PROCESOS MANUFACTURA (PLC-HMI)

---

## OBJETIVO

Aprender los conceptos de la configuración de Interface Hombre-Máquina (HMI), a través de la programación, conexión y puesta en marcha de Controlador Lógico Programable y HMI para el control de variables de procesos industriales.

## TEMAS

- I. Introducción a los Controladores Lógicos Programables.(PLC DE SIEMENS SERIE 1200).
- II. Programación de los PLC.
- III. Interfaces Hombre-Máquina (HMI SIEMENS).

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y/o personal que laboran en el área de mantenimiento y automatización.

### **Conocimientos previos:**

Electrónica básica. Conceptos básicos de electricidad.  
Manejo de equipo de cómputo.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan realizar la programación, conexión y puesta en marcha de controlador lógico programable y HMI de SIEMENS.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

4 a 8 personas.

# ELECTRÓNICA DIGITAL

---

## OBJETIVO

Aprender los principios de electrónica digital mediante el manejo del software de simulación de circuitos electrónicos para mejorar habilidades y competencias que impacten en el desempeño y productividad de su área de influencia.

## TEMAS

- I. Fundamentos de circuitos lógicos.
- II. Tema 2: Software de Simulación.
- III. Circuitos Lógicos Combinacionales.
- IV. Microcontroladores.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y/o personal que laboran en el área de mantenimiento y automatización.

### **Conocimientos previos:**

Conceptos básicos de electricidad,  
Manejo de equipo de cómputo.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias para implementar controles automáticos mediante sistemas digitales.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# HIDRÁULICA BÁSICA

## OBJETIVO

Aprender los fundamentos de la hidráulica, mediante la realización de prácticas en físico y simuladas de circuitos hidráulicos, utilizando elementos adecuados, normas de seguridad y especificaciones técnicas.

## TEMAS

- I. Fundamentos de Hidráulica.
- II. Unidad de Potencia Hidráulica.
- III. Actuadores.
- IV. Válvulas.
- V. Diseño y Simulación de Circuitos Hidráulicos.
- IV. Prácticas de circuitos Hidráulicos.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos Operarios. Supervisores. Diseñadores de las áreas de Automatización y Control o Sistemas de Producción.

### **Conocimientos previos:**

Manejo de computación.  
Conocimientos de Mecánica Industrial.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan elaborar diagramas y circuitos a partir de los fundamentos de la hidráulica para desarrollar sistemas automatizados.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# INSTRUMENTACIÓN VIRTUAL CON LABVIEW

## OBJETIVO

Aprender los conceptos fundamentales, la terminología empleada y los métodos básicos de programación mediante la utilización del sistema LabVIEW, para el desarrollo de aplicaciones de Instrumentación Virtual.

## TEMAS

- I. Explorando LabVIEW.
- II. Resolución de Problemas y Depuración de Vis.
- III. Implementación de un VI.
- IV. Desarrollo de Aplicaciones Modulares.
- V. Creando y aprovechando estructuras.
- VI. Administrando archivos y recurso de hardware.
- VII. Usando algoritmos de máquinas de estado y secuenciales.
- VIII. Resolviendo desafíos de flujo de datos con variables.
- IX. Más allá del flujo de datos.
- X. Implementando patrones de diseño
- XI. Control de interfaz de usuario.
- XII. Técnicas de E/S de fichero

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos de Mantenimiento, Departamento Eléctrico y de Control.  
Supervisores de área de Ingeniería.

### **Conocimientos previos:**

Electrónica básica. Conceptos básicos de electricidad y programación.  
Manejo de equipo de cómputo.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan diseñar y desarrollar interfaces de instrumentación virtual utilizando el software LabVIEW para el monitoreo de sistemas automatizados.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 20 personas.

# PROGRAMACIÓN BÁSICA DE ROBOT INDUSTRIAL YASKAWA MOTOMAN

---

## OBJETIVO

Aprender los fundamentos de la operación de robots industriales, mediante la realización de prácticas de seguimiento de trayectoria y aplicaciones de Pick and Place, que permitan mejorar las habilidades y competencias que impacten en el desempeño del participante en las áreas de manipulación de robots.

## TEMAS

- I. Robótica Industrial.
- II. Controlador del Robot Industrial (MOTOMAN DX100).
- III. Teach Pendant (Programador DX100).
- IV. Programación de Robots.
- V. Prácticas de Trayectorias y Pick and Place.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos de Mantenimiento, Departamento Eléctrico y de Control.  
Supervisores de área de Automatización.

### **Conocimientos previos:**

Conceptos básicos de programación. Manejo de equipo de cómputo.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan realizar la operación y la programación de control de un robot industrial, mediante el teach pendant.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

6 a 10 personas.

# SOLIDWORKS

---

## OBJETIVO

Aprender los fundamentos del manejo del Software SolidWorks, mediante la realización de prácticas de croquizado y operaciones de tres dimensiones, que permitan mejorar las habilidades y competencias que impacten en el desempeño del participante en las áreas del dibujo asistido por la computadora.

## TEMAS

- I. ¿Qué es SolidWorks?.
- II. Dibujo en 3D.
- III. Dibujo en 2D.
- IV. Ensamblaje en 3D.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos en diseño. Diseñador de componentes.

### **Conocimientos previos:**

Manejo de equipo de cómputo. Conocimientos básicos de AutoCAD.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan realizar dibujo mecánico por computadora en 3 dimensiones, usando las herramientas de croquizado, ensamblaje y dibujo del software SolidWorks.

## DURACIÓN

30 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

6 a 10 personas.

# PROGRAMACIÓN AVANZADA DE ROBOT INDUSTRIAL YASKAWA MOTOMAN

---

## ■ OBJETIVO

Aprender las funciones y operaciones avanzadas del controlador FS100 y su robot correspondiente, que permitan mejorar las habilidades y competencias que impacten en el desempeño del participante en las áreas de manipulación de robots.

## ■ TEMAS

- |                                                 |                                |
|-------------------------------------------------|--------------------------------|
| I. Revisión de programación básica.             | IX. Zonas de interferencia.    |
| II. Tipos de variables y sus direcciones .      | XI. Mensajes y Alarmas.        |
| III. Control de programas y multi-tareas.       | XII. Security Systems.         |
| IV. Función de programa MACRO.                  | XIII. Guardar y cargar.        |
| V. Lenguaje estructurado.                       | XIV. Menú Setup.               |
| VI. Variables de posición.                      | XV. Instrucciones Aritméticas. |
| VII. Tipos de movimiento.                       | XVI. Parámetros.               |
| VIII. Instrucciones de desplazamiento temporal. |                                |
| X. Funciones de desplazamiento temporal.        |                                |

## ■ PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos de Mantenimiento, Departamento Eléctrico y de Control.  
Supervisores de área de automatización.

### **Conocimientos previos.**

Curso de Programación Básica de Robot.  
Industrial YASKAWA MOTOMAN.

## ■ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Que el participante completamente las habilidades necesarias que le permitan realizar el programa de control de un robot industrial, para su integración en un proceso de manufactura con robots.

## ■ DURACIÓN

40 horas.

## ■ CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

6 a 12 personas.

# ELECTRICIDAD NIVEL BÁSICO

---

## OBJETIVO

Comprender, aplicar e interpretar circuitos eléctricos fundamentales relacionados con su entorno

## TEMAS

- I. Fundamentos de Electricidad y Principios Básicos.
- II. Componentes de un Circuito.
- III. Influencia de la temperatura y Parámetros en un Circuito.
- IV. Circuitos Eléctricos.
- V. Tipos de Circuitos y sus Componentes

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y Operarios

**Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de física y matemáticas.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Obtendrá conocimientos básicos para diagnosticar circuitos eléctricos de los equipos y sistemas utilizados en los procesos de producción.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 20 personas.

# ELECTRICIDAD NIVEL BÁSICO

---

## OBJETIVO

Aprender los principios de electrónica analógica a través de ejemplos de prácticas y el software para simular circuitos.

## TEMAS

- I. Diodos Semiconductores.
- II. Amplificadores con Diodos y Optoelectrónica.
- III. Transistores Bipolares.
- IV. Amplificador Operacional.
- V. Redes Wan.
- VI. Enrutamiento Estático y Dinámico

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de computación.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Obtendrá conocimientos básicos para diagnosticar dispositivos electrónicos de los equipos y sistemas utilizados en los procesos de producción.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 20 personas.

# NEUMÁTICA BÁSICA

---

## OBJETIVO

Comprender el funcionamiento de un circuito neumático simple, mediante la simbología básica de la norma DIN/ISO 1219 aplicada para circuitos neumáticos en equipos de procesos productivos.

## TEMAS

- I. Conceptos básicos de neumática.
- II. Tipos de compresores.
- III. Simbología neumática (norma DIN/ISO 1219).
- IV. Estructura de sistemas neumáticos y flujo de señales.
- V. Secuencias.
- VI. Software FLUIDSI.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Operarios y Técnicos.

**Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de física, electricidad y mecánica.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Obtendrá conocimientos básicos para diagnosticar circuitos de los equipos y sistemas utilizados en los procesos de producción.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

7 a 12 personas.

# FACTORES DE RIESGOS ERGONÓMICOS EN EL TRABAJO

---

## OBJETIVO

Conocer la ergonomía como una disciplina que se enfoca en mejorar la eficiencia comodidad y seguridad de los empleados en su lugar de trabajo mediante la detección y neutralización de todos los factores de riesgo ergonómico que pueda poner en jaque su salud.

## TEMAS

- I. ¿Qué es un riesgo ergonómico? .
- II. Principales riesgos ergonómicos en el trabajo .
- III. NOM-036-1-STPS-2018.
- IV. Clasificación de los riesgos ergonómicos en el trabajo.
- V. Como prevenir los riesgos laborales.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Trabajadores del sector publico y privado que están involucrados directamente en las areas de producción, seguridad e higiene, almacén trabajo de oficina etc

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Obtener herramientas y conocimientos básicos sobre ergonomía para que puedan identificar , reconocer, evaluar y mitigar riesgos ergonómicos en las areas de trabajo.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 15 personas.



# **ÁREA INDUSTRIAL Y MANUFACTURA.**

# FILOSOFÍA DE MEJORA CONTINUA \_ 5' S

---

## OBJETIVO

Comprender la importancia de las 5'S en la organización como primera actividad de mejora continua, mediante el estudio e implementación de la metodología de las 5'S, con el fin de mejorar los espacios, crear un lugar de trabajo organizado y productivo

## TEMAS

- I. ¿Qué son las 5 Ss?.
- II. ¿Cuáles son herramientas de cada una de las "S".
- III. ¿Cómo implantar las 5 Ss?.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Estudiantes y personal operativo en empresas interesadas en implementar este modelo

### **Conocimientos previos:**

Conceptos básicos de la calidad.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades para implementar la metodología 5'S en su área de trabajo o departamento.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 20 personas.

# LAS SIETE HERRAMIENTAS DE LA CALIDAD

---

## OBJETIVO

Aprender los conceptos de las 7 herramientas básicas de la calidad para las organizaciones, mediante el estudio de la aplicación de estas herramientas, que permita la resolución de problemas, mejora de operaciones y de la calidad de los procesos de las organizaciones

## TEMAS

- I. Enfoque a la calidad.
- II. Introducción a las 7 herramientas de la calidad.
- III. Siete herramientas para la mejora continua.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Estudiantes y personal operativo, administrativo, responsables de línea en empresas interesadas en implementar este modelo

### **Conocimientos previos:**

Conceptos básicos de la calidad.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir los conocimientos y habilidades para aplicar las 7 herramientas de la calidad en la calidad en la resolución de problemas en su área de trabajo o departamento.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 20 personas.

# SEGURIDAD Y MEDIO AMBIENTE

---

## OBJETIVO

Aprender la importancia de la Seguridad Industrial, Protección Civil y Medio Ambiente para la prevención de accidentes y riesgos mediante mejoras de conducta en el ambiente laboral.

## TEMAS

- I. Conceptos de Seguridad e Higiene en el Trabajo, Condiciones Inseguras, Incidentes y Accidente, Riesgos de Trabajo y Leyes, OSHAS y Normas. Videos.
- II. Seguridad y Salud en el Trabajo, Principios de Seguridad. Videos.
- III. Equipos de Protección y Riesgos en Maquinaria. Videos.
- IV. Plan de Protección Civil y Emergencias. Video.
- V. El Medio Ambiente. Videos

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y Operarios.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de administración, mecánica y procesos

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Interpretará los principios y políticas básicas y realizará las mejores prácticas de conducta de prevención y seguridad .

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

15 a 25 personas.

# ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA

## OBJETIVO

Aprender el procesamiento de datos usando las estadísticas mediante el análisis de las tablas, gráficas y cálculos de las variables para analizar las estadísticas del proceso o área de trabajo.

## TEMAS

- I. Concepto de Estadística Descriptiva y Estadística Inferencial(variables de estudio, tipos de muestra y porcentaje eficaz). Ejercicios
- II. Estadísticas Distribución de Frecuencias absolutas y acumuladas. Ejercicios.
- III. Tablas de frecuencias para datos sencillos y agrupados y métodos gráficos o diagramas. Ejercicios.
- IV. Calcular la moda, media y mediana Ejercicios.
- V. Videos de todos los temas anteriores.
- VI. Simulación de una estadística descriptiva, utilizando todos los temas anteriores. ( Trabajo final en WORD y DRIVE)

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y personal de producción.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de estadística y procesos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Interpretará de mejor manera el proceso con la finalidad de realizar propuestas de mejora en el análisis de las tablas y gráficas estadísticas.

## DURACIÓN

24 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

15 a 25 personas.

# PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

## OBJETIVO

Detectar áreas de oportunidad mediante la inspección y corrección de anomalías, que eviten condiciones inseguras en las áreas de trabajo.

## TEMAS

- I. Introducción.
- II. Análisis de fallas (presentaciones en ppt y videos).
- III. Tema 1: Explosiones de gas.
- IV. Tema 2: Accidentes aéreos.
- V. Tema 3: Accidentes de grandes buques.
- VI. Tema 4: Accidentes por radioactividad.
- VII. Inspección visual ( recorrido por el área de trabajo, hacer anotaciones)
- VIII: Conclusiones

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos y Supervisores.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de física, electricidad, magnetismo y mecánica.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Mejorará la cultura en prevención y seguridad con las mejores prácticas de supervisión y análisis de las condiciones de trabajo.

## DURACIÓN

16 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 20 personas.

# PROGRAMACIÓN DE TORNO CNC

---

## OBJETIVO

Aprender la programación básica de un torno de control numérico computarizado, mediante el uso de códigos G y M para generar un programa que sirva para mecanizar piezas

## TEMAS

- I. Introducción a la programación.
- II. Equipo de CNC.
- III. Componentes del Torno CNC.
- IV. Programación.
- V. Programación ejemplos.
- VI. Programación Ejercicios.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Operarios y Técnicos y Maquinados.

**Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de máquinas y herramientas convencionales.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Comprenderá el funcionamiento de un torno CNC y su programación básica

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

6 a 10 personas.

# 3 LEGGEW 5WHY (3L5W)

## OBJETIVO

Identificar y eliminar la causa raíz de un problema mediante un análisis integral que aborde los aspectos técnicos, humanos y de sistema. esta técnica busca prevenir la repetición de fallos implementando soluciones correctivas y preventivas que atacan el origen del problema. Además, promueve la mejora continua de procesos y sistemas al detectar deficiencias en procedimientos, políticas y practicas de gestión. contribuye a fortalecer la cultura de calidad y seguridad al fomentar el pensamiento crítico y la resolución sistemática de problemas .Por ultimo, facilite la toma de decisiones basadas en datos al proporcionar un análisis estructurado que guie la asignación eficiencia de recursos y acciones preventivas.

## TEMAS

- I. Análisis causa raíz .
- II. Metodología 5 porque-3 LEGGED.
- III. Comprender las 3 mediciones del análisis causa raíz.
- IV. Análisis causa raíz- ejercicio práctico Rassini.
- V. Análisis macro Ishikawa-Minitab.
- VI. Líneas de acción- Formato A3.
- VII. Six Sigma.
- VII. Desperdicios

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos o Ingenieros en mantenimiento producción , calidad y procesos

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Identifica la metodología de análisis de causa raíz utilizando la técnica 5 Why - 3 Legged, reconociendo las dimensiones técnica, humana y sistémica para comprender el origen de un problema y su impacto en los procesos

## DURACIÓN

7 a 8 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.



# **ÁREA INFORMÁTICA.**

# ADMINISTRACIÓN DE REDES

---

## OBJETIVO

Aprender a configurar ruteadores y switches, mediante la realización de prácticas de conexión y diagnóstico de redes, que impacten en la experiencia del participante para la administración de redes.

## TEMAS

- I. Direccionamiento de Ipv6.
- II. Configuración Básica del Ruteador.
- III. Configuración Básica del Switch.
- IV. Diagnóstico Lan y Archivos de Configuración.
- V. Redes Wan.
- VI. Prácticas Finales.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos en informática o Personal familiarizado en hardware, redes o deporte técnico. Egresados de TSU o Ingeniería en T.I. que deseen fortalecer sus conocimientos en redes.

### **Conocimientos previos:**

Conversión de números binarios y hexadecimales, Conocimientos básicos de terminología en redes cableadas ( ethernet, UTP, interfaces, protocolos, direcciones IP y MAC), Manejo básico de aplicaciones para PC.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre mejorar las habilidades de visualización, implementación y solución de fallas en redes de computadoras

## DURACIÓN

30 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

6 a 20 personas.

# MICRO- CONTROLADOR ARDUINO

---

## OBJETIVO

Aprender los fundamentos de la programación de micro-controladores, mediante la realización de prácticas con diferentes componentes electrónicos, que permitan mejorar las habilidades y competencias que impacten en la propuesta de soluciones tecnológicas orientadas a sistemas embebidos.

## TEMAS

- I. Fundamentos de Programación.
- II. Programación del Microcontrolador.
- III. Programación de Sensores y Actuadores.
- IV. Almacenamiento de datos.
- V. Prácticas de construcción de un circuito.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos del área de TI, personas con interés en el desarrollo de las aplicaciones con Arduino.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos de electrónica básica, programación básica en cualquier lenguaje de programación (Java, C, C++, C#, Visual Basic, etc).

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan diseñar soluciones tecnológicas orientadas a sistemas embebidos.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

6 a 10 personas.

# HERRAMIENTAS DE OFICINA

## MICROSOFT OFFICE

---

### OBJETIVO

Aprender a utilizar aplicaciones de oficina, mediante actividades prácticas en el uso de herramientas ofimáticas ( Microsoft Office), que permitan mejorar las habilidades y destrezas para la elaboración de documentos, registro y consulta de datos, e informes gráficos profesionales que impacten en mejorar la eficiencia y eficacia del participante para el manejo de documentos y contenido visual con un alto grado de calidad.

### TEMAS

- I. Creación y Edición de Documentos.
- II. Diseño y Creación de Presentaciones.
- III. Creación de Hoja Electrónica de Cálculo.
- IV. Prácticas Finales.

### PERFIL DEL PARTICIPANTE

Público en general (adultos).

**Conocimientos previos:**

Manejo básico de PC

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias para manejar procesador de textos, hojas electrónica de cálculo y presentaciones para la documentación y presentación de la información

### DURACIÓN

20 horas.

### CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

15 a 25 personas.

# APLICACIONES MÓVILES CON ANDROID STUDIO

---

## OBJETIVO

Aprender los fundamentos de la programación de dispositivos móviles con ANDROID, mediante la realización de prácticas en el entorno de desarrollo de Android Studio, que permitan mejorar las habilidades y competencias que impacten en la propuesta de soluciones tecnológicas orientadas a dispositivos móviles

## TEMAS

- I. Fundamentos de Programación.
- II. Diseño de la Interfaz Gráfica.
- III. Preparación de sitio para almacenar datos.
- IV. Prácticas de construcción de un CRUD.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos del área de TI, personas con interés en el desarrollo de aplicaciones

### **Conocimientos previos:**

Programación en cualquier lenguaje de programación( Java, C,C++,C#, Visual Basic, etc). Programación web. Base de Datos

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir las habilidades necesarias que le permitan diseñar soluciones tecnológicas orientadas a dispositivos móviles

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# PROGRAMACIÓN VISUAL BASIC. NET

---

## OBJETIVO

Aprender el entorno de desarrollo y fundamentos de programación que proporciona. Visual Basic. Net mediante la creación de aplicaciones de software basadas en el lenguaje de programación Visual, con el fin de optimizar procesos en su área de desarrollo

## TEMAS

- I. Introducción.
- II. El entorno del Desarrollo de Visual Basic Net.
- III. Variables y Tipos de Datos.
- IV. Operadores.
- V. Formularios y Estructura de Control.
- VI. Programación de Controles
- VII. Manejo de Funciones.
- VIII. Creación de Aplicaciones
- IX. Introducción a la programación orientada a objetos
- X. Casos prácticos

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos del área de TI, personas con interés en el desarrollo de aplicaciones

### **Conocimientos previos:**

Manejo de computación. Conocimientos de programación estructurada

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Manejo de computación. Conocimientos de programación estructurada.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 20 personas.

# ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS CON MS PROJECT

## OBJETIVO

Aprender a utilizar el software MS Project para la administración de proyectos de mejora en los procesos de trabajo.

## TEMAS

- I. Fundamentos del software para administración de Proyectos.
- II. Planificación de tareas.
- III. Planificación de recursos.
- IV. Planificación de Costos.
- V. Calendario.
- VI. Ejecución del Cronograma.
- VII. Seguimiento y Control.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Técnicos o supervisores

**Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de computación, administración y costos

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Realizará de una manera más eficaz el seguimiento y control en proyectos de mejora con el dominio del software MS PROJECT

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

15 a 20 personas.

# MICROSOFT EXCEL BÁSICO

---

## OBJETIVO

Desarrollar habilidades de las funciones básicas de hoja de cálculo, mediante la práctica de sus herramientas, a través del manejo y dominio del Software Microsoft Excel.

## TEMAS

- I. Evaluación Diagnóstica.
- II. Partes y Conceptos.
- III. Editar un libro de trabajo.
- IV. Trabajando con fórmulas y funciones.
- V. Impresión de hojas .
- VI. Evaluación final.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Operarios y público en general.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de computación.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Mejorara su desempeño administrativo con el dominio del software Microsoft Excel

## DURACIÓN

25 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 15 personas.

# PHOTOSHOP PARA PRINCIPIANTES

---

## OBJETIVO

Dominar el entorno de trabajo de Photoshop y las herramientas básicas necesarias para la Elaboración de diseños visuales y retoques de fotografía

## TEMAS

- I. Introducción al entorno de trabajo de Photoshop.
- II. El panel y uso de capas, estilos de capa y textos.
- III. Composición de diseños.
- IV. Edición de fotografía y retoque de retratos.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Estudiantes, emprendedores y personas interesadas en diseño gráfico.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de computación.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

El participante generará un portafolio de materiales publicitarios y fotográficos usando las herramientas básicas del entorno Photoshop.

## DURACIÓN

24 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# DISEÑO DE PRESENTACIONES CANVA

---

## OBJETIVO

Capacitar a todo el personal que desee adquirir habilidades de diseño sin conocimiento previo.

## TEMAS

- I. Introducción a la plataforma.
- II. Configuración de mi cuenta.
- III. Plantillas.
- IV. Diseño de presentaciones.
- V. Audio y video.
- VI. ¿Cómo guardo y descargo mis diseños?
- VII. Administración de mis carpetas y diseños.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Conocimiento básico en tecnologías, herramientas digitales y habilidades artísticas

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Crear presentaciones visuales con criterios profesionales, conocimientos de diseño, tipografía y capacidad para sintetizar ideas

## DURACIÓN

8 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# POWER BI

## OBJETIVO

Que los participantes aprendan a manejar esta herramienta, que les permita realizar análisis de datos basados en la información de la empresa y convertirlos en información útil y que ayude a la toma de decisiones

## TEMAS

### I. Introducción a Power Bi

#### 1. Introducción a Power Bi

¿Que és Power Bi?

Comparación con otras herramientas de Bi (Excel, Tableua, etc)

#### 2. Instalación y Configuración

Instalación de Power Bi Desktop

Configuración inicial y primeros pasos.

### II. Fundamentos de Power Bi

#### 3. Conexión a fuente de datos.

Conexión a bases de datos Excel, Archivos CSV.

Uso Power Query para limpiar y transformar datos.

#### 4. Modelo de datos

Creación de relaciones entre tablas.

Uso de DAX para crear columnas calculadas y medidas.

### III. Creación de Informes

#### 5. Diseño de Informes.

Creación de gráficos y visualizaciones

Uso de filtros, slicers y segmentaciones

Personalización de informes con formatos y estilos .

#### 6. Publicación y Compartición

Publicidad de Informes en Power Bi service

Creación de dashboards interactivos

Compartición de informes y dashboards con usuarios.

### IV. Aplicaciones Practicas

#### 7. Funciones Avanzadas Dax

Uso de funciones avanzadas de dax

Creación de cálculos complejos y tablas de medidas.

# POWER BI

## V. Aplicaciones Practicas

### 8. Ejemplos de casos de uso

Proyectos prácticos para aplicar los conocimientos adquiridos

## VI. Proyecto Final

### 9.Desarrollo de un proyecto complejo POWER BI

Presentación del proyecto y análisis de resultados

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

- Profesionales que desean analizar y visualizar datos de forma más eficiente.
- Personas con conocimientos básicos en herramientas de ofimática como Excel, pero sin experiencia previa en Power BI.
- Estudiantes y profesionales de áreas como negocios, tecnología, contabilidad, mercadotecnia o recursos humanos, interesados en obtener habilidades prácticas en análisis de datos.
- Usuarios que deseen aprender a transformar datos en información útil y tomar decisiones basadas en datos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de:

- Comprender qué es Power BI y sus diferencias con otras herramientas de inteligencia de negocios.
- Instalar, configurar y navegar de manera eficiente en Power BI Desktop.
- Conectar Power BI a diversas fuentes de datos, incluyendo Excel y CSV, y transformar datos usando Power Query.
- Diseñar informes profesionales mediante gráficos, filtros, y personalización avanzada.
- Aplicar funciones avanzadas de DAX para resolver problemas específicos de negocio.
- Publicar, compartir y colaborar utilizando Power BI Service y crear dashboards interactivos.
- Aplicar funciones avanzadas de DAX para resolver problemas específicos de negocio.
- Trabajar en proyectos prácticos que incluyan la conexión, modelado, análisis y visualización de datos.
- Completar un proyecto final que integre todos los conocimientos adquiridos para solucionar un caso real.

## DURACIÓN

25 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.



# **ÁREA DESARROLLO HUMANO.**

# TÉCNICAS DE VENTAS

---

## OBJETIVO

Aprender el proceso de ventas de bienes y servicios mediante diferentes métodos para alcanzar los objetivos de la organización.

## TEMAS

- I. Ventas.
- II. Método AIDA.
- III. Método Praincodereci.
- IV. Asertividad y estrategias de ventas.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Vendedores y Supervisores de ventas, Emprendedores.

### **Conocimientos previos:**

Conocimientos básicos de ventas y matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones, porcentajes).

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

A partir de una idea de negocio, poder crear estrategias para su implementación en aspectos del mercado, parte técnica, evaluación económica y detección de oportunidades en el mercado.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

15 personas.

# PRESENTACIONES EJECUTIVAS

## DE GRAN IMPACTO DE ESTILO STEVE JOBS Y TED

### OBJETIVO

Diseñar Presentaciones efectivas de alto impacto y dominar técnicas de manejo de voz para transmitir contenido en presentaciones de diversos contextos.

### TEMAS

- I. Presentación al estilo Steve Jobs.
- II. Presentaciones al estilo TED talks.
- III. Presentaciones al estilo Pecha Kucha.
- IV. Evaluación Final.

### PERFIL DEL PARTICIPANTE

Profesionistas, personal administrativo y docentes.

**Conocimientos previos:**

Dominio de funciones básicas de PowerPoint.

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

El participante dominará técnicas de manejo de voz y la aplicación de herramientas en el entorno de PowerPoint que permitan transmitir de una manera impactante el contenido para presentaciones en diversos contextos, también contará con conocimiento sobre el método Pecha Kucha para transmitir información en forma eficaz y con corto tiempo

### DURACIÓN

24 horas.

### CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 15 personas.

# CALIDAD EN EL SERVICIO Y ATENCIÓN AL CLIENTE

## OBJETIVO

Mejorar la calidad del servicio atención al cliente mediante la implementación de herramientas y estrategias para mejorar la organización.

## TEMAS

- I. Encuadre y expectativas del curso.
- II. Introducción sobre calidad y servicio ¿Qué es el servicio al cliente? (SAC) .
- III. ¿Por qué se pierde a los clientes ? Factores que afectan el servicio al cliente.
- IV. Herramientas para el buen SAC.
- V. Clientes felices= Negocio feliz.
- VI. Análisis de caso de Video: KLM.
- VII. Los empleados: Factor clave para obtener el SAC .
- VIII. Video #Polo Tag VW.
- IV. Diseño de estrategias ¿ Cómo mejorar tu servicio al cliente?

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Personal de servicio atención a clientes, supervisores y jefes de áreas.

### **Conocimientos previos:**

Conceptos de calidad y de servicio.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Comprender que la calidad en el servicio es importante para la empresa y mejorar las ventas y atención al cliente

## DURACIÓN

8 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

20 personas.

# LIDERAZGO EMPRESARIAL

---

## OBJETIVO

Generar en los participantes las competencias para aplicar las técnicas y estrategias necesarias para llevar a cabo un liderazgo eficaz mejorando la dirección en su organización.

## TEMAS

- I. Liderazgo eficaz y el enfoque de las 3 R's.
- II. La Grid Gerencial: El marco contextual de los estilos de liderazgo .
- III. El estilo 9.1 “Solo mis chicharrones truenan”.
- IV. El estilo 1.9 “El estilo de políticos” el dejar hacer..
- V. El estilo 9+9 “El estilo paternalista”.
- VI. El estilo 1.1 “ Hacen como que me pagan, hago como que trabajo” .
- VII. El estilo 5.5 “ Ni tanto que alumbre al Santo, ni tanto que lo queme”.
- VIII. El estilo 9.9 “La sumatoria de las partes es mayor que el de la unidad” Sinergia .
- IV. Principios y tácticas en el estilo 9.9 y su aplicación en el liderazgo.
- X. La identificación de mis áreas de oportunidad como líder. Análisis DOFA.
- XI. Desarrollo de trabajo en equipo: “ Iniciando el final, terminamos”.
- XII: El desarrollo Organizacional “ La única constante, es el cambio”:

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Mandos medios, Subgerentes y Gerentes no financieros .

**Conocimientos previos:**

Excel

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Mejorar las habilidades y características mediante su desarrollo personal.

## DURACIÓN

30 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 10 personas.

# PRINCIPIOS DE LIDERAZGO EMPRESARIAL

---

## OBJETIVO

Comprender las técnicas y las estrategias necesarias para llevar a cabo un liderazgo eficaz y mejorar la dirección en su organización.

## TEMAS

- I. Encuadre del curso.
- II. Desarrollando la visión de un líder sólido.
- III. Definir su enfoque personal de liderazgo.
- IV. Examinar las habilidades del líder para mejorar su Dirección y relacionar.
- V. Auto-diagnostico del líder análisis DOFA.
- VI. El Desarrollo Organizacional y el liderazgo.
- VII. Desarrollando los conceptos Gris Gerencial de Liderazgo.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Comprender las técnicas y las estrategias necesarias para llevar a cabo un liderazgo eficaz y mejorar la dirección en su organización.

### **Conocimientos previos:**

Excel

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Integración de conocimientos, habilidades y actitudes para conseguir cambios o mejoras de conducta, así como cultivar nuevos patrones de pensamiento. También será un medio para que la empresa pueda resolver problemas complejos

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

20 personas.

# PLAN DE NEGOCIOS

---

## OBJETIVO

Aprender a diseñar estrategias de mercado mediante la identificación de oportunidades de negocio y la detección de riesgos para la creación de una empresa.

## TEMAS

- I. Cultura emprendedora.
- II. Fuentes de financiamiento.
- III. Elementos de plan de negocio..
- IV. Estrategias de mercadotecnia.
- V. Elementos financieros y evaluaciones económicas del negocios.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Estudiantes, emprendedores.

### **Conocimientos previos:**

Conocimiento general de un negocio sin ser especialista y conocimiento básico de office

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

A partir de una idea de negocio, poder crear estrategias para su implementación en aspectos del mercado, parte técnica, evaluación económica y detección de oportunidades en el mercado

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 10 personas.

# TÉCNICAS EFECTIVAS

## RECLUTAMIENTO DE PERSONAL

---

### OBJETIVO

Mejorar el proceso de reclutamiento de personal mediante enfoques y habilidades para administrar de manera eficiente la gestión del capital humano.

### TEMAS

- I. Introducción a la selección del reclutamiento de personal .
- II. Como elegir el candidato correcto.
- III. Reclutamiento efectivo.

### PERFIL DEL PARTICIPANTE

- Personas con empresas propias
- Personal de área de RH que quieran actualizarse en las nuevas técnicas para la gestión del capital humano
- Personal del área de Recursos o jóvenes profesionales que quieran conocer nuevas habilidades para desarrollar una carrera profesional en área de Recursos Humanos .

#### Conocimientos previos:

Conocimiento básicos en el área de recursos humanos

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos en el área de recursos humanos.

Resultados de aprendizaje: El participante aprenderá técnicas y habilidades para mejora el proceso de reclutamiento

### DURACIÓN

8 horas.

### CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 20 personas.

# PLANEACIÓN ESTRATÉGICA

## OBJETIVO

Conocer y aplicar las herramientas de la Planeación Estratégica mediante una metodología práctica de análisis de los factores internos y externos.

## TEMAS

- I. Encuadre y expectativas del curso .
- II. ¿Qué es la Planeación Estratégica? Video DHL Logistics.
- III. Análisis Situacional: Análisis FODA o DOFA.
- IV. ¿Misión, Visión, Objetivos y Valores, para qué?.
- V. Estrategias de liderazgo en costos: Análisis de caso de Dell Computer.
- VI. Elementos del análisis de la competencia.
- VII. ¿Cómo hacer nuestro análisis de la competencia.
- VIII. Identificar las fortalezas y debilidades del líder de la industria.
- IX. Lego, “El emporio a punto de resquebrajarse”
- X. Elementos esenciales de la Planeación Estratégica.
- XI. El Diamante de Michael Porter en la planeación estratégica.
- XII. Tipos de estrategias y el proceso de Planeación Estratégica.
- XIII. Elaboración del plan estratégico.
- XIV. Análisis de casos para reforzar el aprendizaje.
- XV. Cierre del curso.

## PERFIL DE PARTICIPANTE

Jefes de Departamento, Subgerentes y Gerentes de Área.

### **Conocimientos previos:**

Conceptos de Administración y Mercadotecnia.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aplicar herramientas de planeación Estratégica mediante la práctica de análisis de los factores internos y externos para desarrollar una buena planeación estratégica.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

20 personas.

# COMO MEJORAR RELACIONES HUMANAS EN LAS ORGANIZACIONES

---

## OBJETIVO

Aprender los principios básicos de las relaciones humanas para mejorar y reforzar las diversas habilidades interpersonales, como la comunicación verbal y no verbal, la empatía y la capacidad de escuchar otros

## TEMAS

- I. Expectativas del grupo.
- II. Introducción a las relaciones humanas.
- III. ¿Qué son las relaciones humanas?.
- IV. Factores que intervienen en las relaciones humanas.
- V. El impacto de las relaciones humanas en la organización.
- VI. ¿Qué debemos hacer para tener un buen ambiente laboral?.

## PERFIL DE PARTICIPANTE

Jefes de Departamento y personal de RH

**Conocimientos previos:**

Conocimientos de administración.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Integración de conocimientos, habilidades y actitudes para conseguir cambios o mejoras de conducta, así como cultivar nuevos patrones de pensamiento. También será un medio para que la empresa puede resolver problemas complejos

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

20 personas.

# CREACIÓN Y ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN Y PUBLICIDAD PARA MICROEMPRESAS

---

## OBJETIVO

Diseñar estrategias para dar a conocer su producto y/o servicio para atraer a nuevos clientes y aumentar sus ventas

## TEMAS

- I. Introducción a la Promoción de VENTAS.
- II. Reglamentación vigente.
- III. Estrategias de promoción orientadas al comercio.
- IV. Estrategias de promoción orientadas al consumidor final.
- V. Introducción a la Publicidad.
- VI. Reglamentación Vigente.
- VII. Medios Impresos.
- VIII. Medios de tránsito.
- IX. Medios Visuales
- X. Medios Interactivos
- XI. Plan Creativo.
- XII. Plan de Medios.

## PERFIL DE PARTICIPANTE

Habilidades de comunicación creativa y entorno empresarial. conocimientos básico en tecnologías, negociación y finanzas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprender los principios fundamentales para elaborar un plan de promoción y campaña publicitaria analizando las opciones a través de las redes, herramientas digitales y medios offline.

## DURACIÓN

20 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# TOMA DE DECISIONES ASERTIVAS

---

## OBJETIVO

Tomar decisiones asertivas, tomando en cuenta los pros y contras de la decisión, viendo alternativas, oportunidades y amenazas de tal manera que la decisión que se tome de manera asertiva.

## TEMAS

- I. ¿Qué es la toma de decisiones?.
- II. Proceso de toma de decisiones.
- III. Herramienta para la toma de decisiones ( árbol de decisiones, matriz de decisión, sombreros del pensamiento, análisis FODA, juegos) .

## PERFIL DE PARTICIPANTE

A todo personal de empresas, instituciones educativas sin importar puesto ni areas, publico en general

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollar la capacidad para tomar las mejores decisiones, incrementando confianza, aumentar la capacidad de análisis y mejora la asertividad en el ámbito personal y profesional.

## DURACIÓN

10 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 15 personas.

# TALLER: DISEÑO DE CONTENIDO PARA REDES SOCIALES

---

## OBJETIVO

Dominar el uso de herramientas digitales para la creación de contenido en redes sociales y aplicar los principios mercadológicos básicos

## TEMAS

- I. Contenido en Imágenes para Redes Sociales.
- II. La Imagen del Negocio para Redes Sociales.
- III. Herramientas digitales para Contenido de Redes Sociales) .

## PERFIL DE PARTICIPANTE

Emprendedores que quieran optimizar sus estrategias de marketing digital. Profesionales que buscan nuevas técnicas y herramientas para mejorar sus campañas en línea. Personas interesadas en aprender a utilizar las redes sociales de manera efectiva para fines personales o profesionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El participante podrá planificar y organizar el contenido de manera estratégica para alcanzar objetivos específicos. Desarrollar habilidades para diseñar contenido visualmente atractivo(imágenes, videos, gráficos). aprender a redactar textos persuasivos y adaptados al público objetivo y saber herramientas de diseño y edición de contenido.

## DURACIÓN

16 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 15 personas.

# TÉCNICAS DE ENSEÑANZA AVANZADA Y TÉCNICAS DE ENTRENAMIENTO

---

## OBJETIVO

Conocer los métodos de enseñanza avanzada y su importancia en relación a los resultados de aprendizaje, contenido y evaluación por medio de estrategias de mejora.

## TEMAS

- I. Estrategias para tomar notas para enfocar la atención del alumno.
- II. Métodos de enseñanza y entrenamiento.
- III. Estrategias de evaluación Avanzada.
- IV. Metodología para mejorar las habilidades lectoras y comprensivas.
- V. Evaluando el aprendizaje/como ayudar al alumno a estudiar.

## PERFIL DE PARTICIPANTE

Profesores de educación básica, media superior y superior o personas que hayan impartido cursos de carácter académico o técnico.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El participante contará con técnicas y estrategias probadas y aplicables para la impartición de contenido temático para cualquier asignatura y con metodologías para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

## DURACIÓN

24 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 20 personas.



# **ÁREA FISCAL Y FINANCIERA.**

# PROYECTOS DE INVERSIÓN, EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.

## OBJETIVO

Aprender información financiera, mediante el uso de las técnicas de evaluación de proyectos de inversión para apoyar a la toma de decisiones en el área comercial.

## TEMAS

- I. Generalidades de los proyectos de inversión .
- II. Etapas de la formulación de proyectos de inversión.
- III. Niveles de profundidad de los proyectos de inversión.
- IV. Costo de capital y presupuesto de capital.
- V. Causas para efectuar gastos de capital.
- VI. Flujos de efectivo.
- VII. Técnicas de evaluación de proyectos de inversión ( Payback, VPN, TIR, TIRM).
- VIII. Implementación control y seguimiento de los proyectos de inversión.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Subgerentes y Gerentes que trabajen en el área contable y/o financiera.

**Conocimientos previos:**

Excel, contabilidad, finanzas e inversiones.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

A partir de ideas de proyecto o negocios, se podrá elaborar estudios de pre factibilidad financiera para su implementación.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 10 personas.

# FINANZAS PARA NO FINANCIEROS

---

## OBJETIVO

Evaluar el desempeño económico de una organización mediante de herramientas básicas de análisis para apoyar a la toma de decisiones financieras de la organización.

## TEMAS

- I. Conceptos básicos de los estados financieros .
- II. Balance general. Clasificación, Registro de Operaciones, formas de presentación e interpretación .
- III. Estado de resultados. Clasificación Registro de Operaciones, formas de presentación e interpretación.
- IV. Análisis financiero, técnicas y su finalidad.
- V. Método vertical y horizontal de análisis de los estados financieros.
- VI. Razones financieras simples para la evaluación de los estados financieros.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Mandos Medios, Subgerentes y Gerentes no Financieros.

### Conocimientos previos:

Excel.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

A partir de la lectura de los estados financieros, poder análisis, interpretar y discernir los indicadores de desempeño más sobresalientes de un negocio, para la creación de soluciones y estrategias en la toma de decisiones.

## DURACIÓN

30 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 10 personas.



# **ÁREA ACADÉMICA.**

# LA IMPORTANCIA DEL PROCESO DE TUTORÍAS

---

## OBJETIVO

Concientizar sobre la importancia de las tutorías, mediante la realización de dinámicas, que permitan un mejor acercamiento con los alumnos de nivel medio superior y que impacten de manera positiva en su rendimiento académico.

## TEMAS

- I. La importancia de las tutorías .
- II. La función de un Tutor .
- III. Actividades para compartir .
- IV. Cómo evidenciar el trabajo de un tutor .
- V. ¿Cómo sé que estoy dando un buen servicio?.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

A Tutores o Profesores, Directores de IEMS, Personal Administrativo, Orientadores Vocacionales .

### **Conocimientos previos:**

Conceptos básicos de tutorías.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante logre adquirir conocimiento y habilidades para implementar dinámicas de grupo que impacte en un mejor acercamiento hacia los alumnos y lograr objetivos académicos

## DURACIÓN

10 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

10 a 15 personas.

# TRIGONOMETRÍA: TEORÍA Y PRÁCTICA

---

## OBJETIVO

Aprender los conceptos involucrados en la trigonometría a través del estudio y la realización de ejercicios de razones trigonométricas y funciones.

## TEMAS

- I. Aspectos Fundamentales de la Trigonometría .
- II. Razones Trigonométricas.
- III. Funciones Circulares.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Estudiantes de preparatoria y de educación superior.

**Conocimientos previos:**

Conocer los ángulos y su representación matemática.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Que el participante resuelva problemas trigonometría para contribuir a la interpretación y solución de problemas de su entorno.

## DURACIÓN

40 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 20 personas.

# TALLER DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA AVANZADA PARA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

---

## OBJETIVO

Conocer los métodos de enseñanza avanzada y su importancia en la relación a los resultados de aprendizaje, contenido y evaluación de los alumnos, mediante técnicas y estrategias para mejorar la docencia.

## TEMAS

- I. Estrategias para tomar notas para enfocar la atención del alumno.
- II. Métodos de enseñanza y entrenamiento.
- III. Estrategias de Evaluación Avanzada.
- IV. Metodología para mejorar las habilidades lectoras y comprensivas.
- V. Evaluando el aprendizaje/Como ayudar al alumno a estudiar.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Profesor de educación básica, media superior y superior.

### **Conocimientos previos:**

Que conozca terminología y modelos de educación.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

El participante contará con técnicas y estrategias aplicables para la impartición de asignaturas de cualquier tipo, contará con una serie de metodologías aplicables según el objetivo de aprendizaje a alcanzar

## DURACIÓN

24 horas.

## CUPO MÍNIMO Y MÁXIMO

5 a 15 personas.



**Universidad Tecnológica  
del Norte de Coahuila**