

INUTECH

Escuela de Artes Gráficas de Bilbao | OFERTA FORMATIVA





Formación profesional5

Ciclos formativos de grado medio

Técnico en autoedición 6

Ciclos formativos de grado superior

Proyectos y dirección de obras de decoración 8

Gráfica Publicitaria.....10

Formación Ocupacional 13

Diseño de Productos Gráficos 14

Proyecto Web en Entorno Cliente 15

Programación web, SEM, SEO y SMO 16

Confección y publicación de páginas web 17

Infografista de Prensa 18

Catálogo Modular 21

Formación Abierta 41

www.inutec.es

Formación profesional

OFERTA FORMATIVA

Ciclos Formativos de Grado Medio

Técnico en Autoedición

Ciclos Formativos de Grado Superior

Técnico Superior en Obras de Decoración

Técnico Superior en Gráfica Publicitaria



Ciclos formativos de grado medio

Técnico en autoedición



OBJETIVOS

El objetivo fundamental es formar técnicos cuya función será la de interpretar los proyectos de los creativos de diseño gráfico y prepararlos para el proceso de impresión

DISEÑADOR GRÁFICO:
Genera y plasma ideas.

TÉCNICO EN AUTOEDICIÓN:
Preimpresión preparación del arte final.

IMPRESOR: Producción

ASIGNATURAS

ÁREA TÉCNICA: Autoedición, Tipografía (autoedición), Técnicas Gráficas Industriales y Producción digital

ÁREA DE APLICACIÓN: Fundamentos del diseño

ÁREA TEÓRICA: Historia del Arte y de la Imagen Gráfica



PRÁCTICAS DE TRABAJO

Durante el curso de Autoedición se realizarán prácticas de trabajo en diferentes empresas.

TITULACIÓN

Título oficial de Técnico Medio en Autoedición.

Proyectos y dirección de obras de decoración

ASIGNATURAS

PRIMERO	Historia de la arquitectura y de su entorno ambiental
	Expresión volumétrica
SEGUNDO	Tecnología y sistemas constructivos
	Técnicas de representación artística aplicadas al interiorismo
	Sistemas de representación técnica
	Técnicas de representación Informática aplicadas al interiorismo
	Proyectos
	Historia del interiorismo
SEGUNDO	Expresión volumétrica
	Tecnología y sistemas constructivos: proyectos y dirección de obras
	Proyectos: proyectos y dirección de obras
	Formación y orientación laboral
	Técnicas de representación informática aplicadas a proyectos y dirección de obras



PROYECTO FINAL

Una vez superada la totalidad de los módulos (asignaturas), el alumno realizará un proyecto final propio de la especialidad, propuesto por él mismo o sugerido por el centro educativo, en el que tendrá que aplicar los conocimientos obtenidos durante su formación. Existen dos convocatorias para la realización del proyecto:

Primera convocatoria: Durante el primer cuatrimestre siguiente al término de los estudios.

Segunda convocatoria: Se contempla una segunda convocatoria para aquellos alumnos que no superen la primera, y en la que el proyecto final se desarrollará de febrero a mayo.

PRÁCTICAS DE TRABAJO

Se realizarán durante la realización del proyecto final. De este módulo quedarán total o parcialmente exentos quienes acrediten experiencia laboral (contrato de un año) en el campo profesional directamente relacionado con el ciclo de que se trate.

Gráfica Publicitaria



ASIGNATURAS

PRIMERO	Técnicas de expresión gráfica I
	Historia de la imagen gráfica I
	Teoría del diseño gráfico y de la imagen publicitaria
	Tipografía
	Medios Informáticos I
	Proyecto Gráfica publicitaria I
	Técnicas de expresión gráfica II
	Historia de la imagen gráfica II
	Técnicas gráficas industriales
	Fotografía
	Medios informáticos II
SEGUNDO	Proyectos de gráfica publicitaria II
	Formación y orientación laboral



PROYECTO FINAL

Una vez superada la totalidad de los módulos (asignaturas), el alumno realizará un proyecto final propio de la especialidad, propuesto por él mismo o sugerido por el centro educativo, en el que tendrá que aplicar los conocimientos obtenidos durante su formación. Existen dos convocatorias para la realización del proyecto:

Primera convocatoria: Durante el primer cuatrimestre siguiente al término de los estudios.

Segunda convocatoria: Se contempla una segunda convocatoria para aquellos alumnos que no superen la primera,y en la que el proyecto final se desarrollará de febrero a mayo.

PRÁCTICAS DE TRABAJO

Se realizarán durante la realización del proyecto final. De este módulo quedarán total o parcialmente exentos quienes acrediten experiencia laboral (contrato de un año) en el campo profesional directamente relacionado con el ciclo de que se trate.

Formación Ocupacional

OFERTA FORMATIVA

Diseño de Productos Gráficos

Proyecto Web en Entorno Cliente

Programación Web, SEO, SEM y SMO

Confección y Publicación de Páginas Web

Infografista de Prensa





Certificado de Profesionalidad

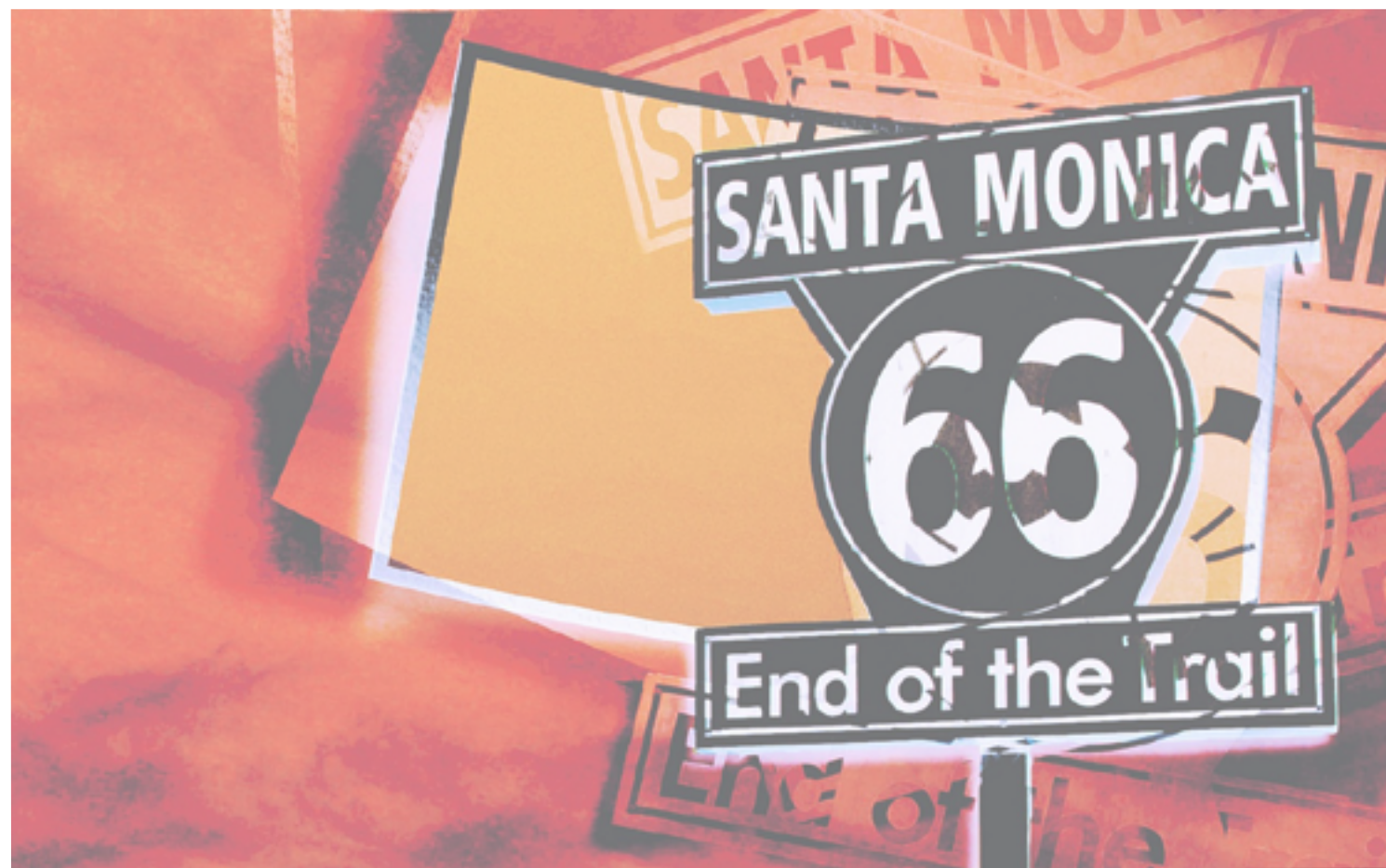
Duración: 560 horas

Modalidad de impartición: Presencial

Número de plazas: 16

Entidad subvencionadora: Lanbide

Quienes realicen este certificado de profesionalidad adquirirán competencias para desarrollar proyectos de productos gráficos; tratar imágenes y crear elementos gráficos con los parámetros de gestión del color adecuados; componer elementos gráficos, imágenes y textos, y preparar y verificar artes finales.



Duración: 560 horas

Modalidad de impartición: Presencial

Número de plazas: 16

Entidad subvencionadora: Lanbide

Cuando hablamos de tecnologías empleadas en lenguajes de programación web podemos citar dos grupos básicos: client-side y server-side. Las tecnologías client-side son aquellas que son ejecutadas en el cliente, generalmente en el contexto del navegador web, y en ellas se centra este curso.





TEMARIO	
1	HTML5 Y CSS3 (100 Horas)
2	PHOTOSHOP (53 Horas)
3	DREAMWEAVER (60 Horas)
4	WORDPRESS (110 Horas)
5	SOCIAL MEDIA, SEM, SEO, SMO, Y GOOGLE ANALYTICS (130 Horas)

Entidad subvencionadora: Lanbide

Entidad subvencionadora: Lanbide

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. No es simplemente una aplicación de diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo.

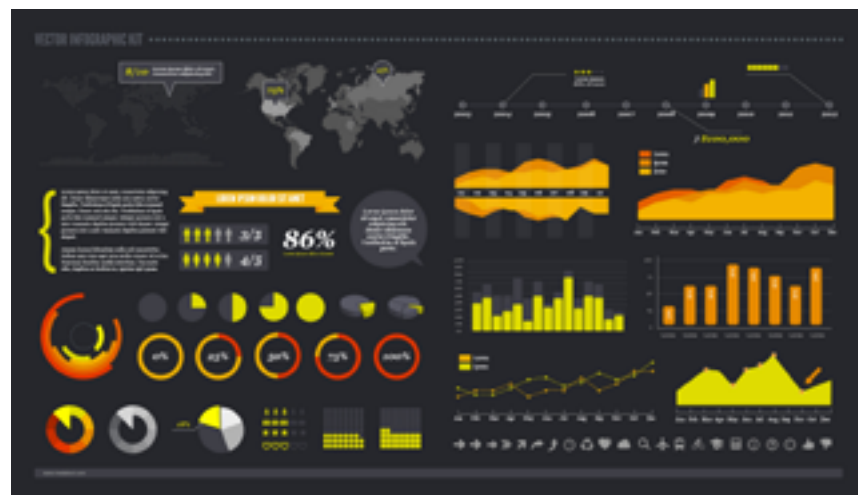


TEMARIO

- 1 **HTML5 Y CSS** (120 Horas)
- 2 **DREAMWEAVER** (100 Horas)
- 3 **PHOTOSHOP/ILLUSTRATOR** (80 Horas)
- 4 **SEO**



Infografista de Prensa



Duración: 460 horas
Modalidad de impartición: Presencial
Número de plazas: 16
Entidad subvencionadora: Lanbide

TEMARIO

QuarkXpress: es una herramienta orientada a la maquetación, diseño y publicación de todo tipo de medios, ya sean electrónicos o impresos (creación de revistas, libros, fascines, volantes, etc), asumiendo funciones de procesador de textos y editor gráfico.

InDesing: es una aplicación desarrollada por la compañía Adobe Systems destinada a la maquetación de textos para propósitos impresos o web.

Photoshop: es una aplicación destinada a la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados).

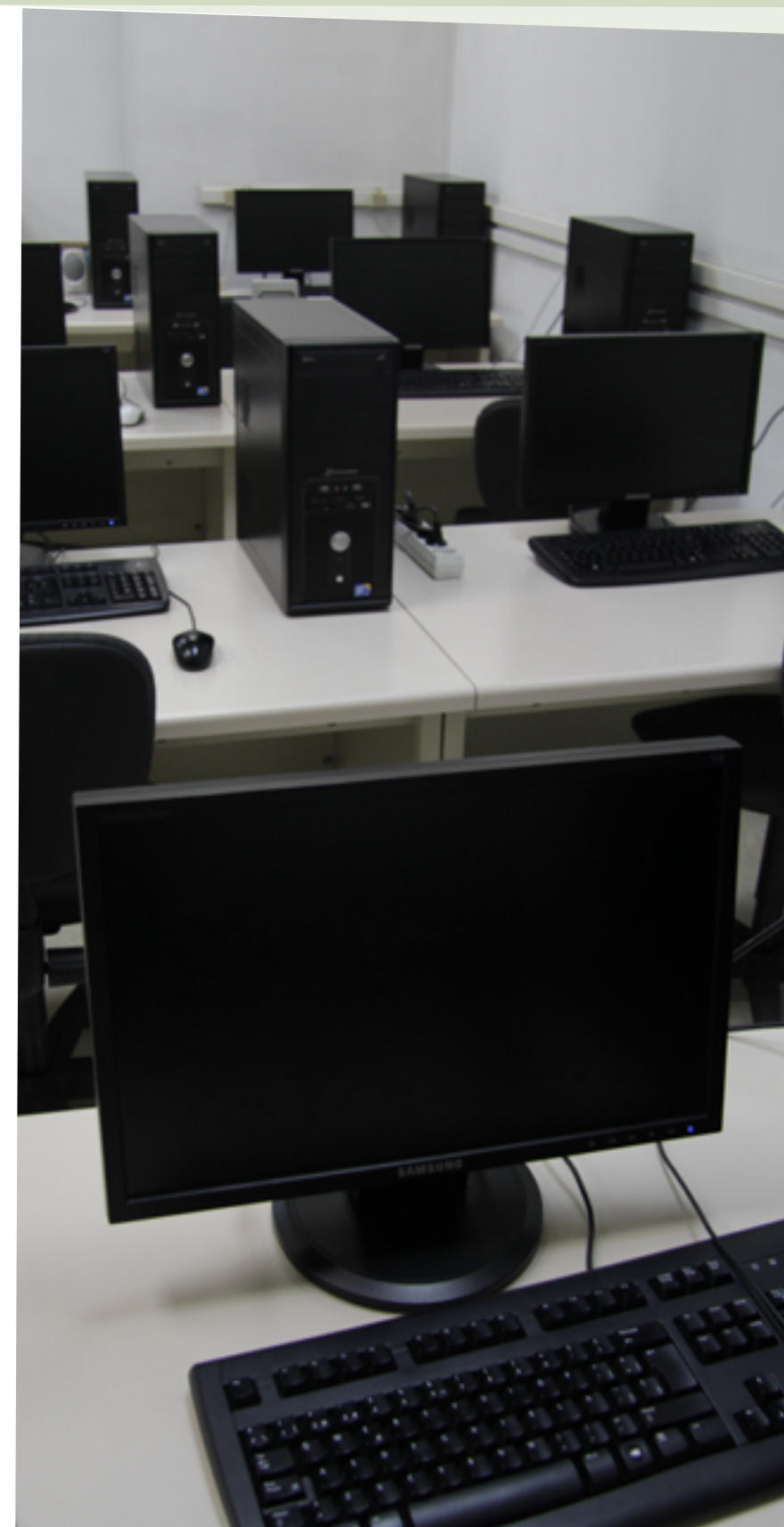
Illustrator: es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como “mesa de trabajo” y está destinado a la

creación artística de dibujo y pintura para Ilustración (Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

3D Studio Max: es uno de los programas de animación 3D más utilizados. Dispone de una sólida capacidad de edición, una omnipresente arquitectura de plugins y una larga tradición en plataformas Microsoft Windows.

Diseño páginas web: es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. No es simplemente una aplicación de diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo.

Técnicas de búsqueda de empleo.



Catálogo Modular

FORMACIÓN CONTÍNUA



Análisis de datos y representación de planos

Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente

Arte final multimedia y E-book

Calidad de producto gráfico

Composición de textos en productos gráficos

Creación de páginas web con el lenguaje de marcas

Creación de elementos gráficos

Definición y diseño de productos editoriales

Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia

Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes guión

Digitalización y captura de imágenes fotográficas

Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia

Diseño gráfico de productos editoriales multimedia

Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca

Elaboración de hojas de estilo

Elaboración de plantillas y formularios

Elaboración del arte final

Gestión del color en el proceso fotográfico

Integración de la funcionalidad en productos multimedia

Maquetación de productos editoriales

Maquetación y compaginación de productos gráficos complejos

Obtención de imágenes para proyectos gráficos

Órdenes de producción, equipos y páginas maestras para la maquetación y compaginación de productos gráficos

Programación con lenguajes de guión en páginas

Proyectos de productos editoriales multimedia

Pruebas de funcionalidades y optimización de páginas web

Publicación de páginas web

Publicación de productos editoriales multimedia

Representación gráfica y maquetismos

Reproducción y archivo de documentos

Retoque digital de imágenes

Selección y adecuación de la imagen para productos editoriales

Sistemas de pruebas y control de la maquetación

Tratamiento de textos para contenidos editoriales

Tratamiento de textos para la maquetación

Tratamiento digital de imágenes fotográficas

Análisis de datos y representación de planos

Duración: 90 horas

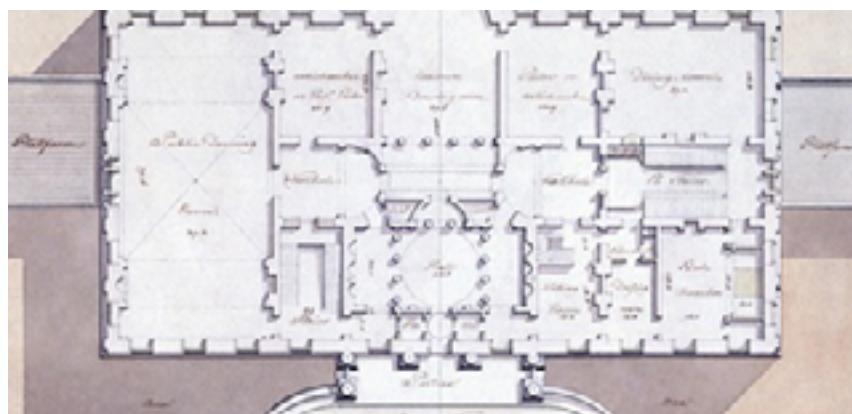
Nivel: 3

Módulo: Representaciones de construcción

Ficha certificado: Representación de proyectos de edificación

Área: Proyectos y seguimiento de obras

Familia: Edificación y obra civil



Arte final multimedia y e-book

Duración: 30 horas

Nivel: 3

Módulo: Preparación de artes finales

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos.

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente

Duración: 30 horas

Nivel: 3

Módulo: Programación web en el entorno cliente

Ficha certificado: Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones



Calidad del producto gráfico

Duración: 30 horas.

Nivel: 3

Módulo: Organización de contenidos editoriales

Ficha certificado: Asistencia a la dirección

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Composición de textos en productos gráficos

Duración: 90 horas

Nivel: 3

Módulo: Arquitectura tipográfica y maquetación

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Creación de páginas web con el lenguaje de marcas

Duración: 80 horas

Nivel: 2

Módulo: Construcción de páginas web

Ficha certificado: Confección y publicación de páginas web

Área: Desarrollo.

Familia: Informática y comunicaciones



Creación de elementos gráficos

Duración: 50 horas

Nivel: 3

Módulo: Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Definición y diseño de productos editoriales

Duración: 70 horas

Nivel: 3

Módulo: Organización de contenidos editoriales

Ficha certificado: Asistencia a la dirección

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia

Duración: 80 horas

Nivel: 3

Módulo: Diseño de productos editoriales multimedia.

Ficha certificado: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Área: Edición

Familia: Artes Gráficas



Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes guión

Duración: 90 horas

Nivel: 3

Módulo: Programación web en el entorno cliente

Ficha certificado: Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones



Digitalización y captura de imágenes fotográficas

Duración: 40 horas

Nivel: 2

Módulo: Tratamiento de imágenes digitales

Ficha certificado: Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión

Área: Preimpresión

Familia: Artes Gráficas



Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia

Duración: 50 horas

Nivel: 3

Módulo: Diseño de productos editoriales multimedia

Ficha certificado: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Área: Edición

Familia: Artes Gráficas



Diseño gráfico de productos editoriales multimedia

Duración: 60 horas

Nivel: 3

Módulo: Diseño de productos editoriales multimedia

Ficha certificado: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Área: Edición

Familia: Artes Gráficas



Elaboración de hojas de estilo

Duración: 70 horas

Nivel: 2

Módulo: Construcción de páginas web

Ficha certificado: Confección y publicación de páginas web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones



Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca

Duración: 60 horas

Nivel: 3

Módulo: Programación web en el entorno cliente

Ficha certificado: Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones



Elaboración de plantillas y formularios

Duración: 60 horas

Nivel: 2

Módulo: Construcción de páginas web

Ficha certificado: Confección y publicación de páginas web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones

*Nombre:

*Apellidos:

Elaboración del arte final

Duración: 60 horas

Nivel: 3

Módulo: Arquitectura tipográfica y maquetación.

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Integración de la funcionalidad en productos multimedia

Duración: 90 horas

Nivel: 3

Módulo: Implantación y publicación de productos editoriales multimedia

Ficha certificado: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Área: Edición

Familia: Artes Gráficas



Gestión del color en el proceso fotográfico

Duración: 60 horas

Nivel: 2

Módulo: Tratamiento de imágenes digitales

Ficha certificado: Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión

Área: Preimpresión

Familia: Artes Gráficas



Maquetación de productos editoriales

Duración: 50 horas

Nivel: 3

Módulo: Arquitectura tipográfica y maquetación

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Maquetación y compaginación de productos gráficos complejos

- **Duración:** 40 horas.
- **Nivel:** 2
- **Módulo:** Maquetación y compaginación de productos gráficos.
- **Ficha certificado:** Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión.
- **Área:** Preimpresión.
- **Familia:** Artes Gráficas.



Obtención de imágenes para proyectos gráficos

- **Duración:** 40 horas
- **Nivel:** 3
- **Módulo:** Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos
- **Ficha certificado:** Diseño de productos gráficos
- **Área:** Diseño gráfico y multimedia
- **Familia:** Artes Gráficas



Órdenes de producción, equipos y páginas maestras para la maquetación y compaginación de productos gráficos

- **Duración:** 70 horas
- **Nivel:** 2
- **Módulo:** Maquetación y compaginación de productos gráficos.
- **Ficha certificado:** Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión
- **Área:** Preimpresión
- **Familia:** Artes Gráficas



Programación con lenguajes de guión en páginas

- **Duración:** 90 horas
- **Nivel:** 2
- **Módulo:** Integración de componentes software en páginas web
- **Ficha certificado:** Confección y publicación de páginas web
- **Área:** Desarrollo
- **Familia:** Informática y Comunicaciones



Proyectos de productos editoriales multimedia

Duración: 90 horas

Nivel: 3

Módulo: Proyectos de productos editoriales multimedia

Ficha certificado: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Área: Edición

Familia: Artes Gráficas



Pruebas de funcionalidades y optimización de páginas web

Duración: 90 horas

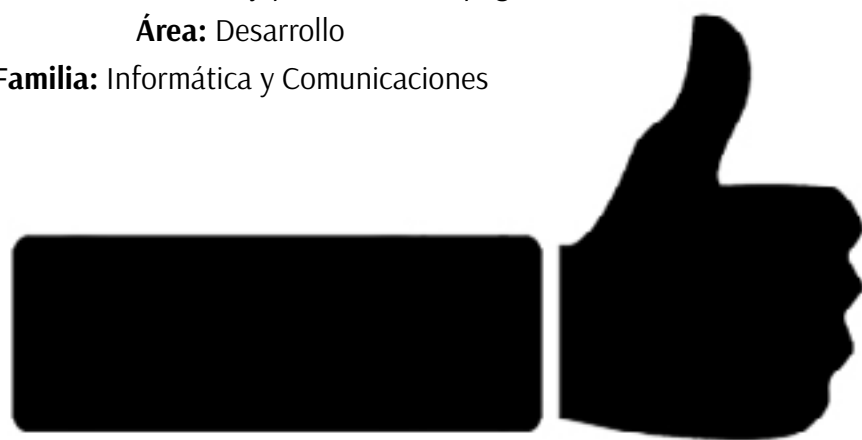
Nivel: 2

Módulo: Integración de componentes software en páginas web

Ficha certificado: Confección y publicación de páginas web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones



Publicación de páginas web

Duración: 90 horas

Nivel: 2

Módulo: Publicación de páginas web

Ficha certificado: Confección y publicación de páginas web

Área: Desarrollo

Familia: Informática y Comunicaciones



Publicación de productos editoriales multimedia

Duración: 40 horas

Nivel: 3

Módulo: Implementación y publicación de productos editoriales multimedia

Ficha certificado: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Área: Edición.

Familia: Artes Gráficas



Representación gráfica y maquetismos

Duración: 70 horas

Nivel: 3

Módulo: Representaciones de construcción

Ficha certificado: Representación de proyectos de edificación

Área: Proyectos y seguimiento de obras

Familia: Edificación y Obra Civil



Reproducción y archivo de documentos

Duración: 30 horas.

• **Nivel:** 3.

• **Módulo:** Representaciones de construcción.

• **Ficha certificado:** Representación de proyectos de edificación.

• **Área:** Proyectos y seguimiento de obras.

• **Familia:** Edificación y Obra Civil.



Retoque digital de imágenes

Duración: 70 horas

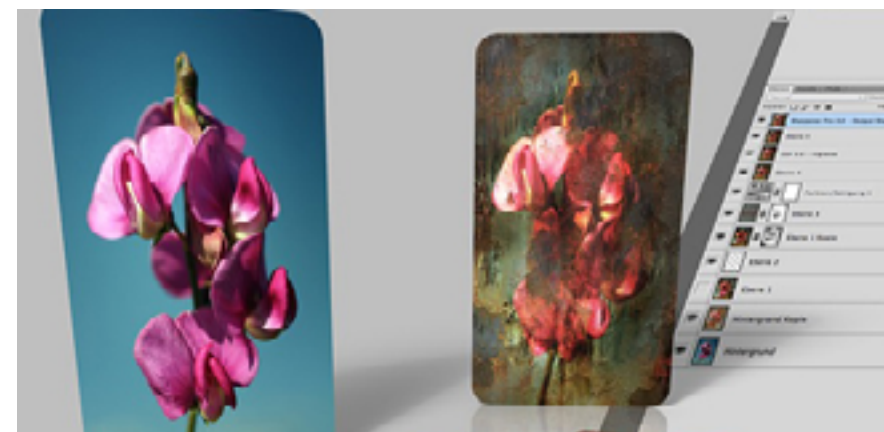
Nivel: 3

Módulo: Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Selección y adecuación de la imagen para productos editoriales

Duración: 50 horas

Nivel: 3

Módulo: Organización de contenidos editoriales

Ficha certificado: Asistencia a la dirección

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Sistemas de pruebas y control de la maquetación

Duración: 30 horas

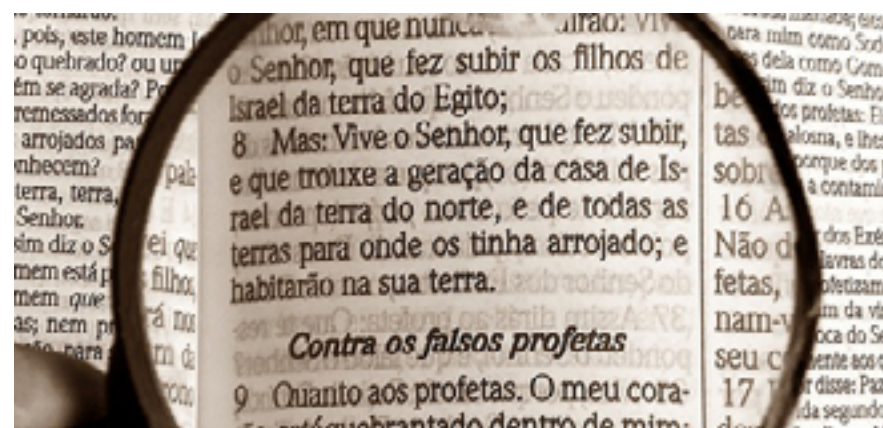
Nivel: 2

Módulo: Maquetación y compaginación de productos gráficos

Ficha certificado: Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión

Área: Preimpresión

Familia: Artes Gráficas



Tratamiento de textos para contenidos editoriales

Duración: 60 horas

Nivel: 3

Módulo: Organización de contenidos editoriales

Ficha certificado: Asistencia a la dirección

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas



Tratamiento de textos para la maquetación

Duración: 70 horas

Nivel: 2

Módulo: Tratamiento de textos para la maquetación

Ficha certificado: Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión

Área: Preimpresión

Familia: Artes Gráficas



Tratamiento digital de imágenes fotográficas

Duración: 90 horas.

• **Nivel:** 2.

• **Módulo:** Tratamiento de imágenes digitales.

• **Ficha certificado:** Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión.

• **Área:** Preimpresión.

• **Familia:** Artes Gráficas.



FORMACIÓN CONTÍNUA

3D Diseño y Animación con Maxon Cinema 4D

3DStudio Max (Avanzado)

3DStudio Max (Básico)

Access 2007 (Avanzado)

Acrobat

Adobe InDesign y Publicación Electrónica

After Effects

Análisis y Diseño Orientado a Objetos en Lenguaje Unificado y Modelado

ARCGIS

Auditoría contable

AutoCAD 3D

AUTOCAD CIVIL 3D

AutoCAD Iniciación/Medio

AutoCAD Map 3D

Autodesk Inventor

Community Manager

Contabilidad General

ContaPlus

Contratos, Nóminas y S. Sociales

Creación de blogs con Joomla

Creación de blogs con WordPress

Desarrollo de Aplicaciones para Android

Diseño CSS (hojas de estilo en cascada)

Diseño de páginas ASP con acceso a base de datos

Diseño de Páginas Web con PHP y Acceso a B.D. con MySQL

Diseño Gráfico 2D y 3D

Formación Abierta

Diseño Web y Programación Multimedia

Dreamweaver (Avanzado)

Dreamweaver (Básico)

Excel 2007 (Avanzado)

FacturaPlus

Fiscalidad y Tributación

Flash (Avanzado)

Flash (Básico)

Gestión de plataformas E-learning con Moodle

Gestión de Proyectos con Microsoft Project

Gestión Nóminas Informatizadas

Illustrator (Avanzado)

Illustrator (Básico)

InDesign (Avanzado)

InDesign (Básico)

JavaScript

Linux (Básico)

Modelado Orgánico con Pixologic ZBrush

NominaPlus

Nuevo Plan Contable

Ofimática Básica

Oracle (Básico)

Phonegap y HTML5 y CSS3

Photoshop (Avanzado)

Photoshop (Básico)

PowerPoint

Premiere

Programación web con ASP. Net

Programación web con HTML 5.0 y CSS3

QuarkXpress

Relaciones Laborales y Seguridad Social

Revit Architecture

SEM, SEO, SMO y Google Analytics

Sketchup

SQL Server

Visual Basic.Net (Básico)

Windows Server

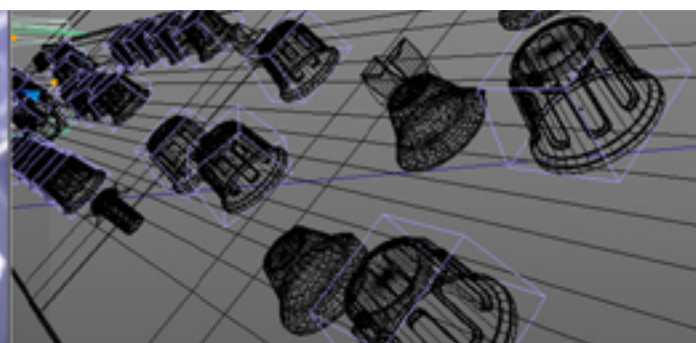
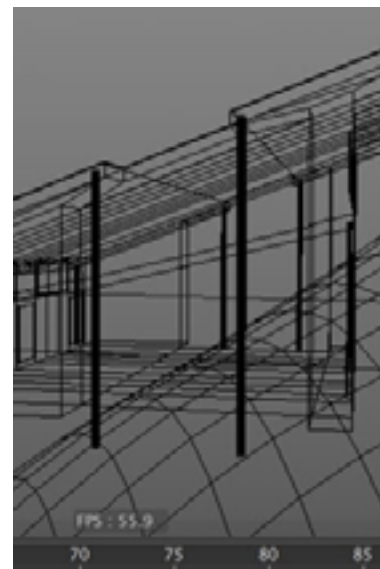
Word 2007 (Avanzado)

3D Diseño y Animación con Maxon Cinema 4D

DURACIÓN: 50 horas.

OBJETIVOS GENERALES

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 ESPECÍFICOS

- **Animación con Cinema 4D:** aprende a modelar todo tipo de objetos y personajes con las nuevas herramientas de Cinema 4D y ayúdalos a que cobren vida animándolos, crea escenarios impresionantes aplicando iluminación muy sofisticada y montando y animando cámaras.
- **Creación y construcción de objetos y personajes 3D.**
- **Iluminación con Cinema 4D.**
- **Ambientaciones 3D para publicidad y videojuegos con Cinema 4D.**

TEMARIO

1. Configuración del programa
2. Interface del programa
4. Sistemas de archivos y librerías
5. Gestión de materiales
6. Técnicas de modelado
7. Iluminación
8. Animación
9. Render

3D Studio Max (Básico)

DURACIÓN: 50 horas.

OBJETIVOS GENERALES

El participante mediante la práctica podrá trabajar con diferentes vistas de manera lógica y dibujar elementos tridimensionales.

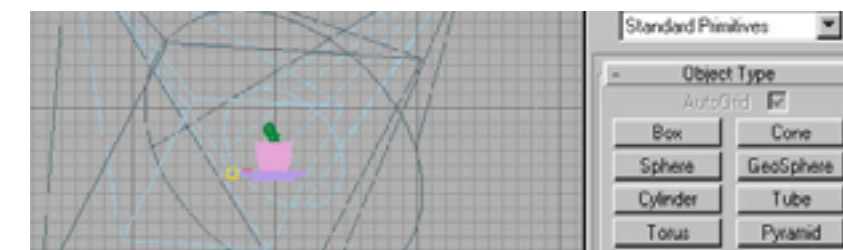
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Crear y modificar entidades tridimensionales.
- Crear y modificar formas 2D, editarlas y convertirlas en objetos 3D.
- Crear animaciones de objetos, cámaras, etc.
- Crear materiales propios para los modelos creados.

TEMARIO

1. Introducción
2. Creación y manipulación de primitivas
3. Editar objetos
4. Objetos de composición
5. Modelado profesional (I)
 - Creación de modelos poligonales (I)
6. Modificadores (I)
7. Materiales (I)
8. Iluminación estándar
9. Cámaras
10. Animación (I)



3D Studio Max (Avanzado)

DURACIÓN: 50 horas.

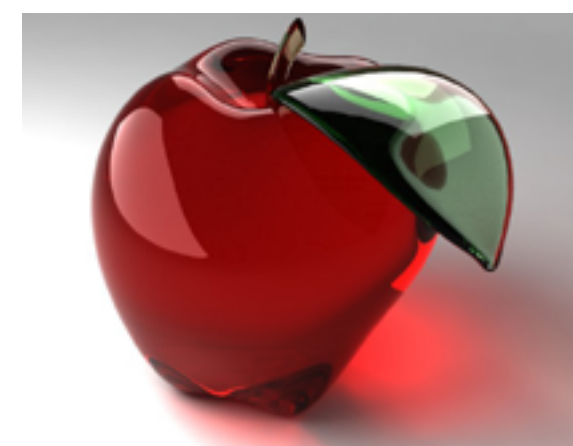
OBJETIVOS GENERALES

El participante mediante la práctica deberá dar un aspecto realista a las escenas e incluir movimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Aplicar texturas avanzadas a los objetos y adaptarlos adecuadamente.
- Incluir iluminación fotorrealista.
- Crear modelos complejos.
- Crear animaciones complejas.



TEMARIO

1. Modelado profesional (II)
2. Modificadores (II)
3. Iluminación fotométrica
4. Materiales (II)
5. Animación (II)
6. Postproducción en 3DSMAX
7. Render (II)

Modelado Orgánico con Pixologic ZBrush (50 horas)

Creación y diseño de personajes y criaturas mediante escultura 3D.

CONTENIDOS

1. Conceptos básicos de ZBrush.
2. Interface y entorno:
 - Modo de edición.
- Manipular objetos y el entorno con ZBrush.
 - Personalización del entorno.
 - Pinceles.
 - Pinceles preconfigurados.
 - Pinceles editables.
- Aplicación de alphas para editar y creación de alphas personalizados.
3. Modelado orgánico con ZBrush:
 - Conceptos de anatomía.
 - Encajar la figura para modelar.
- Criterios estéticos para el modelado 3D.
- Técnicas de modelado para personajes.
 - Optimizar el modelo orgánico.
- Modelado orgánico para videojuegos.
 - Modelado de alta producción.
 - Modelado con ZSpheres.
- Operaciones con ZSpheres: crear, escalar...
4. Suprimir, mover y rotar ZSpheres.
5. Modelados con primitivas:
 - Deformación de primitivas.
 - Curvas dinámicas.
- Herramientas de modelado graphite:
 - » Modos de selección.
 - » Modo Paint Deform.
 - » PolyDraw.
 - » Topología.
- Modificadores de apoyo en el modelado orgánico:
 - » Suavizar.
 - » Triangular.
 - » Mullir.



6. Añadir detalles:

- Surface Noise.
- Trabajo con geometrías HD.
- Trabajando con capas.
 - Deformaciones.
 - Subtools.
 - Mesh extract.

7. Retopología.

8. Materiales.

9. Materiales y texturizado:

- Polypaint.

10. Texturizado avanzado:

- Texturas de librería y texturas personalizadas.
 - Coordenadas de texturas.
 - Poligroups.
- Mapeado y materiales complejos.
 - Gravedad.
- Utilidades de físicas con ZBrush.

11. Plugins:

- Texturas de librería y texturas personalizadas.
 - Coordenadas de texturas.
 - Poligroups.
- Mapeado y materiales complejos.
 - Gravedad.
- Utilidades de físicas con ZBrush.

12. Iluminación.

13. Tipos de luces y atributos:

- Iluminación a 3 puntos.
- Sets de iluminación.

14. Iluminación avanzada.

15. Acabado final.

Diseño Gráfico 2D y 3D (210 horas)

OBJETIVOS GENERALES

Este curso ha sido diseñado para todas aquellas personas que, sin experiencia previa, quieran aplicar y conocer tanto la teoría como las técnicas y herramientas informáticas necesarias para diseñar con éxito creatividades para soportes impresos.

La ilustración digital, el retoque fotográfico, el diseño de identidad corporativa, la maquetación, la creación y renderización de elementos y entornos 3D, así como la perfecta unión de todos estos elementos junto con todas las bases del diseño gráfico en cuanto a tipografía, color, composición, etc. son dirigidas a la confección de un completo portafolio que es indispensable a la hora de presentarse al mundo laboral.

SALIDAS PROFESIONALES

- Agencias de diseño gráfico y editoriales.
- Agencias de publicidad, marketing y comunicación.
- **Sistemas de información multimedia:** bases de datos, portales, hipertextos, libros electrónicos y sistemas expertos multimedia.
 - Diseño de libros, revistas y catálogos.
- Empresas de nuevas tecnologías, e-commerce, formación, animación 2D y 3D, y comunicación.
 - Producción publicitaria.
 - Diseño de páginas web.
- Administrador de páginas web.
 - Ilustración.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dominar los conceptos y programas destinados a la creación de ilustraciones, infografías, señalética...
- Acercar los conocimientos específicos a quienes necesiten utilizar herramientas profesionales para tratar y crear imágenes 2D y 3D para su producción impresa, para la web y para la producción multimedia.
- Adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar la creación y elaboración de los productos editoriales, libros, dípticos, trípticos, folletos, colecciones...
- Creación de logotipos y su desarrollo.
- Merchandising, packaging, stands y grandes espacios publicitarios.



Más información en www.inutec.es

Photoshop (Básico) 50 HORAS

OBJETIVOS

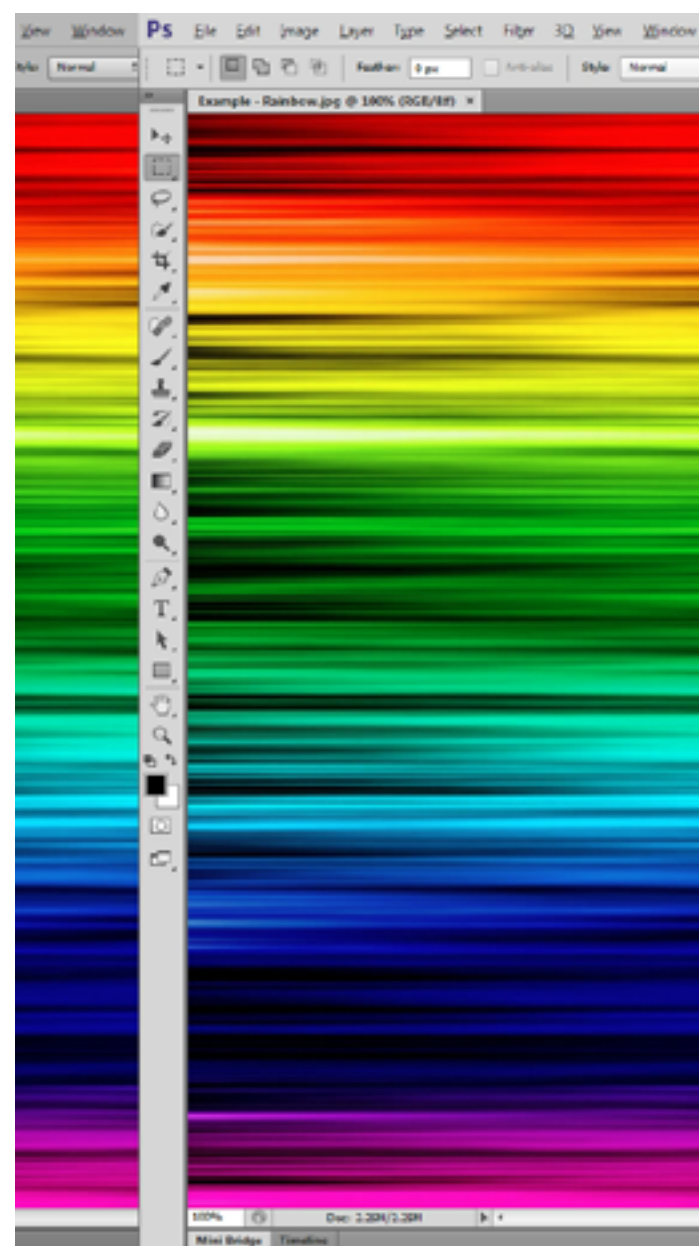
Adobe Photoshop es el editor de imagen más interesante y solicitado por los profesionales de la fotografía, el diseño y el mundo artístico en general, sin olvidarnos de los usuarios de otros campos.

El objetivo principal de este curso es proveer a los alumnos de los conocimientos necesarios para poder trabajar con las herramientas y utilidades del programa Adobe Photoshop CS4. Este curso está dirigido a todas aquellas personas que deseen adentrarse en uno de los programas más interesantes y solicitados por los profesionales de la fotografía, el diseño y el mundo de la imagen digital en general.

También puede resultar interesante para aquellos usuarios de otros programas de características similares, como Macromedia Fireworks, GIMP y Corel PaintShop Photo Pro.

TEMARIO

1. Introducción a Photoshop
2. Adobe Bridge
3. El entorno de Photoshop
4. Métodos alternativos de para desplazar la vista de la imagen
5. La Herramienta de Pintura y Edición
6. Crear formas de Píxel
- La herramienta sustitución de color
7. Crear Motivos Personalizados
8. Degradados personalizados
9. Las herramientas de Borrado
10. Las Capas
11. Selección de Capas
12. Grupos de capas
13. Alineación y Distribución
14. Las Selecciones
15. Máscaras de Selección
16. Trabajando con Capas
17. El Comando Deformar
18. Formas y Texto
19. Edición Avanzada de Capas
20. El Filtro Punto de fuga
21. Fotografía Digital
22. Impresión de imágenes



Photoshop (Avanzado) 50 HORAS



TEMARIO

1. Fotografía Digital Avanzada
2. Creación de Imágenes Sintéticas
3. Opciones Adicionales
4. Los Trazados
5. Formas personalizadas
6. Las Instrucciones
7. Obtener más recursos

Más información en www.inutec.es

Illustrator (Básico) 50 HORAS

OBJETIVOS GENERALES

Introducir al participante en el campo del diseño asistido por ordenador y, en concreto, en el dibujo basado en vectores y capacitarle para poder crear carteles, ilustraciones, tarjetas, logotipos, etc.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Entender las diferencias entre el dibujo vectorial y de bitmap y las ventajas y desventajas de cada uno de ellos.
 - Utilizar las herramientas básicas que ofrece el programa Adobe Illustrator y entender su filosofía de trabajo basada en objetos.
- Configurar el entorno de trabajo según las necesidades de cada usuario o de una tarea concreta.
- Aprender a crear formas básicas y a transformarlas hasta conseguir exactamente los diseños que deseemos.
- Conocer los fundamentos del color y los diferentes modos de aplicación dentro del programa.



Illustrator (Avanzado) 50 HORAS

OBJETIVOS GENERALES

El participante a través de la práctica conseguirá dominar las herramientas del diseño y crear cualquier tipo de representaciones gráficas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Dominar las numerosas herramientas de efectos avanzados que posee el programa.
- Preparar los archivos para poder ser enviados del modo correcto a una imprenta o centro especializado.



Más información en www.inutec.es

- ### TEMARIO
1. Introducción a Illustrator
 2. Componentes de Illustrator
 3. Creación de formas
 4. Trabajar con color
 5. Dibujo de trazados
 6. Transformación de objetos
 - El cuadro delimitador.
 7. Las Capas
 8. Importación de archivos
 9. Filtros y efectos
 10. Creación eficiente de ilustraciones
 11. Cómo crear y dar formato a un texto

1. Creación de efectos pictóricos:
2. Creación de formas complejas:
3. Pinceles:
4. Gráficas de datos:
5. Vectorización de imágenes: El calco interactivo.
6. Manejo avanzado de ilustraciones: La pintura interactiva.
7. Acciones y automatización:
 - Crear un nuevo grupo de acciones.
8. Preparar para imprimir:
9. Guardar y exportar:
10. Casos prácticos.

InDesign (Básico) 50 HORAS

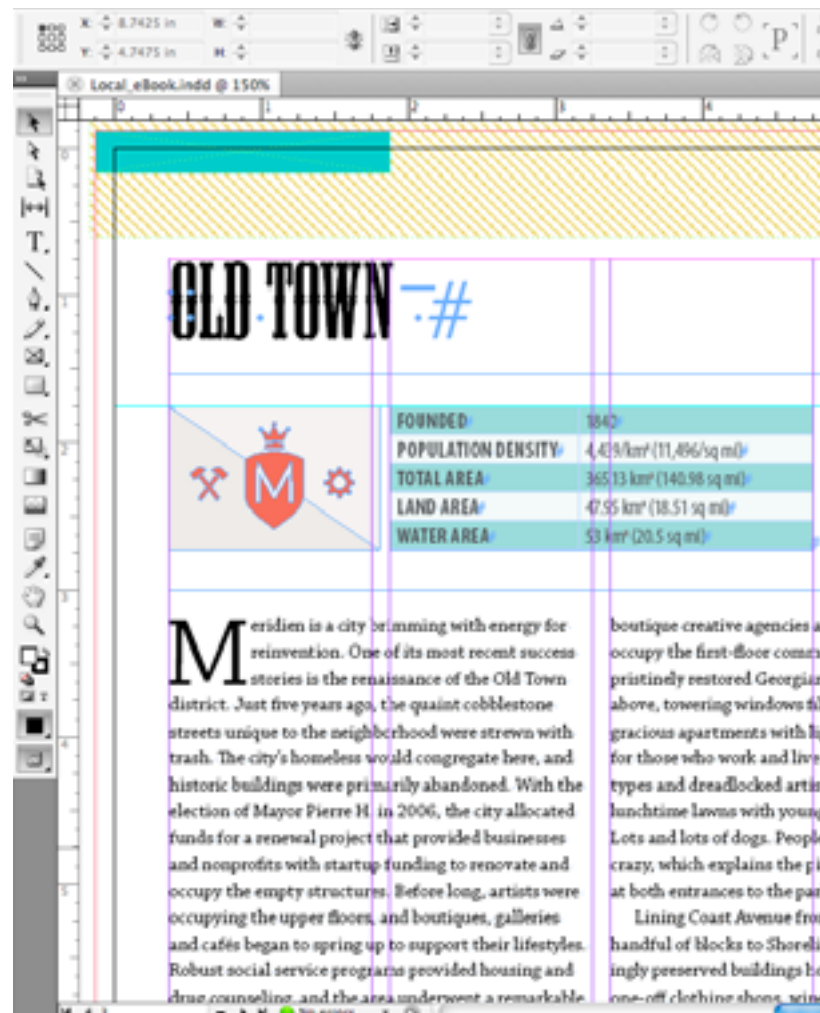
OBJETIVOS GENERALES

Este curso de Adobe InDesign permite al participante mediante esta aplicación poder crear múltiples páginas y así el participante ser capaz de diseñar y maquetar carteles, folletos, dípticos, trípticos maquetar carteles, folletos, revistas, etc.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Una vez finalizado el curso de maquetación profesional con Adobe InDesign, el alumno obtendrá los conocimientos y técnicas en:

- Trabajo con el entorno.
- Trabajo con documentos.
- Creación de formas.
- Edición y formateo de textos.
- Creación de índices y tablas de contenido.
- Trabajo con color.
- Preparado de documentos para impresión.
 - Perfiles de impresión.
 - Calibración de monitores.
 - Impresión.



TEMARIO

1. Conociendo el área de trabajo
2. Tareas básicas de InDesign
3. Crear texto
4. Formato básico del texto
5. Listas, tablas y caracteres especiales
6. Gráficos con InDesign
7. Importación y modificación de gráficos
8. Documentos extensos
9. Exportar e imprimir documentos PDF

Más información en www.inutec.es



InDesign (Avanzado) 50 HORAS

TEMARIO

1. Diagramación de páginas:
2. Transparencias y efectos:
3. Usar hojas de estilo:
4. Usar páginas, capas y XML:
5. Hipervínculos, marcadores y PDF:
6. Impresión y producción:



OBJETIVOS GENERALES

El curso de maquetación profesional con Adobe InDesign ha sido pensado y desarrollado específicamente para lograr que el alumno adquiriera las habilidades, técnicas y conocimientos necesarios sobre diseño y maquetación de publicaciones gráficas de altísima calidad profesional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

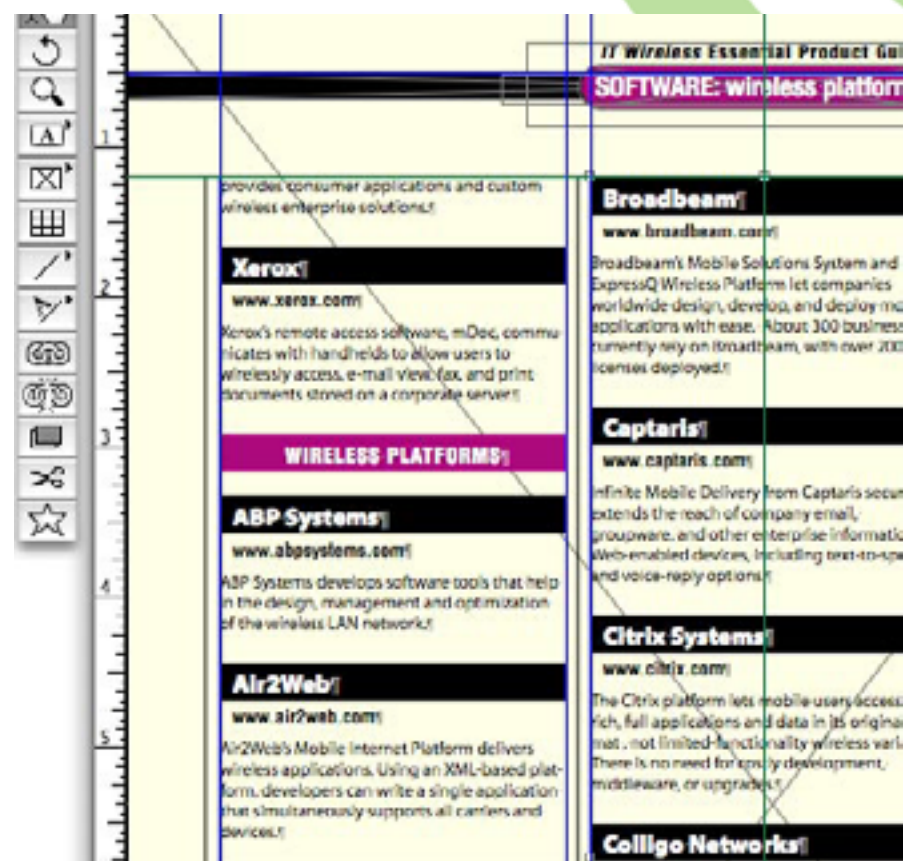
Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Usar las técnicas y métodos de trabajos necesarios para la creación profesional de folletos, libros, revistas y, en general, cualquier tipo de material impreso.
- Entender la filosofía de trabajo de Adobe InDesign y aprovechar las numerosas herramientas que este programa ofrece a sus usuarios.
- Poder distribuir y colocar con precisión las cajas de texto, imágenes y demás elementos necesarios dentro de las páginas del documento.
- Optimizar los tiempos y la eficacia del trabajo gracias a la utilización de las páginas maestras.
- Aprovechar las posibilidades que el conocimiento de los diferentes usos del color ofrece para enriquecer y mejorar los diseños realizados.

QuarkXpress (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Con el curso de QuarkXpress para maquetación el alumno no sólo aprende a manejar con destreza el programa estándar de diseño gráfico y maquetación QuarkXpress, sino que además adquiere los conocimientos necesarios y las técnicas para maquetar toda clase de publicaciones como revistas, libros, folletos, carteles, etc. profesionalmente.



TEMARIO

1. Introducción
2. Creación de documentos
3. Tratamiento de texto
4. Imágenes
5. Tipografía
6. Colores
7. Maquetación de página
8. Imprimir

Adobe InDesign y Publicación Electrónica(60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El futuro de la publicación orientada a dispositivos móviles: iPads, tabletas Android, BlackBerrys, smartphones y libros electrónicos (e-books). Revistas, catálogos y periódicos que cautivarán con sorprendentes posibilidades: scrolls táctiles, pase de diapositivas, panorámicas 3D, vídeos y audio incorporados a los artículos de prensa, catálogos y books fotográficos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descubrir las capacidades de este novedoso sistema de publicación.
- Crear contenidos orientados a dispositivos móviles, tablets...
- Aumentar la interactividad de nuestras publicaciones: scrolls, panorámicas...
- Conocer las posibilidades de fidelización de este sistema de publicación.

TEMARIO

1. Conceptos básicos
2. El entorno de trabajo de InDesign
3. Composición: configuración de páginas
4. Trabajar con objetos
5. Colores y muestras en InDesign
6. Trabajar con texto
7. Trabajar con tablas
8. Trabajar con imágenes
9. Trazados vectoriales
10. Documentos extensos
11. Preparación de impresión
12. Publicaciones interactivas
13. Formatos de libro electrónico
14. Software y hardware
15. Adobe InDesign y el libro electrónico
15. Formato ePUB
16. Publicaciones electrónicas con Adobe Acrobat



Flash Básico (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

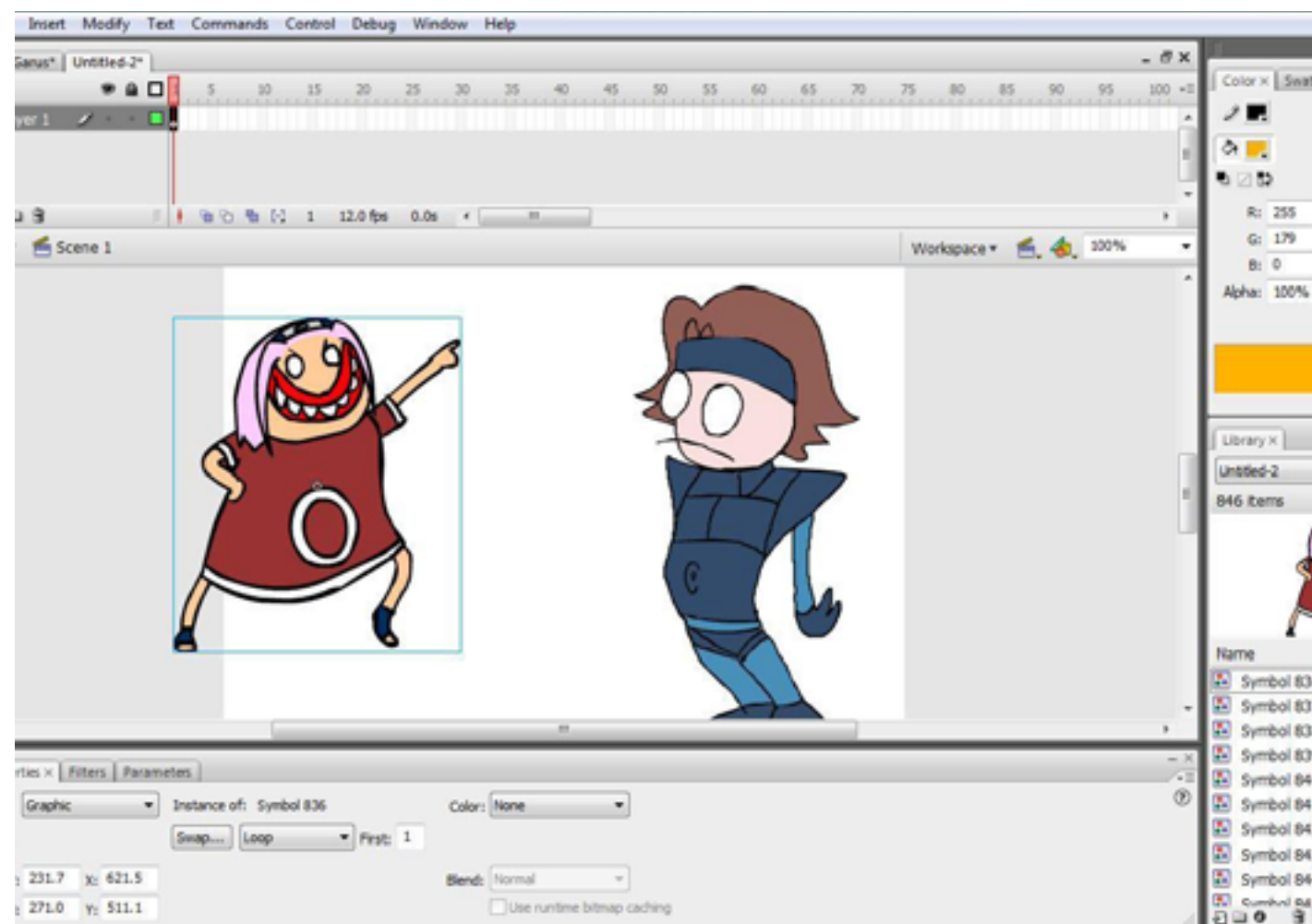
Este curso comienza formando al alumno en el uso eficaz de la aplicación Flash de Adobe orientado al diseño gráfico vectorial y de animaciones, aprendiendo a configurar el entorno de trabajo, preparar las propiedades de la animación o película, los paneles, etc. para comenzar a practicar con las herramientas de dibujo de Flash, el trabajo con el color, las paletas, rellenos, y modificar formas con transformaciones y otras operaciones. Además de uso avanzado del programa Flash para la realización de animaciones profesionales, se aprende el lenguaje de programación de Flash ActionScript, con el que el alumno aprende a añadir interactividad a los proyectos de Flash para conseguir realizar desde presentaciones interactivas, hasta juegos, contenidos educativos, paginas web dinámicas, aplicaciones o interfaces de usuario para dispositivos móviles.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El objetivo que se deberá alcanzar a la finalización del curso, será lograr un profundo conocimiento teórico práctico de la herramienta y su lenguaje de programación ActionScript, que permitan al alumno enfrentarse a proyectos profesionales de envergadura.

TEMARIO

1. El entorno de Flash
2. Dibujo con Flash
3. Trabajar con textos
4. Gráficos, clips de película y botones
5. Los filtros
6. Importación archivos
7. Línea de tiempo
8. Animaciones de movimiento
9. Interpolación y animación mediante forma
10. Publicar películas
11. ActionScript



Flash Avanzado (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El participante, mediante la práctica, podrá dominar y crear sencillas películas animadas.

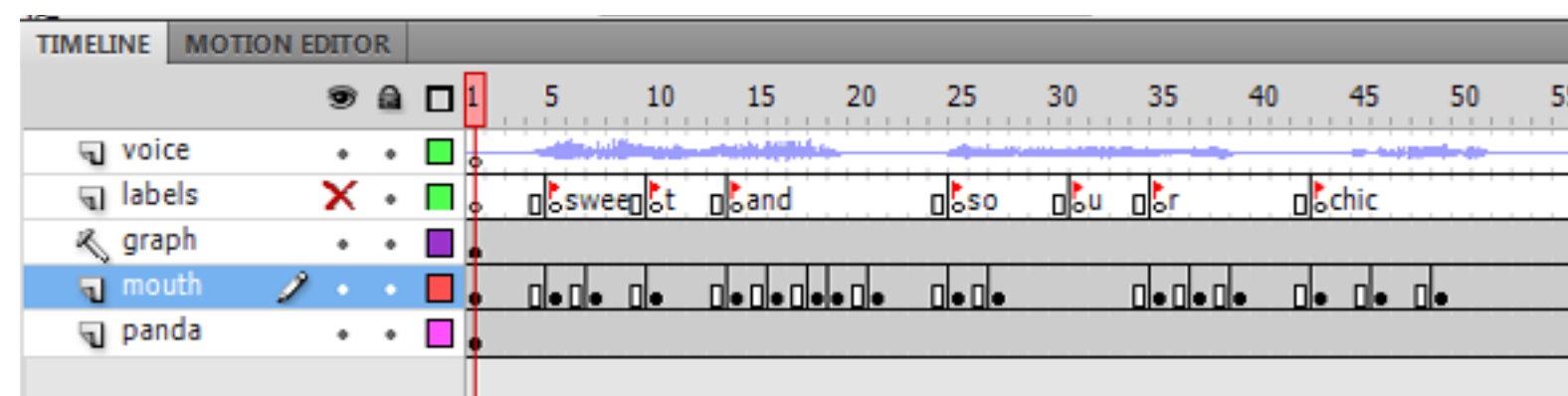
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Crear películas animadas, con diferentes tipos de animaciones.
- Crear una pequeña aplicación animada (Ej: cómic) a base de animaciones simples y complejas.
- Usar elementos adicionales en Flash, componentes y sus acciones (ActionScript).
- Usar el código de forma extensa, ActionScript, con estructuras: bucles, condiciones, variables, arrays, etc.

TEMARIO

1. Panel Componentes y su utilización
2. Sonidos
3. Vídeo con Flash
4. Fuentes en Flash
5. Sistema de cinemática inversa en Flash
6. HTML y CSS dentro de Flash
7. ActionScript



Adobe Acrobat (30 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Asimilar la importancia y utilidad de crear documentos en PDF, el formato propio de Acrobat y el estándar del mercado para la creación de documentos electrónicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los participantes al finalizar el curso llegarán a:

- Conocer el entorno de trabajo del programa, así como sus herramientas.
- Distinguir entre los diferentes componentes de esta familia de software (Distiller, Acrobat, Reader) y conocer la utilidad de cada uno de ellos.
- Aprender los distintos métodos que Acrobat nos ofrece para crear documentos electrónicos, así como convertir documentos de otras aplicaciones en este formato.
- Manejar cómodamente los ficheros PDF, insertando y modificando elementos en sus páginas (texto, imágenes, sonido, vídeo, notas...).
- Controlar la navegación del documento a través de la creación de hipervínculos.
- Ser capaces de decidir y configurar las características del fichero creado en base a su destino final (impresión, distribución electrónica) y obrar en consecuencia.

TEMARIO

1. Empezar a trabajar
2. Edición e impresión de documentos PDF
3. Formularios
4. Búsqueda, distribución y revisión de PDF
5. Funciones de navegación
6. Firma digital y seguridad



Adobe Acrobat™

Ofimática Básica (90 HORAS)

TEMARIO

Sistema Operativo Windows

1. Sistema de Ventanas de Windows
2. Gestión de archivos
3. Gestión de programas periféricos

Editor de Textos Word

4. Introducción
5. Explorar el entorno de trabajo
6. Funciones Básicas de Documentos Word
7. Funciones básicas de trabajo.

Hoja de Cálculo Excel

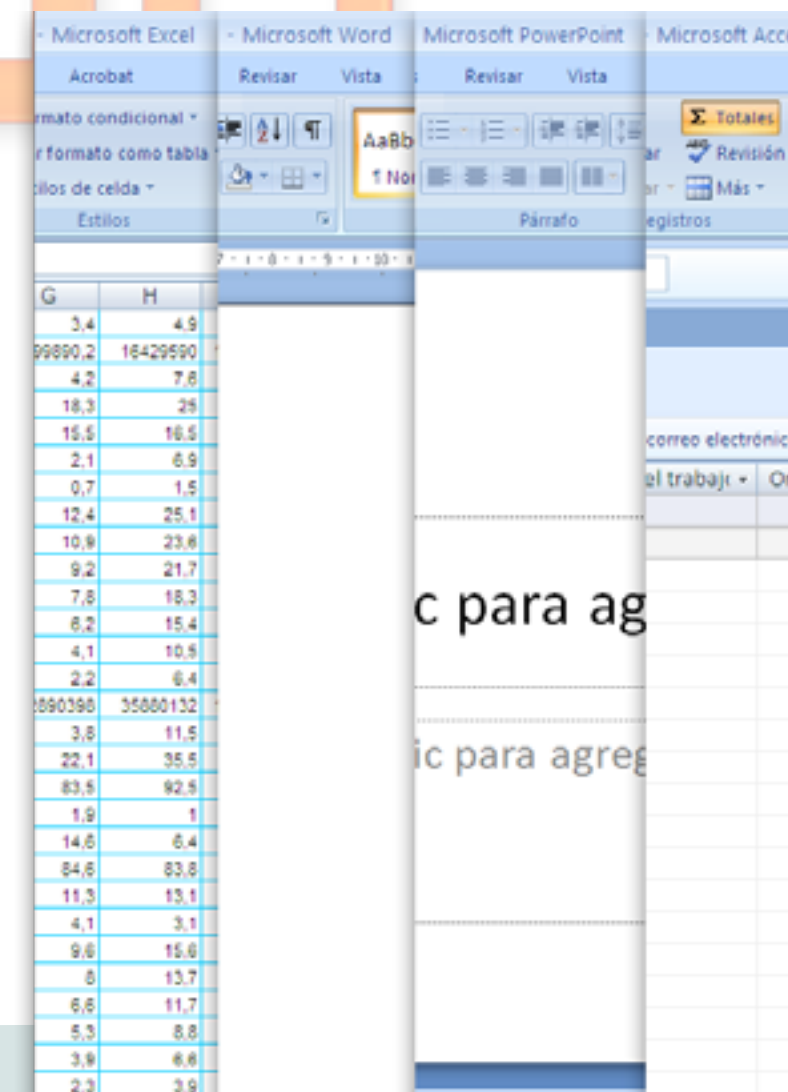
9. Introducción a Excel
10. Operaciones básicas
11. Trabajar con celdas
12. Formatos de Hoja

Bases de Datos Access

13. Introducción
14. Planificación de una base de datos
15. Llevar a la práctica lo planificado
16. Operaciones básicas con tablas
17. Consultas
18. Consultas básicas
19. Creación de Informes
20. Introducción. Conceptos básicos
21. Trabajo con una Presentación
22. Edición
23. Trabajo de Patrones
24. Impresión
25. Opciones para realizar una Presentación

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este curso darle al asistente una amplia formación en informática aplicada a las tareas administrativas habituales de oficinas y empresas, capacitándolo para realizar tales trabajos mediante el ordenador con eficiencia y con el nivel de destreza que requiere el ámbito profesional por medio del grupo de programas Office.



Word 2007 (30 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Adquirir una práctica de manejo de la aplicación que les posibilite la elaboración de documentos complejos con rapidez y eficacia.

TEMARIO

1. Estilos, esquemas y plantillas
2. Plantillas
3. Crear formularios de word
4. Utilidades
5. Documentos maestros
6. Combinar correspondencia
7. Combinar etiquetas postales y catálogos
8. Macros



Excel 2007 (30 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Saber utilizar la mayoría de las funciones de dichas hojas de cálculo con mayor aprovechamiento para la gestión de datos numéricos con tratamientos estadísticos o financieros. Crear tablas dinámicas y contar con los conocimientos suficientes para optimizar el rendimiento del trabajo con hojas de cálculo Excel.

TEMARIO

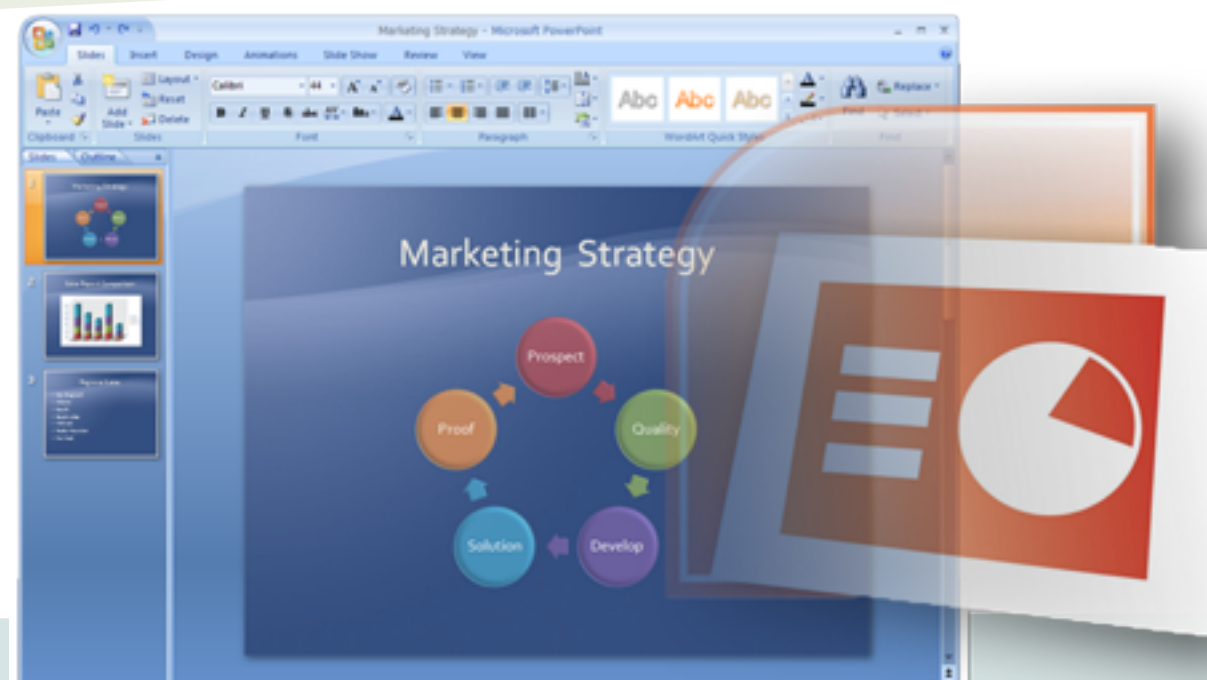
1. Gestionar información con Excel
2. Creación de gráficos y elementos de dibujo
3. Herramientas de análisis empresarial y previsiones
4. Importar y exportar hojas de calculo
5. Mostrar la información de una hoja de Excel
6. Formularios
7. Tablas dinámicas.

Total Sales by Store		Total Sales by Region	
Store	Sales	Region	Sales
Store 1	\$ 313,765	West	\$ 1,218,250
Store 2	\$ 107,160	South	\$ 534,389
Store 3	\$ 351,751	Midwest	\$ 1,009,268
Store 4	\$ 131,047	East	\$ 900,431
Store 5	\$ 252,136		
Store 6	\$ 167,462		
Store 7	\$ 210,073		
Store 8	\$ 308,092		
Store 9	\$ 97,492	Total Sales by Category	
Store 10	\$ 393,484	Category	Sales
Store 11	\$ 396,891	Automotive	\$ 86,285
Store 12	\$ 151,160	Gardening	\$ 52,048
Store 13	\$ 251,390	Electronics	\$ 83,026
Store 14	\$ 392,776	Jewelry	\$ 93,035
Store 15	\$ 259,654	Sporting	\$ 50,016
Store 16	\$ 225,184	Houseware	\$ 19,149
Store 17	\$ 335,785	Books	\$ 42,247
		Games	\$ 18,420

PowerPoint (25 HORAS)

El objetivo principal de este curso es que los asistentes apliquen las opciones del software PowerPoint para la creación de presentaciones. Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Identificar el ambiente de trabajo de PowerPoint.
- Uso de estilos y diseños.
- Manejo de animación.
- Manejo de transiciones.



TEMARIO

1. Crear una presentación
2. Insertar texto
3. Insertar elementos gráficos
4. Presentaciones electrónicas
5. Ejecutar la presentación
6. El trabajo en grupo con presentaciones
7. Las presentaciones en la web
8. El visor y las presentaciones portátiles

Más información en www.inutec.es

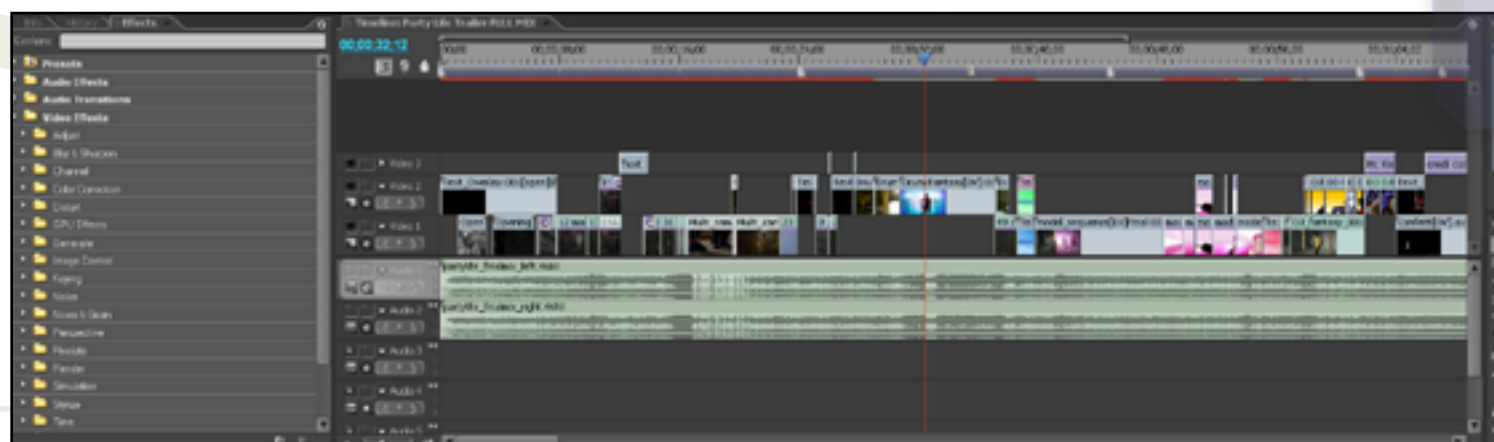
Adobe Premiere (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general es profundizar en el concepto de vídeo digital y llegar a dominar completamente este editor de vídeo digital para poder realizar películas de vídeo creativas y disponibles para su publicación y reproducción en distintos tipos de reproductores, incluida la web.

TEMARIO

1. Conociendo Premiere Pro CS4
2. Un paseo rápido por la interfaz de Premiere Pro
3. Captura de clips de vídeos
4. Selección de configuraciones, ajuste de preferencias y manejo de activos
5. Edición de vídeo de corte directo
6. Adición transiciones de vídeo
7. Creación títulos dinámicos
8. Aplicación herramientas especializadas de edición
9. Añadiendo efectos de vídeo
10. Animación de vídeo
11. Adquisición y edición de audio
12. Adorno y mezcla de su sonido
13. Técnicas de composición



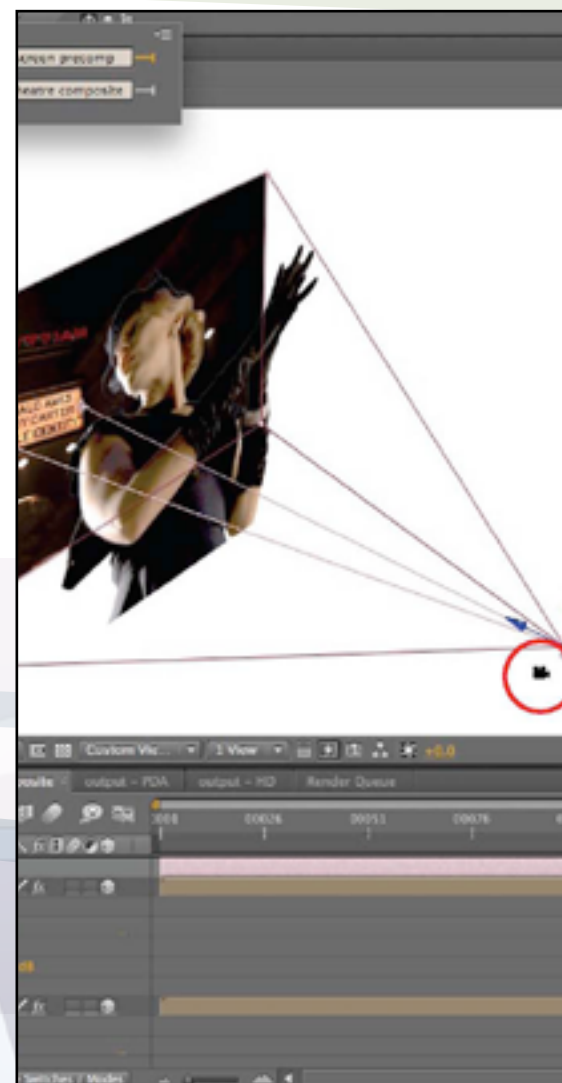
Adobe After Effects (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Crear gráficos animados y efectos visuales con el estándar del sector. Con el software Adobe After Effects CS4, puede crear efectos visuales de gran calidad y gráficos animados increíbles mediante herramientas flexibles que le permiten ahorrar tiempo y le ofrecen una potencia creativa incomparable.

TEMARIO

1. Introducción a la Postproducción Digital
2. Planificación y administración de proyectos
3. Composiciones
4. Capas Creación y Características
5. Herramienta de texto y gráficos
6. Animación de capas y objetos
7. Efectos. Tipos de efectos
8. Luces y cámaras
9. Procesamiento y exportación



Access 2007 (Avanzado)

DURACIÓN: 30 horas.

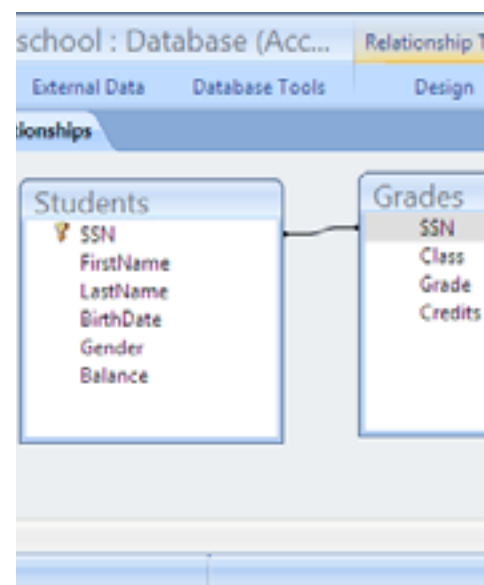
OBJETIVOS GENERALES

Al terminar el curso, el alumno será capaz de diseñar bases de datos, trabajar con ellas como usuario avanzado y optimizar su rendimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar la formación los participantes deberán ser capaces de:

- Conocer los fundamentos de bases de datos con tablas y relaciones.
- Saber realizar consultas complejas a la base de datos.
- Dominar la modificación y creación manual de formularios e informes.
 - Conocer los objetos avanzados de Access.
 - Aprender a manejar la seguridad y las herramientas de Access para bases de datos.
- Iniciar la aproximación a la programación por medio de las macros.



CONTENIDOS

1. Trabajar con controles y formulario
2. Informes (report) y consultas
3. Creación de informes algo mas complejos
- Vincular un informe principal a un subinforme
4. Xml
5. Macros
6. Objetos de datos active x
7. Seguridad



Windows Server®

Windows Server (40 HORAS)

TEMARIO

1. Introducción
2. Administración local
3. Grupo de trabajo
4. Servicio DHCP
5. Servicios de nombres WINS Y DNS
6. Dominio
7. Almacenamiento de datos
8. Servicios avanzados
9. Introducción a Windows 2003 Small Bussines

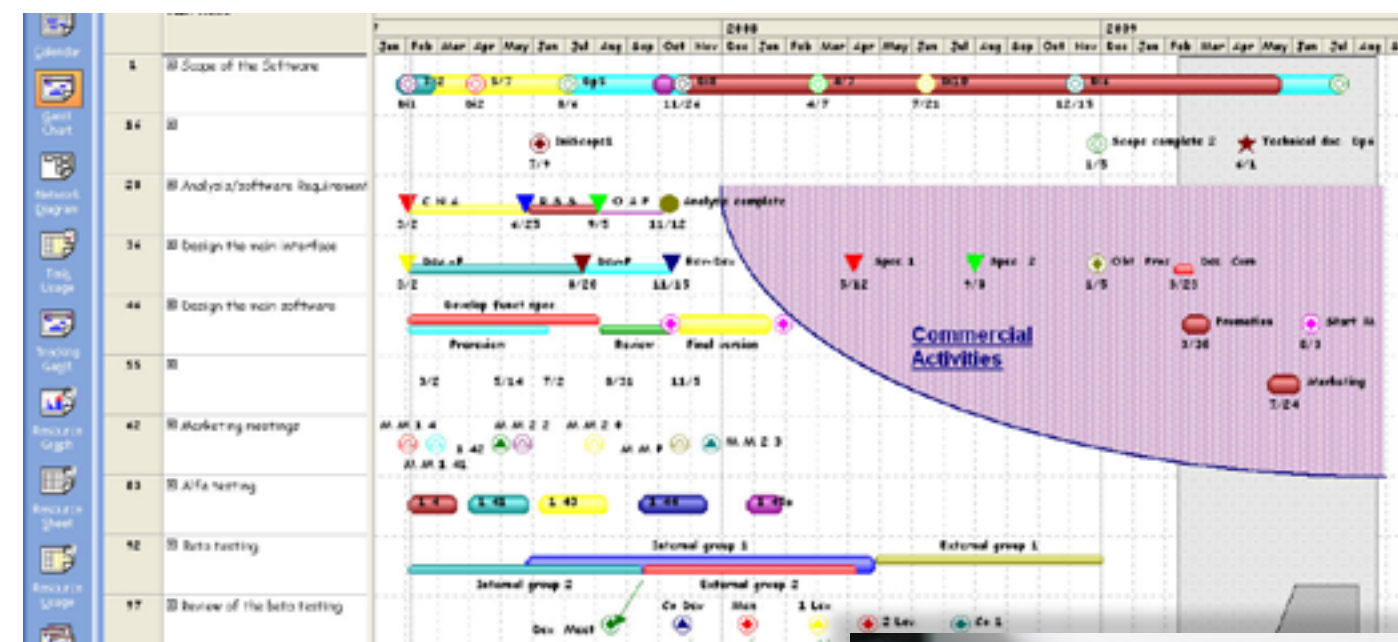
OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos de este curso son facilitar a todos los asistentes, conocimientos suficientes del Sistema Operativo Windows 2003 Server

Gestión de Proyectos con Microsoft Project (40 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Con este curso que será mayormente práctico, se conseguirá que los asistentes puedan realizar la planificación y gestión de proyectos mediante la previsión de tiempos y costes así como la coordinación y seguimiento de las distintas fases establecidas para su adecuado desarrollo.



TEMARIO

1. Fundamentos de la planificación de proyectos
2. Instalación de Microsoft Project
3. Introducción a la gestión de proyectos con MS Project
4. Comienzo de un proyecto paso a paso
5. Aprendizaje desde la bas
6. Manejo de las tareas de proyectos
7. Esquematización de un proyecto
8. Establecimiento de dependencias entre tareas
9. Gestión de los recursos del proyecto
10. Utilización de calendarios
11. Programación con recursos
12. Gestión de las cargas de trabajo de recursos
13. Programación de las delimitaciones de tareas
14. Control de un proyecto
15. Aplicación de filtros y ordenación de datos



AutoCAD Iniciación/Medio (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Con este curso se pretende hacer un enfoque de comprensión práctico del programa de AutoCad para un uso más sencillo y autónomo. Es importante entender la lógica del programa par poder hacer un buen uso del mismo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dirigido a personas que utilizan AutoCad a nivel básico y quieren mejorar el rendimiento, o personas que no lo utilizan y quieren hacer un buen uso de AutoCad. Este curso sirve para dibujar, modificar y crear dibujos con tu propia biblioteca, capas, sombreados, textos. Es un curso muy completo en el que se enseña el buen uso de las herramientas de AutoCad.



TEMARIO

1. Comprensión del entorno de AutoCad
2. Ayudas al buen y rápido uso del dibujo
 3. Capas
 4. Dibujo
 5. Modificar
 6. Sombreado
 7. Texto
 8. Acotación
9. Ventana de Propiedades
10. Plantillas de dibujo
11. Design Center
12. Entorno gráfico
13. Plantilla
14. Control de planos de trabajo
15. Design Center
16. Bloques con atributos y bloques dinámicos
17. Referencia externas
18. Tablas y textos de campo
19. Modo Presentación
20. Impresión y publicación de planos:

Más información en www.inutec.es

AutoCAD 3D (40 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Dirigido a personas con un conocimiento bueno del Autocad siendo este un curso orientado a la correcta y profesional presentación de un proyecto real.

TEMARIO

1. Introducción a los modelos sólidos
2. Visualización de modelos en 3D
3. Control de planos de trabajo
4. Creación de sólidos básicos
5. Combinación y modificación de sólidos
 6. Aplicar materiales
 7. Insertar focos y luces
 8. Renderizado de dibujos
 9. Animaciones
 10. Creación de vistas



AutoCAD civil 3D (60 HORAS)

OBJETIVO

El software de CAD 3D Autodesk® Civil 3D® ofrece un conjunto de herramientas para profesionales de la Topografía y Obra Civil combinando información topográfica con productos 3D.

CONTENIDOS

1. Herramientas de topografía
2. Creación y edición de superficies
3. Diseño y configuración de explanaciones
4. Diseño y configuración de alineaciones
5. Creación de perfil longitudinal
6. Creación de perfiles transversales
7. Trabajo en obras lineales
8. Creación de Redes de Saneamiento
9. Estilos de objeto y de etiqueta
10. Metodología para la creación y gestión de proyectos con Civil 3D
11. Herramientas de maquetación de planos



AutoCAD Map 3D (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El software de CAD 3D Autodesk® Map® ofrece un conjunto de herramientas para Ingenieros, profesionales de la Arquitectura, las Ciencias Sociales, Urbanismo, etc., a los que les interese asociar información alfanumérica con información gráfica para generar Análisis y Estrategias de actuación, como conocer el mejor camino entre dos puntos (info. Turística, etc), acordonar zonas afectadas por contingencias críticas ó encontrar un terreno con características específicas.

TEMARIO

1. Presentación AutoCAD Map 3D
2. Introducción a los sistemas de Información Geográfica
3. Herramientas de Limpieza de Dibujo
4. Orígenes de datos
5. Asociar/disociar dibujos
6. Consultas
7. Datos de objeto
8. Clases de elementos
9. Importar/exportar otros formatos (dgn, shp, tab, ...)
10. Creación de topologías
11. Análisis topológicos
12. Libro de mapas
13. Mapas temáticos
14. Herramientas de Map. Conexión datos FDO



Revit Architecture (60 horas)

OBJETIVOS GENERALES

El software de CAD 3D Autodesk Revit ofrece un conjunto de herramientas fáciles de usar y muy productivas para profesionales de la construcción, arquitectura, decoración, etc.

TEMARIO

1. Conceptos básicos
 2. Vistas, visibilidad y familias de objetos
 3. Diseño conceptual
 4. Trabajo con componentes
 5. Anotaciones
- Más información en www.inutec.es

6. Tablas y planeación de espacios
7. Detalles
8. Presentación de plano y hojas de trabajo
9. Impresión

Autodesk Inventor (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El software de CAD 3D Autodesk Inventor ofrece un conjunto de herramientas fáciles de usar para diseñadores mecánicos, a los que les interese preparar documentación y simulación de productos en 3D.



TEMARIO

1. **Introducción a Autodesk Inventor:** Conceptos Básicos, Comportamientos de modelado, administrador de complementos, infoCenter, flujo de trabajo 3D básico, estilos y bibliotecas de estilos, materiales y aspectos, transición desde AutoCAD, transición desde SolidWorks, entornos de trabajo, diseño de Piezas, bocetos 2D, bocetos 3D, cotas, restricciones, geometría de trabajo y operaciones de trabajo, introducción al modelado de piezas, operaciones de pieza, operaciones de plástico, iFeatures e iParts, caras y cuerpos de piezas, modelado de sólidos, representaciones, análisis de piezas, reparación de entorno, entorno de construcción, piezas de chapa, ensamblajes, dibujos, iLogic, colaboración de Grupo de Trabajo y Visualización, optimización de diseño, rendimiento del sistema, programador de tareas, inventor View, herramientas, IDF (convertidor).
2. **Novedades de las nuevas versiones:** Simulación dinámica, análisis de tensión y análisis de estructura

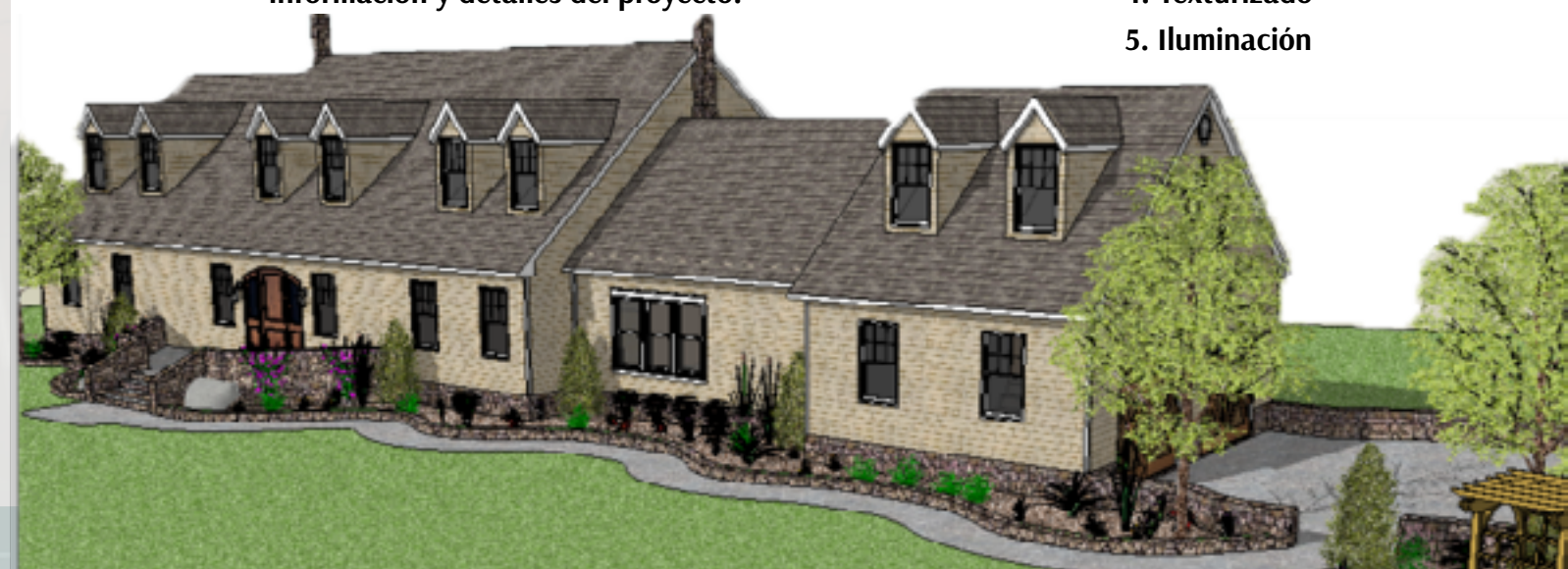
OBJETIVOS GENERALES

Google Sketchup Pro es un programa de modelado en 3D para profesionales, fácil e intuitivo, que permite que cualquiera pueda crear modelos 3D de una manera rápida y precisa. Estos modelos en 3D permitirán mejorar la toma de decisiones y la transmisión de ideas, información y detalles del proyecto.

Sketchup (40 HORAS)

TEMARIO

1. Interface
2. Modelado
3. Animación
4. Texturizado
5. Iluminación



Diseño Web y Programación Multimedia (210 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

La mayoría de los cursos de formación de diseño y desarrollo web se limitan a mostrar las herramientas, sus funcionalidades y las características del software dedicado a la creación de páginas y contenidos para web. Este curso ha sido creado para cubrir las necesidades reales de producción de las agencias de publicidad, basando sus objetivos en el desarrollo completo tanto de un sitio web mediante XHTML, CSS o con tecnología Flash, como de una campaña de marketing on-line.

De esta forma, se abordan todas las fases del proceso: desde la creación de la campaña a través de la puesta en marcha de las diferentes técnicas de creatividad, hasta la producción de cada uno de los elementos necesarios tales como banners, elementos multimedia o contenidos de vídeo.



TEMARIO

A. DREAMWEAVER

1. Introducción a Dreamweaver
2. Comienzos con el Dreamweaver
3. Tablas en Dreamweaver
4. Vínculos en Dreamweaver
5. Blank y Parent_
6. Formularios en Dreamweaver
7. Alta en buscadores
8. Mandamientos
- B. FLASH
9. Introducción a Flash
10. Comienzos con Flash
11. Continuación: barra de propiedades en Flash
12. Objetos en Flash
13. Animar con símbolos en Flash
14. Máscaras en Flash
15. Botones en Flash (ActionScript)
16. Mandamientos
- C. CASCADING STYLE SHEETS (CSS)
17. Introducción a CSS
18. Aplicación de estilos
19. Estilos de fondo y color

20. Estilos de borde, dimensiones y márgenes

21. Estilos para tipos de letra
22. Estilos para textos
23. Estilos para listas y ratón
24. Estilos especiales de Internet Explorer
25. Estilos especiales de Netscape/Mozilla
26. CSS Positionning
- D. ACTIONSCRIPT 3.0 (AS)
27. Programación orientada a objetos
28. Cadenas
29. Expresiones regulares
29. Métodos para utilizar expresiones regulares con cadenas
30. Texto
31. API de dibujo
32. Geometría
33. Aplicación de filtros a objetos de visualización
34. Creación y aplicación de filtros
35. Mapa de bits
36. Vídeo
37. Aspectos de la clase de vídeo
38. Sonido
39. Datos externos

Dreamweaver básico(50 HORAS)

TEMARIO

1. Conceptos básicos de Dreamweaver
2. El entorno de trabajo
3. Configuración de un sitio local
4. El texto
5. Hiperenlaces
6. Imágenes
7. Tablas
8. Formularios
9. Multimedia
10. Las plantillas
11. HTML desde Dreamweaver
12. Otros elementos
13. Capas
14. Comportamientos

OBJETIVOS GENERALES

El programa DreamWeaver es una herramienta de desarrollo profesional de sitios web, que cuenta con características novedosas y ofrece un panorama amplio de opciones de diseño, indispensable para los diseñadores expertos y principiantes de web.

DreamWeaver puede utilizarse para crear sitios web en forma visual, con una interfaz gráfica de fácil manejo que permite visualizar los cambios efectuados al mismo tiempo se realizan.

Durante el desarrollo del curso se verá el proceso de creación de una **página web**: la definición de una estrategia y unos objetivos del sitio, el diseño (en el que se define el aspecto y el funcionamiento del sitio), la fase de producción y desarrollo (durante la cual se crea el sitio), la comprobación de la funcionalidad para ver si se cumplen los objetivos establecidos y, al final, la publicación del sitio.



Dreamweaver avanzado(50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Este curso cubre las funciones usadas en Dreamweaver relacionadas con el acceso a bases de datos, la ejercitación para trabajar con Dreamweaver recuperando y manipulando datos así como la creación de formularios interactivos y toda la adición de elementos dinámicos en las páginas creadas.

También incluye tareas para restringir el acceso a sitios web. Crear animaciones en el propio programa usando la línea de tiempo, ver todos los comportamientos y aplicación en el sitio web.

TEMARIO

1. Comportamientos avanzados
2. Estilos CSS Avanzado
3. Sitios remotos
4. Servidor de pruebas
5. Páginas dinámicas
6. Cómo crear un blog
7. XML y RSS
8. AJAX y Spry Framework

Más información en www.inutec.es

Programación web con HTML 5.0 y CSS3 (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Aprender las nuevas etiquetas y propiedades del lenguaje, saber utilizarlas y conocer la importancia de la semántica en el entorno web.

El participante finalizará el curso con los conocimientos necesarios para poder crear y desarrollar webs actuales, que se basen en el nuevo lenguaje del Diseño Web.

TEMARIO

1. Introducción a HTML5 y CSS3
2. Código al estilo HTML5
 - Presentar el sitio The HTML5 Herald
3. Más semántica en HTML5
4. Formularios HTML5
5. Audio y vídeo HTML5
6. Introducción a CSS3
7. Degradados CSS3 y múltiples fondos
8. Transformaciones y transiciones CSS
9. Fuentes incorporadas y diseños multicolumna
10. Geolocation, Offline Web Apps y Web Storage
11. Canvas, SVG y Drag and Drop

Diseño CSS - hojas de estilo en cascada (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Aprender las posibilidades del uso de estilos CSS para desarrollar un diseño web complejo sin la necesidad de recurrir a códigos y tecnologías que restan accesibilidad a nuestro sitio web.

CONTENIDOS

1. Introducción
2. Anatomía y elementos de un documento de hojas de estilo
3. Tratamiento de elementos
4. Modelo de cajas
5. Posicionamiento y visualización



Más información en www.inutec.es



JavaScript (50HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Manejar las características básicas del lenguaje JavaScript para el diseño de páginas web con contenido dinámico.

CONTENIDOS

1. Introducción
2. Elementos básicos
3. Estructuras de control
4. Funciones en JavaScript y depuración de código
5. Arrays en JavaScript
6. Objetos en JavaScript
7. Eventos en JavaScript
8. Frames en JavaScript
9. Configuración del Interface
10. Aplicaciones dinámicas



Phonegap y HTML5 y CSS3 (60 HORAS)

Duración: 90 horas

Nivel: 3

Módulo: Arquitectura tipográfica y maquetación

Ficha certificado: Diseño de productos gráficos

Área: Diseño gráfico y multimedia

Familia: Artes Gráficas

TEMARIO

1. Introducción a PhoneGap
2. Usando PhoneGap en nuestros equipos
3. Introducción a HTML5 y jQuery
4. Usando un browser de desktop:
5. Usando la API de PhoneGap
6. Creando un proyecto completo
7. Usando PhoneGap Build

8. Compilando y distribuyendo en las tiendas

9. Html5 y CCS3

10. Modelos de contenido

11. Estructura básica de una página

12. Nuevos tipos de inputs

13. El elemento canvas

14. Geolocalización



Análisis y Diseño Orientado a Objetos en Lenguaje Unificado y Modelado (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

A través de esta actividad de capacitación, los participantes aprenderán a conocer los conceptos claves de la programación orientado a objetos, aplicable a cualquier lenguaje formal de desarrollo de aplicaciones, también a diseñar, modelar, identificar, distinguir, crear y definir clases basadas en las características de orientación a objetos.



TEMARIO

1. Introducción
2. Metodologías para generación de sistemas orientados a objetos
3. UML notación básica y avanzada
4. UML desarrollo orientado a objetos
5. Herramientas Case
6. Caso Práctico

Programación web con ASP. Net(50 HORAS)



TEMARIO

1. Introducción
2. Formularios Web
3. Controles de validación
4. Estado de la vista (ViewState)
5. Objetos de ASP.NET
6. Trabajar con cookies
7. Acceso a archivos
8. Seguridad en la aplicación
9. Comandos y lectores de datos
10. El proceso de compra

OBJETIVOS GENERALES

Comprender el proceso de creación de páginas interactivas y dinámicas.
Desarrollar aplicaciones para Internet utilizando JavaScript y la tecnología ASP.

Diseño de páginas ASP con acceso a base de datos (50 HORAS)



OBJETIVOS GENERALES

Aprender el funcionamiento de las páginas dinámicas, accesos a bases de datos, funciones propias del lenguaje ASP, objetos más importantes y desarrollar al final del curso una aplicación utilizando todos los conceptos adquiridos.

CONTENIDOS

1. Introducción
2. Conceptos básicos
3. Programación de una pagina ASP
4. Envío de datos y formularios
5. Acceso a bases de datos
6. Objetos ASP
7. Otros aspectos
8. Otras funcionalidades ASP.

Diseño de Páginas Web con PHP y Acceso a B.D. con MySQL (50 HORAS)



OBJETIVOS GENERALES

El participante de la acción mediante la práctica llegará a ser capaz de combinar HTML y PHP, crear páginas dinámicas usando acceso a BBDD.

TEMARIO

1. Páginas web
2. Arquitectura cliente servidor
3. Lenguaje PHP
4. Formularios
5. Acceso a base de datos MySQL
6. Sesiones
7. Seguridad

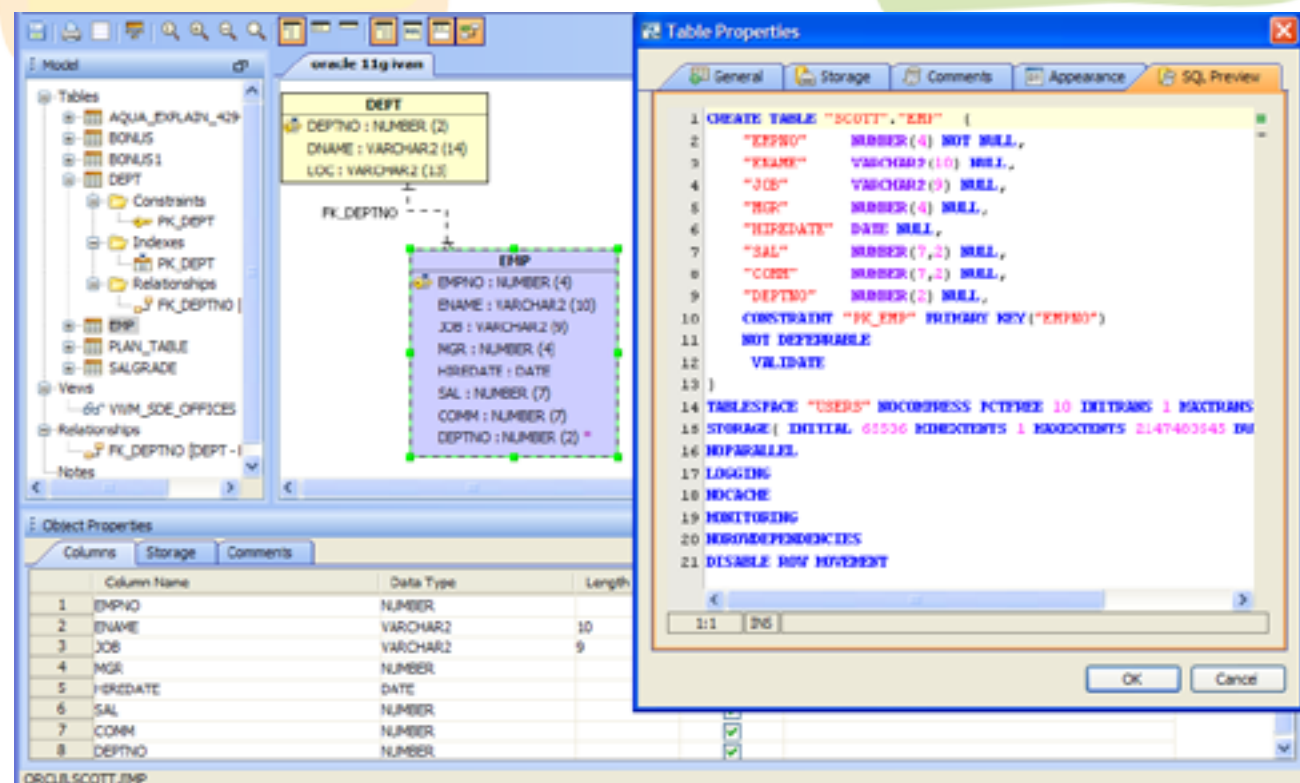
Oracle - Básico (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Los participantes aprenderán a desarrollar y modificar aplicaciones, por medio de Oracle Forms 6i.

CONTENIDOS

1. Introducción (arquitectura de la base de datos)
2. Instalación del software de la base de datos oracle
3. Creación de una base de datos oracle
4. Gestión y operación de una instancia oracle corporation
5. Gestión de estructuras de almacenamiento
6. Administración de usuarios
7. Gestión de objetos del esquema
8. Gestión de datos y concurrencia
9. Funcionamiento del área de undo
10. Implementación de seguridad a nivel de base de datos
11. Configuración del entorno de red básico
12. Mantenimiento proactivo del sistema
13. Introducción a la gestión del rendimiento
14. Conceptos de backup y recuperación en caso de fallos
15. Realización de backups
16. Realización de recuperación
17. Tecnología flashback para recuperación ultra-rápida en caso de fallo
18. Utilidades de copiado de información



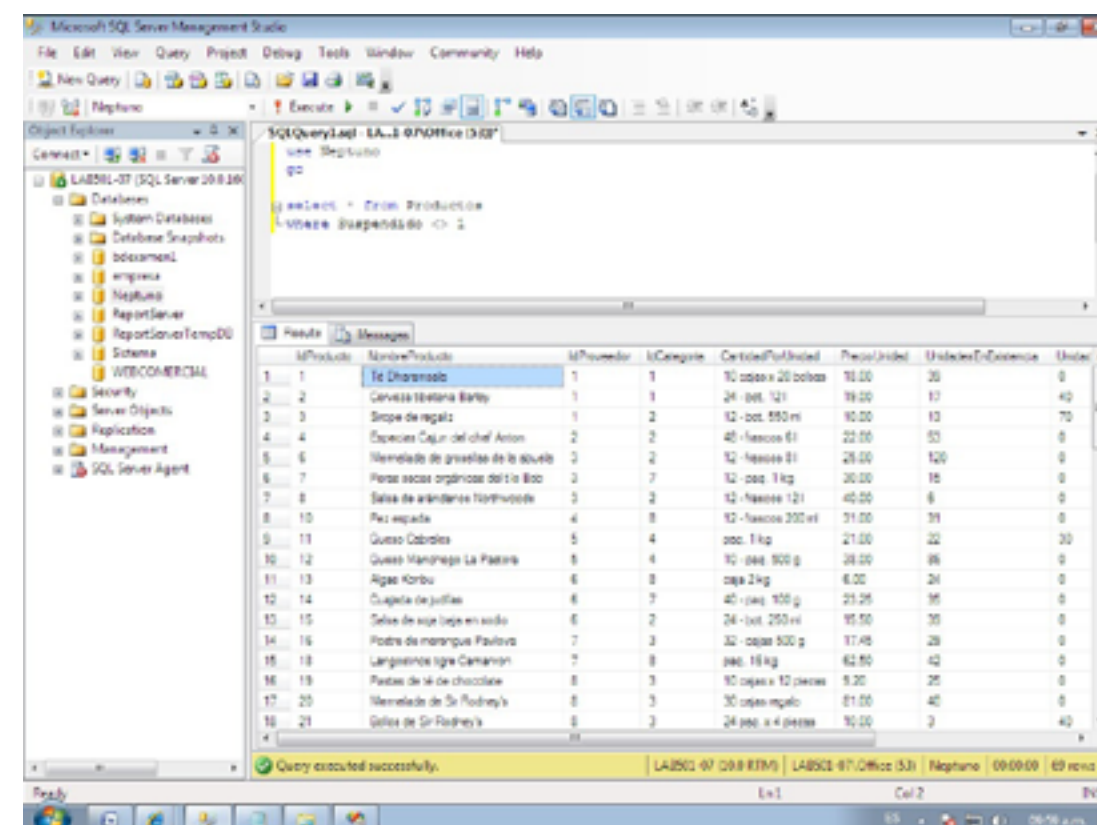
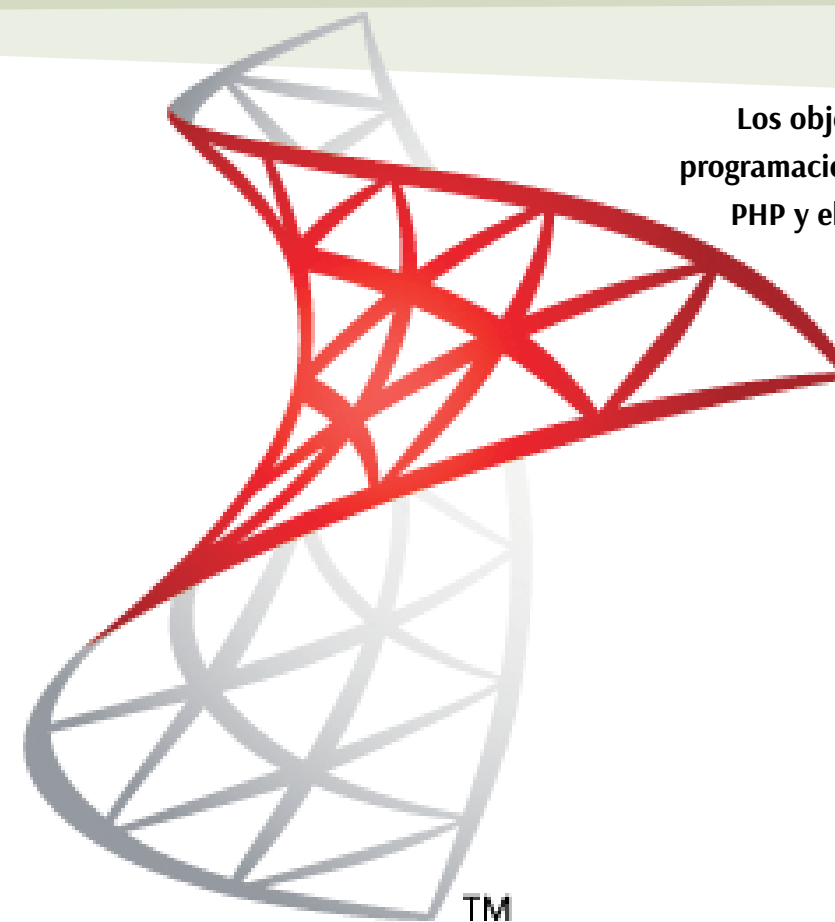
SQL Server (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos de este curso es el estudio de programación de la parte servidor con la tecnología PHP y el servidor de bases de datos MySQL.

CONTENIDOS

1. Instalación
2. Administración básica
3. Conceptos de bases de datos
4. Planificación y diseño
5. Introducción a SQL
6. Tablas y relaciones
7. Vistas e índices
8. Introducción a Transact-SQL
9. Aplicaciones de Transact-SQL
10. Mantenimiento de bases de datos
11. Servicios de análisis
12. Servicios de informes
13. Integración con .net



Linux - Básico (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Instalar, configurar y administrar Linux. Ser capaz de usar cualquier Unix. Programación de scripts para automatizar tareas. Instalar configurar y administrar Xwindows. Conocer las principales aplicaciones. Localizar información adicional en Internet. Estudio y Manejo del Sistema Operativo Linux.

TEMARIO

1. Introducción a Linux
2. Instalación de Linux
3. Comandos básicos
4. Configuración de X-Window
5. Administración básica
6. Administración de redes
7. Seguridad
8. Apéndice



Desarrollo de Aplicaciones para Android (40 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El participante finalizará el curso con un conocimiento general para comenzar a programar, implementar gráficos y sonidos de una aplicación para la plataforma Android de Google haciendo uso de diversas herramientas para ello.



Visual Basic .Net - básico (50 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El participante de este curso sentará las bases de la programación en general y se introducirá en la programación del entorno Windows.

Familiarizándose con el entorno de trabajo, aprenderá las principales instrucciones y estructuras de problemas y sabrá identificar las más apropiadas para cada problema. Serán capaces de prever y tratar los errores de un programa. Todo ello realizando aplicaciones en el entorno Visual Basic .net.

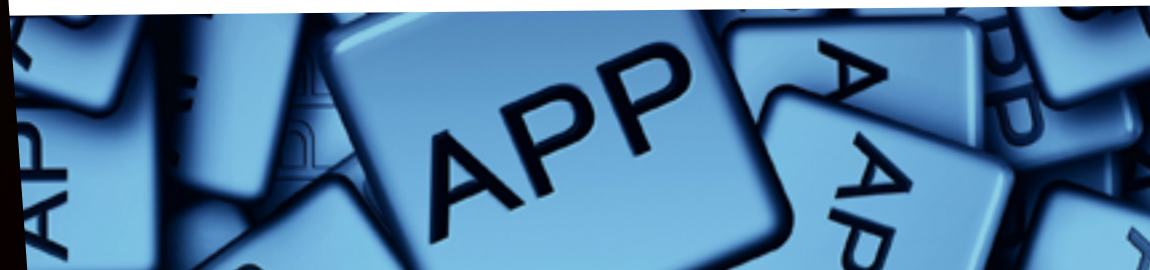
TEMARIO

1. Programación y diseño de algoritmos
2. Implementación de programas en Visual Studio.Net
3. Elementos básicos del lenguaje
4. Introducción a los arrays. Operadores
5. Procedimientos, funciones, propertyts
6. Estructuras de control
7. Técnicas y depuración
8. Programación orientada objetos
- Encapsulamiento y ocultación de datos.
9. Manipulación de errores
10. Formularios Windows



TEMARIO

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. Introducción a Android | 5. Multimedia |
| 2. Interfaz de usuario | 6. SQLite y acceso a datos |
| 3. Gráficos avanzados | 7. Servicios de red |
| 4. Sensores y eventos | 8. Servicios avanzados |



Community Manager (60 HORAS)



OBJETIVOS GENERALES

La revolución 2.0 ha supuesto una nueva forma de comunicación entre los consumidores y las organizaciones. Mediante las comunidades on-line, los consumidores actuales se relacionan tanto a nivel personal y profesional como con las empresas. El de Community Manager o Gestor de Comunidades Virtuales se ha convertido en uno de los perfiles más demandados por las empresas de cualquier sector, que se encuentran con una importante falta de profesionales cualificados en el mercado.

TEMARIO

1. Social Media Marketing
2. Términos relacionados con Social Media y Web 2.0
3. Plataformas Social Media
4. Social Media Marketing
6. Las principales plataformas Social Media y SMO
7. Taller práctico
8. La figura del Community Manager
9. Las buenas maneras de un Community Manager
10. Comenzar un proyecto en medios sociales
11. Plan Social Media Marketing
12. Taller práctico
13. Optimización del trabajo diario de un CM
14. Taller práctico:
15. Legalidad en la web 2.0

SEM, SEO, SMO y Google Analytics (40 HORAS)



TEMARIO

1. Google Adwords (SEM)
2. Google Analytics (Análítica Web)
3. Posicionamiento web en buscadores (SEO)

Creación de blogs con WordPress (50 HORAS)

TEMARIO

1. ¿Qué es WordPress?
2. Cuenta o instalación de WordPress
3. Interfaz de WordPress
4. Apariencia y secciones
5. Elección de plantillas
6. Tipos de contenido en WordPress (I)
7. Tipos de contenido en WordPress (II)
8. Optimización de WordPress
9. Optimización y almacenamiento de recursos multimedia
10. Herramientas de marketing y e-commerce
11. Socialización y difusión de la empresa con WordPress

OBJETIVOS GENERALES

Conocer la herramienta WordPress para la creación de sitios web en la pequeña y mediana empresa. Estos sitios web se crearán sin necesidad de conocimientos técnicos específicos, sino con la intuitiva herramienta WordPress, que, originalmente, se creó como un potente gestor de contenidos y que en la actualidad está implementado para hacer un sitio web con muchas posibilidades.

Creación de blogs con Joomla (50 HORAS)

TEMARIO

1. Visión general
2. Inicio rápido
3. Un recorrido por el panel del administrador
4. Configuración global
5. Preparar el contenido
6. Crear contenido
7. Menús
8. Componentes
9. Módulos
10. Plug-ins
11. Plantillas
12. Administración de usuarios
13. El gestor multimedia
14. Idiomas
15. El gestor de extensiones
16. Herramientas
17. Manos a la obra: convertir un sitio a Joomla
18. Ampliar el sitio: soluciones recomendadas

OBJETIVOS GENERALES

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de usar eficazmente el CMS Joomla para la creación, administración y gestión de sitios webs 2.0 de calidad profesional. Dotándole de conocimiento suficiente para aprovechar al máximo las funciones que ofrece Joomla para construir portales y sitios web dinámicos y elegantes.



Gestión de plataformas E-learning con Moodle (40 HORAS)

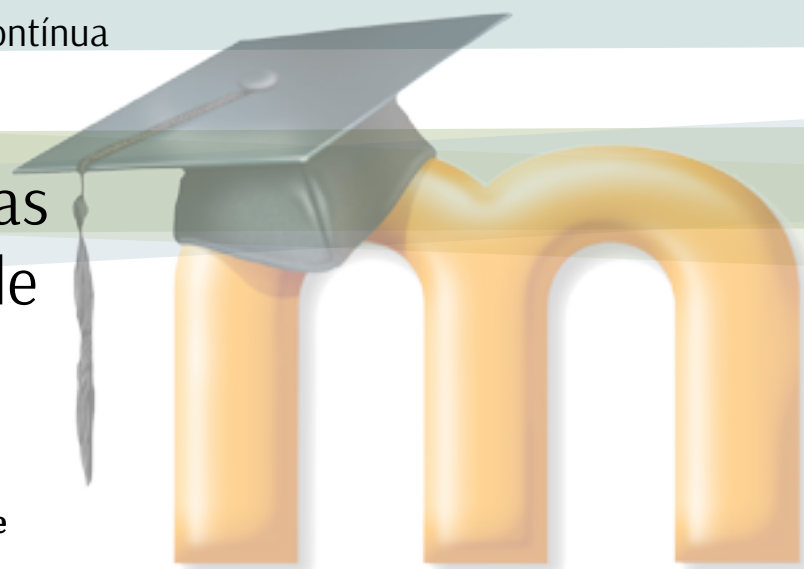
TEMARIO

1. Introducción a Moodle
2. Instalar Moodle

3. Estructura y organización del entorno de administración Moodle
4. Configuración y personalización de la apariencia en Moodle
5. Creación y configuración de cursos en Moodle
6. Creación y gestión de glosarios y tareas en Moodle
7. Creación y gestión de foros y talleres
8. Correo y wikis
9. Gestión y utilización de los módulos de comunicación
10. Calendarios y eventos
11. Panel de administración de Moodle

OBJETIVOS GENERALES

El presente curso dotará al alumno de las herramientas y conocimientos necesarios para crear una plataforma elearning con Moodle desde cero, crear un curso al completo y gestionar una acción formativa.



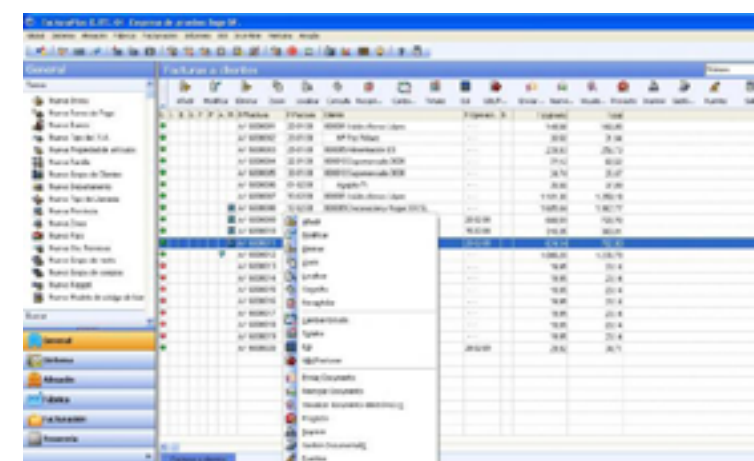
FacturaPlus (20 HORAS)

TEMARIO

1. Aspectos previos.
2. Familiarización con FacturaPlus.
3. Añadir y configurar empresas.
4. Las tablas generales.
5. Agentes, almacenes, transportistas y proveedores.
6. El fichero de clientes.
7. El fichero de artículos.
8. Ventas: pedidos y albaranes.
9. Ventas, presupuestos, promociones y tarifas.
10. Emisión de facturas.
11. Remesado, cobro, comisiones y rappels.
12. El control del almacén.
13. Configuración de documentos.
14. Informes y gráficos en FacturaPlus.
15. La seguridad de la información en FacturaPlus.

OBJETIVOS GENERALES

Este curso tiene por objetivo dotar al alumno de la formación necesaria que le permita controlar la gestión de stocks y ventas de una empresa con ayuda de la aplicación informática FacturaPlus Élite.



ARCGIS (60 HORAS)

TEMARIO

1. La interfaz de ArcMap.
2. Visualización de datos y creación de Mapas (layouts).
3. Capas.
4. Marco de datos.
5. Mapas.
6. Manejo de las tablas de contenidos.
7. Uso y selección de los símbolos
8. Manejo de mapas.
9. Uso de los bookmarks.
10. Ventanas de magnificación y de vista general.
11. Etiquetado de elementos.
12. Propiedades de los símbolos.
13. Escalas (dependiente de la salida gráfica).

OBJETIVOS GENERALES

Este curso está dirigido a todas las personas que deseen perfeccionar y aumentar sus conocimientos en tareas de Sistemas de Información Geográfica para su posterior aplicación en el área Industrial, Planificación Urbanística, Obra Civil o Topografía. También está dirigido a estudiantes, ingenieros, diseñadores industriales y técnicos de proyectos.

14. Creación de consultas de definición.
15. Almacenamiento de capas.
16. Cambio del Data Source de una capa.
17. Configuración de las opciones de ArcMap.
18. Editar datos en ArcGIS Desktop.
19. Sugerencias básicas para la edición.
20. Edición usando borradores de edición.
21. Ajuste/Snapping.
22. Barra de herramientas Editor.
23. Herramientas comunes en la edición.
24. Tareas de edición.
25. Cambiar la geometría usando las tareas de edición.
26. Trabajar con geometría coincidente.
27. Edición de atributos.
28. Calculadora de geometría.
29. Flujo de trabajo en edición.

Fiscalidad y Tributación (40 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo es proporcionar una formación práctica a todas aquellas personas que necesitan del conocimiento de la tributación en su toma de decisiones, sin que sea la fiscalidad su labor principal en la empresa. Para ello, se analizarán los principales impuestos que componen el panorama impositivo español acompañados con el estudio, siempre necesario en el mundo fiscal, de los principios básicos que rigen nuestro Derecho Tributario.

CONTENIDOS:

1. ¿Para qué sirven los impuestos?
2. El sistema tributario
3. Elementos de la obligación tributaria
4. Impuestos locales
5. Impuesto sobre el Patrimonio
6. Impuesto sobre Operaciones Societarias
7. Impuesto sobre el Valor Añadido
8. Impuesto sobre la Renta de Personas Físicas
9. Impuesto sobre Sociedades
10. Sociedades mercantiles: obligaciones contables y fiscales
11. Consolidación contable y fiscal: aspectos básicos
12. Tratamiento contable del Impuesto de Sociedades
13. Otros impuestos
14. Introducción a la Planificación Fiscal Española



Contabilidad General (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

La contabilidad es una de las áreas empresariales con más demanda de profesionales cualificados. La especialización y la adquisición de los conocimientos prácticos necesarios es el camino para crecer profesionalmente en el área contable.

El curso tiene como objeto establecer las bases contables y clasificar aquellos conceptos necesarios para comprender la operativa contable, así como los objetivos e importancia de la contabilidad en la empresa.

TEMARIO

1. La actividad empresarial. Contabilidad y patrimonio
2. Metodología Contable
3. Libros contables
4. Una aproximación al ciclo contable
5. Los Planes Generales de Contabilidad
6. Mercaderías y existencias. El Impuesto sobre el Valor Añadido
7. Activo Corriente
8. Acreedores y deudores
9. Gasto e ingresos
10. La financiación
11. Operaciones de fin de ejercicio
12. Ciclo de cuentas anuales
13. Proceso de cobros y pagos



Auditoría contable (30 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este curso es que el alumno empiece a conocer en qué consiste la auditoría contable. Se analizarán los diferentes tipos de informes. Durante el desarrollo de la asignatura se realizará un caso práctico que abarca todas las áreas en las que el auditor desarrolla su trabajo.

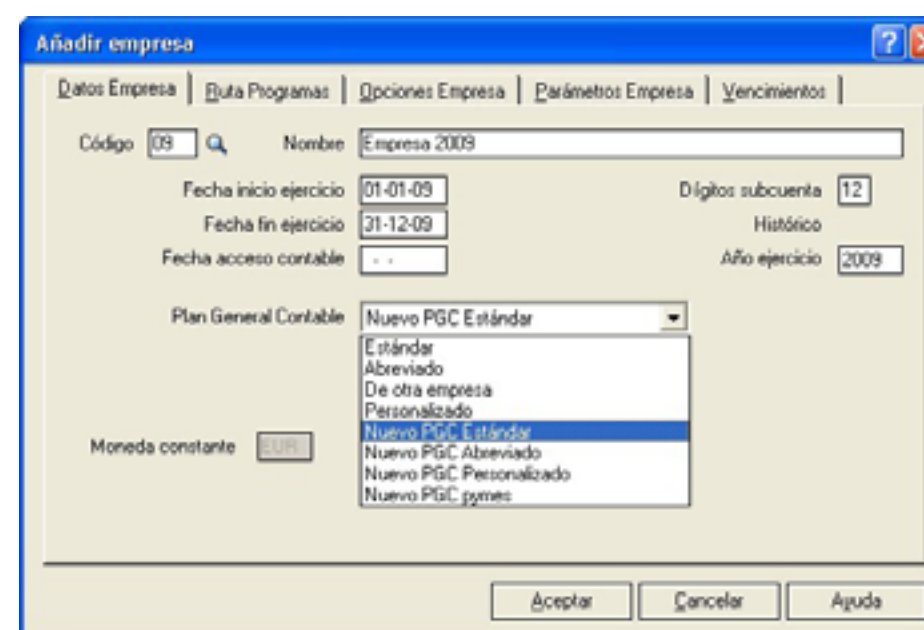
CONTENIDOS

1. Concepto y clases de auditoría
2. La regulación legal de la auditoría en España
3. Principios de contabilidad generalmente aceptados
4. Planificación de la auditoría
5. Auditoría del activo
6. Auditoría del pasivo
7. Auditoría de la cuenta de resultados
8. El informe de auditoría
9. Resolución de un caso práctico

ContaPlus (30 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

Este curso tiene como objetivo actualizar los conocimientos en el manejo de la aplicación ContaPlus, centrándose en las novedades relacionadas con la Reforma Contable. Se analizarán todas las herramientas necesarias para la gestión contable de una empresa desarrollando el proceso lógico de creación de empresas con todas sus características, así como sus cuentas y subcuentas, gestión del diario, balances, gestión de asientos, regularización contable, cierre del ejercicio y documentos oficiales.



Nuevo Plan Contable (30 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este curso es familiarizarse con la Ley 16/2007, de reforma y adaptación de la legislación mercantil en materia contable, motivada por la adopción de la Unión Europea en el año 2003 de las normas internacionales de información financiera y de contabilidad. La internacionalización de las empresas y la globalización de la economía hacen necesaria una homogeneidad en la presentación de los estados contables.

TEMARIO

1. Visión General
2. Inmovilizado material
3. Inmovilizado intangible
4. Existencias
5. Instrumentos financieros
6. Impuestos
7. Subvenciones, provisiones y moneda extranjera
8. Cuentas anuales

Más información en www.inutec.es

CONTENIDOS:

1. Nueva empresa.
2. PGC Subcuentas.
3. Introducción de asientos.
4. Asientos predefinidos.
5. Comprobar contabilidad.
6. Opciones de IVA.
7. Inventario, activos.
8. Vencimientos.
9. Cheques y pagarés.
10. Balances.
11. Cierre de Ejercicio.

Contratos, Nóminas y S. Sociales (60 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

El alumno al finalizar el curso debe ser capaz de conocer los formularios de la TGSS y los contratos del INEM, así como la forma de rellenar ambos para poder contratar a una persona, configurar las nóminas y los boletines de cotización o distinguir entre los distintos tipos de contratos.

Aprenderá además a qué organismos deberá dirigirse para cada gestión y conocerá los sistemas informáticos necesarios para agilizar la gestión. Y todo ello bajo la normativa fijada por el Estatuto de los Trabajadores, el Convenio Colectivo y el Contrato de Trabajo.

CONTENIDOS

1. La Seguridad Social. El trabajador/a por cuenta ajena
2. Contratos de trabajo
3. Nóminas y seguros sociales
4. Supuestos prácticos (contratos, nóminas, documentos de cotización)

Gestión Nóminas Informatizadas (80 HORAS)

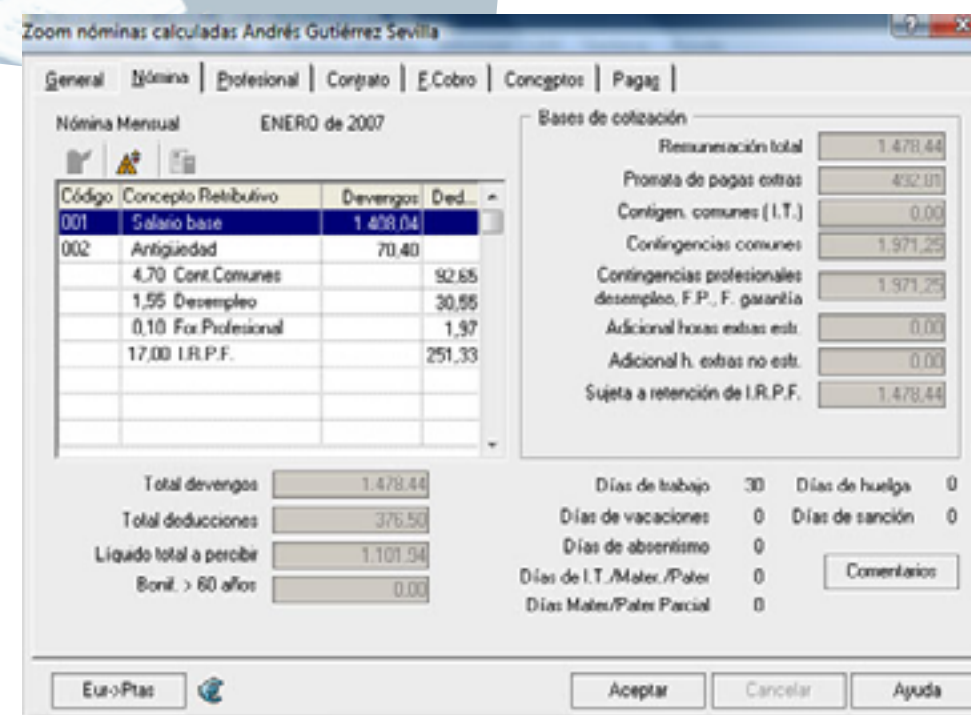
OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este curso es que el alumno conozca los formularios de la TGSS y los contratos de Lanbide para poder contratar a una persona, configurar las nóminas y los boletines de cotización o distinguir los tipos de contratos, además de conocer todas las prestaciones y servicios de la aplicación SP NominaPlus. También aprenderá los organismos a los que debe dirigirse para cada gestión y conocerá los sistemas informáticos necesarios para agilizar la gestión, todo ello bajo la normativa del Estatuto de los trabajadores, el convenio colectivo y el contrato de trabajo.

NominaPlus (20 HORAS)

OBJETIVOS GENERALES

NominaPlus es la aplicación de gestión laboral líder del mercado, siendo un número elevado de empresas usuarias de la misma. El curso es la mejor opción para aquellos que deseen llevar óptimamente la gestión laboral de su empresa así como, conocer todas las prestaciones y servicios que ofrece la aplicación SP NominaPlus. Con la realización de supuestos prácticos de los diferentes menús del programa llegará a dominarlo de forma sencilla y amena. Curso completo, sencillo y adaptado a la última versión, que permitirá al asistente agilizar y optimizar su trabajo diario.



Código	Concepto Retributivo	Devengos	Ded...
001	Salario base	1.408,04	
002	Antigüedad	70,40	
4,70	Cont.Comunes		92,65
1,55	Desempleo		30,55
0,10	Fon Profesional		1,97
17,00	I.R.P.F.		251,33

Total devengos	1.478,44
Total deducciones	376,50
Líquido total a percibir	1.101,94
Bonif. > 60 años	0,00

Días de trabajo	30	Días de huelga	0
Días de vacaciones	0	Días de sanción	0
Días de absentismo	0		
Días de I.T./Mater./Pater	0		
Días Mater./Pater Parcial	0		

Relaciones Laborales y Seguridad Social (40 HORAS)

CONTENIDOS

1. Módulo I: Parte General
2. Módulo II: Seguridad Social
3. Módulo III: Administración Pública
4. Módulo IV: Procedimiento laboral

OBJETIVOS GENERALES

El presente curso se dirige especialmente a personas que realicen o pretendan realizar funciones y tareas en el departamento de personal o en el de recursos humanos, con el objetivo de prepararles para conocer los derechos y obligaciones que se derivan de la relación laboral entre la empresa y el trabajador, cómo es el sistema de la Seguridad Social y posibles conflictos colectivos de trabajo.

TEMARIO

1. Inicio NominaPlus.
2. Categorías de convenio.
3. Altas de trabajadores.
4. Atrasos.
5. Horas extras.
6. Huelga y vacaciones.
7. Incapacidad temporal.
8. Nóminas y Seguros Sociales.
9. IRPF.

Si deseas recibir más información, no dudes en consultar nuestra página web

www.inutec.es



También puedes encontrarnos en Bilbao, junto al Puente de Deusto



Centro colaborador con



Inutec | Centro de Artes plásticas y Diseño

Puente de Deusto, 7 Bajo

48014 | BILBAO

Teléfono | 944 762 890

FAX | 944 762 698