



Educación
para el
futuro

INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

CONTEXTO PARA LA CREACIÓN DEL NODO

El avance de la tecnología sobre la vida cotidiana puso en evidencia la necesidad de que todos los segmentos sociales (niños, adolescentes, adultos, adultos mayores) tengan y sigan adquiriendo de manera permanente competencias y herramientas digitales.

Atendiendo a esa realidad, la gestión del Intendente Gustavo Saadi estableció la formación tecnológica como política pública prioritaria. Se comenzó a capacitar, de **manera gratuita**, en diferentes espacios municipales y en paralelo a desarrollar el megaproyecto que hoy ya es una realidad.

El intendente es un convencido, de que la igualdad de oportunidades en el futuro va a depender de la igualdad de conocimientos. Y a través del Nodo Tecnológico quiere y queremos todos garantizar esa posibilidad de acceso, esa inclusión para todos los vecinos y vecinas de la capital.

¿QUÉ ES EL NODO?

Es un área de la municipalidad de la capital dependiente de la Secretaría de Gabinete y Modernización, a cargo del Secretario Mariano Rosales, y dedicada a la democratización del conocimiento, proceso que se ha estructurado sobre la base de la **Formación Tecnológica y la Innovación**.

La **Formación Tecnológica** que se brinda incluye capacitaciones gratuitas y de calidad para niños, niñas, adolescentes y adultos.

Al mismo tiempo, dentro del organismo, funciona el **Laboratorio de Innovación** área encargada de dar soluciones que utilizando la tecnología amplien al acceso del conocimiento, logrando que ambos (tecnología y conocimiento) sean esencialmente inclusivos y no a la inversa. (**Ver Apartado I - LABORATORIO**)

¿QUÉ SIGNIFICA LA PALABRA NODO?

El término nodo en informática, es un «punto de intersección o unión de varios elementos que confluyen en el mismo lugar».

En programación, concretamente en estructuras de datos, un nodo es uno de los elementos de una lista enlazada. Cada nodo será una estructura o registro que dispondrá de varios campos, y al menos uno de esos campos será un puntero o referencia a otro nodo, de



Secretaría de
**Gabinete y
Modernización**



forma que, conocido un nodo, a partir de esa referencia, será posible en teoría tener acceso a otros nodos de la estructura.

Dicho esto el NODO TECNOLÓGICO fue nombrado así porque funciona bajo un enfoque de colaboración público – privada, donde participa el Municipio de Catamarca Capital, el entorno social y sector empresarial, facilitando el diálogo, el encuentro y la construcción de un ecosistema de innovación para beneficio de los jóvenes, alumnos, docentes, emprendedores y su entorno.

OBJETIVO DEL ÁREA

La creación de condiciones de aprendizaje para la generación de capital humano especializado capaz de insertarse sin dificultades en el mercado laboral.

Los cursos, talleres y capacitaciones inician e incluyen a los más pequeños porque el objetivo es lograr un **nuevo eje de desarrollo local**, un cambio tangible para la sociedad capitalina, poner al alcance de los jóvenes un escenario real de trabajo que utiliza la tecnología como base, valora la creatividad y fomenta la innovación.

El objetivo es que niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos interesados en todo lo que el mundo de las tecnologías tiene para ofrecer accedan, primero a los conocimientos y habilidades necesarias y luego -cerrando el círculo- a las propuestas laborales, sobre todo a aquellas que la Economía del Conocimiento genera de manera creciente y sostenida.

(Ver Apartado II - ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO)

OFERTA ACADÉMICA

La oferta educativa incluye un Programa de Formación Continua y otro de Formación Complementaria.

En ambos casos ya contamos con los **Trayectos Formativos Completos** que abarca niveles iniciales, intermedios y avanzados.

Las **áreas temáticas** de **formación continua** son la robótica, la programación, las tecnologías 3D (lo que es diseño y modelado, impresión 3D) y lo que son herramientas del paquete office.

Los cursos de **formación complementaria** son por ejemplo propuestas en relación a Contenidos Audiovisuales (Producción y Post Producción de Sonido, Desarrollo de Proyectos, etc).

La **OFERTA ACADÉMICA** no se establece de manera caprichosa sino que utilizamos un análisis inverso en búsqueda de mejorar la precisión y la utilidad de los contenidos ofrecidos.

Realizamos diferentes relevamientos buscando los perfiles y habilidades que el mercado laboral está demandando en el marco de lo que es la economía del conocimiento, área transversal a todos los sectores económicos.

En la primera etapa del Nodo, antes de la llegada al edificio le dimos muchísima prioridad a los cursos y propuestas para niños, ahora sostenemos esa oferta pero estamos sumando nuevas opciones que le permitan a los alumnos acercarse al salir del Nodo a posibilidades reales de trabajo.

Este es caso de los dos cursos de Desarrollo Web Full Stack, del curso de Desarrollo de Video Juegos y la ampliación de la oferta de paquete office cada vez más demandado en las entrevistas laborales.

MODELO PEDAGÓGICO INNOVADOR

El modelo de trabajo adoptado para el desarrollo de las diferentes propuestas educativas permite a los más pequeños formarse en un marco de creatividad, de exploración tecnológica y de aprendizaje entre pares, buscando que estos nuevos nativos digitales se preparen para entender y cambiar el mundo.

"Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia construcción o producción". Paulo Freire

El ritmo de cambio de las sociedad actual en períodos muy cortos de tiempo vuelve obsoletos los contenidos pero hay enseñanzas y aprendizajes que no pierde vigencia:

- El pensamiento lateral
- La capacidad para resolver problemas
- La Creatividad

Para estimular estos tres ejes se utilizan principios y criterios incluidos en la metodología Stem (Sigla en Inglés para Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

Un método de enseñanza creado para que los alumnos tengan perfiles de conocimiento y preparación acordes a los avances tecnológicos.

Utiliza la metodología inversa, no hay una bajada tradicional de contenido. Se hacen preguntas, examinan objetos, se plantean hipótesis, conjeturan respuestas y se vuelve a empezar.

Para cada problema se ensayan respuestas multidisciplinarias. Se ejercitan habilidades que las sociedades del futuro van a demandar de las próximas generaciones.

EDIFICIO

Se encuentra ubicado en el espacio público de la Plaza Raúl Alfonsin, en la intersección de Av. Güemes y Virgen del Valle. (La dirección postal es Av. Guemes N°1).

Las instalaciones están divididas en dos volúmenes separados por un puente.

Ubicados de frente frente al edificio sobre el sector izquierdo y en planta baja se encuentran 4 aulas vidriadas totalmente equipadas con pantallas táctiles, notebooks para los alumnos y los insumos necesarios de acuerdo a la clase que se vaya a dictar. (Insumos que van desde los softwares, pasando por los Nodo-Bots en el caso de las clases de robótica o incluyendo las impresoras 3D y los filamentos para los cursos del área.)

Sobre la misma ala, pero en el segundo piso se encuentra el espacio de coworking. Una propuesta muy novedosa para nuestra capital que prevee la solicitud del espacio para horas de estudio y/o trabajo, reuniones y presentaciones. El mismo, ofrece diferentes espacios compartidos o individuales, abiertos o reservados y brinda conectividad, pizarras y proyectores siempre de manera gratuita.

En el tercer piso, se ubican dos aulas de gran magnitud (capacidad mayor a 50 alumnos en ambos casos), oficinas, el centro de servidores y una sala de instructores y bedeles.

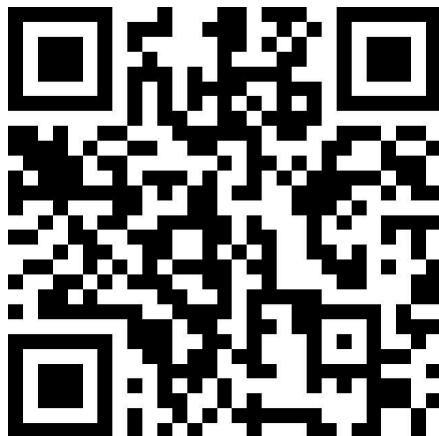
Del otro lado del puente, sobre el sector derecho, se ubica el Laboratorio de Innovación social, un espacio creativo y tecnológico responsable de proyectos y desarrollos como por ejemplo los NODO-BOTS. El laboratorio cuenta con un equipamiento completo y de última generación que incluye herramientas como impresoras 3D (de resinas y continuas), osciloscopios, torno paralelo e incluso una fresadora CNC.

En el segundo piso se ubican los equipos de trabajo del área de Modernización, en el tercero oficinas de intendencia y en el subsuelo de la misma torre un moderno auditorio con capacidad para 50 personas.

Horarios de Atención: Lunes a Viernes de 8 a 13.00 hs y de 16.00 a 21.00 hs.

CANALES OFICIALES DE COMUNICACIÓN

- FACEBOOK - Nodo Tecnológico Catamarca Capital



- INSTAGRAM - @nodotecnologicocat



- Whatsapp - 3834-010567
- Eventos: eventosnodo@sfvc.edu.ar
- Visitas Escolares: visitasnodo@sfvc.edu.ar
-

Apartado I - LABORATORIO DE INNOVACIÓN

Un espacio creativo y tecnológico donde se trabaja para colaborar y dar respuestas a diferentes preocupaciones, dificultades o intereses señalados por los habitantes de nuestra ciudad.

Para dichos planteos se generan propuestas que pueden ir desde elementos de comunicación, acceso y difusión de información hasta herramientas de diseño y fabricación digital, que nos permitan dar soluciones.

Para dichos planteos se generan propuestas que incluyen

- Elementos de comunicación, acceso y difusión de información (como las placas hapticas)
- Herramientas de diseño y fabricación digital que nos permitan dar soluciones (los robots educativos - NODOBOTS-, una alarma comunitaria, una estación metereológica entre muchos otros)
- Aplicaciones

Para el desarrollo de las propuestas se fusionan conocimientos de mecánica, electrónica, diseño y modelado, Impresión y Programación.

PLACAS HÁPTICAS. Estos dispositivos, que cuentan con textos en braile y un código QR (permite el acceso mediante el celular a una voz en off que ofrece información) facilitan la visita en el caso del Museo de la Ciudad y la Plaza Gelbard “Los Morteros” y entregan indicaciones laborales y de funcionamiento en la Cocina de Emprendedores, lugar dónde también trabajan muchas personas con dificultades visuales.

ROBOTS EDUCATIVOS/ NODO-BOTS.

Fueron pensados para enseñar a los estudiantes los fundamentos de la programación de robots a través de cuatro niveles de complejidad creciente.

R1. Diseñado para introducir a los estudiantes en la robótica y la programación cardinal. Permite que lo programen de forma desenchufada, sin necesidad de estar conectado a una pc, todo gracias al teclado dispuesto en su parte superior.

R2. Tiene por objetivo enseñar a programar en bloque. Con él, los estudiantes aprenden a utilizar herramientas de programación visual como mBlock. El robot R2 también incluye un sensor de ultrasonido como actuador, posee dos motores y reproductor de MP3.

R6. Es una fusión del R1 y R2 con el objetivo de disminuir costos de fabricación y facilitar el aprendizaje. Este robot tiene la clásica botonera (R1) y suma el sensor de ultrasonido (R2) permitiendo iniciarse en la programación desenchufada y continuar luego con la programación en bloques.

Pero no sólo niños y adolescentes se han beneficiado de este desarrollo sino también docentes de toda la provincia que han sido invitados a capacitaciones en robótica educativa para que puedan ser agentes multiplicadores.

KIT DE ROBÓTICA EDUCATIVA (va a ser presentado en el Aniversario del Edificio)

El proceso de fabricación incluyó diseño, modelado e impresión 3D de las piezas estructurales del robot, ensamblado de la electrónica, desarrollo del programa para poder operarlos y CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL del software por parte de la empresa española M-Block.

¿EN QUÉ CONSISTE?

- Desarrollo de un kit propio de robótica educativa (fabricación local)
- Formación de docentes en la materia (agentes multiplicadores)
- Capacitación de niños y adolescentes (4 niveles de conocimientos en las áreas de robótica y programación).

VENTAJAS DEL DESARROLLO

- Validado a nivel internacional
- Fácilmente replicable
- Muy accesible (bajo costo)

Apartado II - ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO

El aporte del Nodo Tecnológico en su condición de ente de educación tecnológica (no formal) se inscribe en lo que hoy llamamos Economía del Conocimiento.

La economía del conocimiento es el conjunto de actividades económicas que requieren un intensivo aporte del conocimiento humano para generar valor y ofrecer a la sociedad nuevos productos y servicios, que pueden ser aprovechados por todas las ramas de la producción.

La industria del conocimiento es un sector muy amplio porque hace uso del conocimiento, la digitalización de la información, los avances de la ciencia y de las tecnologías, para la obtención de bienes, prestación de servicios y/o mejoras de procesos.

Es útil y transversal a todos los sectores económicos - desde la metalmecánica y la construcción, hasta el comercio y los servicios profesionales- por su capacidad de mejorar procesos, aumentar la eficiencia, bajar costos y generar innovación.

La naturaleza del ámbito tecnológico y de la economía del conocimiento explican por sí mismas la permanente expansión del sector que ofrece hoy inagotables oportunidades laborales en excelentes condiciones de trabajo.

A modo de ejemplo y para dejarlo más claro compartimos a continuación algunas de las cadenas productivas vinculadas con la Economía del Conocimiento son: servicios empresariales (profesionales, publicidad, fotografía), educación (pública y privada, todos los niveles), industrias culturales (actividades de edición, impresión, radio y televisión, esparcimiento y culturales), investigación y desarrollo (pública y privada, desarrollo experimental), software y servicios informáticos (consultores en equipos, programación, procesamiento y bases de datos) entre otras.



Secretaría de
**Gabinete y
Modernización**



Apartado III - LISTADO DE INFORMACIÓN DE LOS CURSOS

CURSOS PRESENCIALES

ROBÓTICA I - KIDS

Con proyectos de pensamiento lateral los alumnos van a comprender, utilizar y poner en práctica conceptos de física tales como fuerza, velocidad, aceleración, fricción (rozamiento) centros de gravedad, relación, energía, mecánica, trabajo, potencia.

A través de la robótica los alumnos se acercan también a otras áreas de conocimiento como matemática, electrónica, mecánica e informática.

Edad: 8 a 12 años

Duración: 8 clases

Turno Mañana y Tarde

ROBÓTICA I - TEENS

El contenido es el mismo de Robótica I Kids pero adaptando la pedagogía y las actividades para adolescentes.

Edad: 12 a 16 años

Duración: 8 clases

Turno Mañana y Tarde

ROBÓTICA II

En esta capacitación los niños/as aprenden lógica de programación y lenguaje C++. Además, conceptos de física aplicada tales como: Fuerza, velocidad, aceleración, fricción (rozamiento), centro de gravedad, engranajes, energía, mecánica, potencia, corriente, voltaje, electrónica, etc.

A través de Robótica II, introducimos a los alumnos en el mundo de la robótica utilizando kits de robótica arduino.

Edad: 9 a 13 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Tarde

ROBÓTICA III

En este curso aprenderán sobre:



Secretaría de
**Gabinete y
Modernización**



Robótica móvil (robots desarrollados por el nodo). Concepto, clasificación general y arquitectura de los dispositivos. Sistema cartesiano de referencia. Movimientos lineales. Ángulos, perímetro y superficie.

Sistemas embebidos (Generalidades) Concepto. Arquitectura de arduino. Flujo de la información. Conexiones eléctricas.

Programación. Programación desenchufada, aplicación en R1. Estructura de algoritmos secuenciales y condicionales. Estructuras de repetición. Programación orientada a objetos (poo).

Mecánica. Estructuras mecánicas. Motores paso a paso, de corriente continua y servomotores.

A través de la Robótica III, los alumnos potenciarán sus habilidades a través del trabajo colaborativo con sus compañeros.

Edad: 9 a 13 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Tarde

GAME STUDIO

Quienes se sumen a esta propuesta podrán aprender a desarrollar un videojuego, a diseñarlo, programarlo y producirlo. La capacitación incluye toda la información y contenidos necesarios para crear un juego desde cero hasta su lanzamiento final.

El consumo creciente de este tipo de producto ha disparado en el mercado la demanda de profesionales desarrolladores.

El curso dura 120 hs. reloj y está modulado en dos etapas.

Edad: + 21 años

Duración: 10 clases

Turno Mañana y Tarde

DESARROLLO WEB INTRODUCTORIO

Este curso está pensado para jóvenes y adultos que deseen adquirir conocimientos prácticos en el desarrollo web, abarcando desde la creación de páginas estáticas, hasta el diseño de aplicaciones web interactivas.

Módulo 1 - Fundamentos de la Programación. Introducción al lógica de la programación. Variables, tipos de datos y operadores. Estructuras de control, bucles y condicionales.

Módulo 2 - HTML y CSS. Herramientas y entorno de desarrollo. Elementos HTML y etiquetas. Estructura básica de una página web. Selectores y propiedades de CSS. Diseño y Maquetación de páginas. Media queries y diseño adaptable. Introducción a Bootstrap.

Módulo 3 - Javascript. Variables, operadores y estructuras de control. Manipulación de DOM y eventos.

Módulo 4 - Introducción al Backend. Conceptos básicos de servidores y base de datos. Creación de una API simple. Introducción a Node.js. Prácticas de Backend integradas con frontend.

Edad:

Grupo 1- De 14 a 18 años

Grupo 2- + 30 años

Duración: 10 clases

Sólo Turno Tarde

DIGICLUB

Aprenderán a crear juegos, animaciones y sitios web con SCRATCH, HTML, CSS y PYTHON. Les permite aprender, mejorar su capacidad de comprensión, la atención, trabajo en equipo y rendimiento escolar.

Con este curso darán sus primeros pasos en programación y también a pensar de manera poco convencional, que desarrollem su habilidad para resolver problemas, su lógica, imaginación y creatividad.

Edad: De 10 a 13 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Tarde

CREANDO HISTORIAS

Van a poder escribir diferentes relatos (comienzo, nudo y final) y luego transformarlos (convertirlos o expandirlos) a videojuegos, animaciones o historietas a través de la programación.

Edad: De 8 a 12 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Mañana

CHICAS PROGRAMADORAS

Esta es una iniciativa que busca disminuir la brecha de género en el ámbito tecnológico. El club tiene su sede local en el Nodo de nuestra capital.

En este curso aprenderán a programar a través de una estructura de enseñanza no formal y lúdica. Verán cosas como:

Scratch: Un lenguaje de programación diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones.

App Inventor: Un entorno que sirve para crear aplicaciones móviles de forma visual e intuitiva. En esta app se pueden programar aplicaciones sencillas totalmente funcionales para smartphones y tablets Android o iOS.

Programación Web: HTML, CSS y JavaScript. Son los tres lenguajes que dominan la creación de todo sitio web. Van a poder construir proyectos web paso a paso y trabajar para tener su propia página web con la temática que deseen.

Edad: De 12 a 18 años.

Duración: 8 clases

Sólo Turno Tarde

CONECTADOS

Capacitación sobre el manejo de aplicaciones de uso cotidiano (Whatsapp, PAMI, OSEP, MI ANSES, BNA).

El objetivo es que puedan manejarse de manera independiente, autónoma y segura mientras se comunican con sus familiares y amigos, realizan trámites, sacan turnos, pagan servicios, hacen transferencias, etc.

Edad: + 60 AÑOS

Duración: 6 clases

Turno Mañana y Tarde

INTRODUCCIÓN A LA PC

En este curso se aprenderán las habilidades básicas para poder utilizar los dispositivos tecnológicos en el día a día.

El manejo de la pc, sistema operativo, mouses, teclado y todos aquellos periféricos que la componen. A partir de ese manejo, vas a aprender también el uso de herramientas informáticas útiles para resolver cuestiones laborales, de estudio o para el desarrollo de otras actividades.

Edad: + 15 años

Duración: 1 mes

Solo Turno Mañana

WORD INICIAL

En esta capacitación el objetivo es que los alumnos puedan crear y editar documentos simples, simples pero bien estructurados y atractivos para incentivar y facilitar su lectura.

Para alcanzar el objetivo los alumnos van a aprender comandos rápidos para dar formato a párrafos y fuentes, funciones de cortar, copiar y pegar, la aplicación de bordes y sombreados, la creación de listas numeradas y con viñetas.

Edad: + 30 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Mañana

WORD AVANZADO

El curso está pensado para que los alumnos puedan administrar documentos en forma colaborativa y a hacer manuales técnicos con índices y tablas complejas de contenido.

Durante el curso también se aprende a realizar edición de estilos y marcas de agua, esquemas y viñetas. Además de insertar hipervínculos, comentarios y marcos.

Edad: + 30 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Mañana

EXCEL INICIAL

Quienes se sumen aprenderán a crear, manejar y procesar datos en hojas de cálculo con información numérica sencilla.

Los alumnos podrán generar información de calidad para el control, exposición y resguardo de datos, conocimiento útil tanto para el ámbito laboral, profesional y/o personal.

Edad: + 30 años

Duración: 8 clases

Sólo Turno Mañana

EXCEL INTERMEDIO/AVANZADO

Esta propuesta te capacita para el uso de tablas y gráficos dinámicos, técnicas avanzadas de importación de datos, estrategias y funciones que permiten analizar y preparar los datos para la extracción de conclusiones concretas y la posterior toma de decisiones.

Edad: + 30 años
Duración: 8 clases
Sólo Turno Mañana

EXCEL PRÁCTICO

Este curso incluye las propuestas más prácticas y útiles de los niveles iniciales, intermedio y avanzado.

Es ideal para complementar habilidades de cara a una entrevista y/o para mejorar tu desempeño laboral.

Edad: + 30 años
Duración: 8 clases
Sólo Turno Mañana

GOOGLE DRIVE

Google drive es una plataforma de almacenamiento en línea, permitiendo el acceso inmediato a archivos y documentos desde cualquier dispositivo con conectividad a internet. Con este curso, los alumnos aprenderán a usarlo y dominar el alojamiento, gestión y organización de archivos.

Edad: + 14 años
Duración: 8 clases
Solo Turno Mañana

TALLER AUDIOVISUAL

Cada módulo tiene 4 clases de duración, el cursado de un módulo no es requisito excluyente para el cursado del siguiente, sí lo es, cumplir con los requisitos incluidos en el formulario de inscripción de cada módulo.

Está destinado a profesionales y entusiastas del sector audiovisual.

Módulo I - Sonido. Técnicas de captura de sonido en locación, diseño sonoro, edición y mezcla de audio son algunos de los contenidos que vas aprender en este taller que busca que puedas llevar tus producciones a otro nivel.

Módulo II - Desarrollo de Proyectos Audiovisuales.

Módulo III - Dirección de Fotografía. La Luz, equipos, elementos, recursos y usos (banderas, difusores, espejos, tamices, lentes) conceptos teóricos (temperatura de color, guiones, etc).



Secretaría de
**Gabinete y
Modernización**



Módulo IV - Montaje Cinematográfico. Producción, Guión, Realización, Audición, Montaje, Composición Digital.

Edad: + 18 años

Duración: 4 clases por módulo

Sólo Turno Mañana

TALLER FOTOPRODUCTO

Con este taller los alumnos aprenderán técnicas de iluminación y composición, uso de equipos y accesorios, edición y retoques de fotos

Edad: + 17 años

Duración: 2 clases

Solo Turno Tarde

CURSOS VIRTUALES

DIPLOMATURA UNIVERSITARIA DESARROLLO WEB FULL STACK CON JAVASCRIPT

Los alumnos podrán aprender a diseñar, desarrollar y mantener aplicaciones web utilizando las tecnologías más demandadas.

Información General sobre el Trayecto

El trayecto formativo se compone de los siguientes 4 módulos:

1. **Diseño Web.**
2. **Programación con JavaScript.**
3. **Desarrollo Back End con Node.js.**
4. **Desarrollo Front End con React.**

Cada curso tiene una duración de 10 semanas, con una carga horaria total de 40 horas, sumando un total de 160 horas para el trayecto completo. El dictado de los módulos es completamente a distancia, con clases virtuales sincrónicas y encuentros para consultas.

- ◆ **Requisitos:** Contar con una computadora, conexión a Internet y tener al menos 17 años de edad. No se requieren conocimientos previos de programación, sí nociones básicas de informática. La validación de conocimientos se aprueba con el 70% de las respuestas correctas.

- ◆ **Certificación:** Al aprobar cada curso, se entrega un certificado de aprobación del Nodo Tecnológico y para aquellos alumnos que hayan aprobado los cuatro cursos y posean el título de Secundario completo, la Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas de la Universidad Nacional de Catamarca les entregará el título de "Diplomado Universitario en Desarrollo Web Full Stack con JavaScript".
- ◆ **Requisitos de Disponibilidad Horaria:** Se espera que los alumnos dediquen cuatro horas para clases, dos horas para clases de consulta, y tiempo adicional para revisar grabaciones, material de estudio, y para la resolución de ejercicios y desarrollo de proyectos. Por lo tanto, los alumnos necesitan de al menos 10 horas de disponibilidad por semana para dedicarle al cursado de la Diplomatura.

PRÓXIMAS PRE- INSCRIPCIONES

- Octubre 2024
- Febrero 2025
- Abril 2025

DESARROLLO WEB FULL STACK JUNIOR

Los alumnos aprenderán a desenvolverse con autonomía básica en el desarrollo de aplicaciones dinámicas y complejas. A su vez, dominar los fundamentos básicos de documentación y calidad en el desarrollo web.

- Podrán detectar y corregir bugs de baja complejidad
- Gestionar base de datos
- Desarrollar aplicaciones dinámicas y de complejidad media

Con estos conocimientos y la práctica adquirida lograrán obtener un perfil de Desarrollador Web full stack Jr.

Edad: 15 a 20 años

Duración: 6 meses

Horario: Lunes, Miércoles y Viernes de 14 a 17hs.

EXCEL INICIAL

El mismo contenido que el curso en formato presencial.

DISEÑO Y MODELADO 3D EN SKETCHUP

Es uno de los programas más difundidos en el mundo. Se utiliza para impresión 3D, arquitectura, interiorismo, diseño de mobiliario, modelado de piezas técnicas o decorativas, mapas interactivos en 3D, videojuegos, etc.



Secretaría de
**Gabinete y
Modernización**



Se trata de una introducción al modelado 3D útil y sólida, que les permita seguir desarrollándose autónomamente o gracias a cursos más avanzados.

Edad: +20 años

Sólo Turno Tarde

IMPRESIÓN 3D

Este curso brinda las bases teóricas y prácticas necesarias para poder llevar a cabo una impresión 3D de manera correcta y saber cómo ajustar las cosas en caso de errores comunes.

Aprenderán los diferentes materiales existentes y las características principales (maleabilidad, dureza, etc) lo más usado hoy para imprimir. También, para que los alumnos sepan intercambiar modelos 3D aptos para la impresión y aprendan cómo acceder a los bancos públicos donde se hallan proyectos de este tipo.

Podrán fabricar desde juguetes, piezas técnicas, productos super personalizados a la medida específica de nuestras necesidades.

Edad: +20 años

Duración: 1 mes

Solo Turno Tarde

Apartado IV - PREGUNTAS FRECUENTES

¿Me puedo inscribir personalmente?

NO. En nuestros puntos de recepción podemos ayudarlos a que lo hagan desde sus propios dispositivos. Los guiamos en la apertura del formulario, en la carga de datos así la inscripción se registra con la dirección de mail del usuario.

El objetivo es capacitar a los capitalinos desde el principio. Que puedan resolver esta y muchas otras cuestiones vinculadas a la tecnología y a su vida cotidiana.

Que en una próxima inscripción no necesiten acercarse al edificio sino que puedan ya inscribirse desde la comodidad de su hogar.

Me inscribí para un curso y no me llegó nada a mi mail.

Si el curso es presencial.

Debe presentarse el día que figura señalado para la acreditación en la publicación del curso al que se inscribió (vía redes sociales).

Completado este paso, se le recordará vía whatsapp, días y horarios, a los que debe asistir.

Si el curso es virtual.

Se le enviará por whatsapp la información del curso y el enlace para que pueda sumarse a la clase.

¿Puedo conocer el edificio? Ver los robots?

No. Durante el dictado de clases, está restringido el ingreso de público en general al edificio. Es una medida de seguridad porque hay niños cursando y circulando por todas las instalaciones.

Más adelante se habilitarán días y horarios para las visitas particulares.

¿Puedo usar el espacio Co-working?

Si, a partir del 12 de agosto con reserva previa y cumpliendo los requisitos de la institución. En los próximos días vamos a tener habilitada una aplicación para que se registren esas reservas por eso es a partir del lunes 12.

¿Tengo que tener mi propia computadora para hacer el curso?

Si el curso es presencial, en las instalaciones del Nodo Tecnológico cada alumno tiene disponible los equipos que necesita (computadora, robots educativos, tablets, pizarra, etc).

Si el curso es virtual, si es necesario que cuenten con un dispositivo y conectividad (conexión a internet) para poder sumarse a las clases.

Me gustaría trabajar en el Nodo ¿Puedo enviar o traer mi curriculum vitae?

Tomamos los datos sólo de personas que están trabajando en otras áreas de la municipalidad o de provincia y que tengan formación específica y vinculada al Nodo.

A ellos si les recibimos el curriculum.

No se está contratando nuevo personal, sólo podemos pedir pases.

¿Dónde puedo ver los cursos que están disponibles?

Cada nueva inscripción es publicada en las páginas de Facebook e Instagram. Cuando vea una convocatoria que sea de su interés y para la cuál reúna los requisitos puede inscribirse en link incluido en la publicación.

Además estaremos informando muy pronto por nuestras redes sociales la habilitación de nuestra nueva página web en dónde estará subido un detalle minucioso de la oferta académica que tenemos para ofrecer.

¿Por qué se completan tan rápido las capacitaciones?

¿Por qué nunca me puedo inscribir?

La demanda para este tipo de capacitaciones es muy alta por lo didácticos, pedagógicos y útiles que son los contenidos incluidos en la oferta académica, todo ello sin considerar que se trata de cursos gratuitos.

Cada propuesta se repite más de una vez por año y en función de la disponibilidad de espacios, horarios, equipos y personal se agregan siempre todas las comisiones y horarios posibles.

¿Por qué no me puedo inscribir por Instagram?

Porque la red social inactiva los enlaces incluidos en la publicación. Puede escribir un comentario, solicitar que lo envíemos por privado o bien copiar el enlace y pegarlo en un buscador para poder ingresar.

¿Cómo sé si estoy inscripto?

Si el formulario le permitió cargar sus datos y enviarlos ha quedado inscripto. Completado ese paso sólo se revisará si aprobó cuando las inscripciones soliciten validación de contenidos y si cumple con los requisitos planteados (edad por ejemplo).

De lo contrario, si el link lo conduce a una imagen en la que no tiene opciones activas y no puede cargar sus datos, quiere decir que la inscripción ya se cerró.

En ese caso tendrá la opción de intentar inscribirse con la misma modalidad pero en el link correspondiente a la lista de espera.

Certificados pendiente de entrega

Si cursaron desde **Julio del 2023 hasta Marzo 2024**, tenemos archivados los certificados físicos.

Si la capacitación que hicieron fue **antes del mes de Julio del 2023 o en el transcurso desde Marzo del 2024 hasta la actualidad**, se lo podemos enviar por mail.

En todos los casos la información necesaria para buscar el certificado es nombre completo del alumno, curso que realizó y mes en que lo hizo. Sin esos tres datos no es posible entregárselo.

Turno Mañana. Consultar con Candela Lagoria

Turno Tarde. Consultar con Sole Ulla o Maxi Gómez por los certificados físicos y con Natalia Lascano por los certificados digitales.

Certificados de Cursado

Los alumnos interesados en retirar un certificado que justifique su asistencia al curso deben solicitarlo al inicio de la clase para poder retirarlo al retirarse. La bedel de cada curso debe informar esto a los alumnos cuándo comienza la capacitación.

El certificado es confeccionado por el área de administración.

NUESTROS CERTIFICADOS NO TIENEN RESOLUCIÓN MINISTERIAL

Han sido sólo dos cursos de Robótica para Docentes los que han tenido y cuando haya alguno nuevo les vamos a avisar puntualmente. Pero ninguno de los cursos que dictamos de manera regular tiene resolución o algún otro tipo de puntaje.