

PROYECTO	No.	NOMBRE DEL DIPLOMADO	UNIDADES TEMATICAS	SUBTEMAS UT1	SUBTEMAS UT2
FCM	1	CIUDADES Y MUNICIPIOS INTELIGENTES	<p>UT 1: Introducción al concepto de ciudades inteligentes Smart cities, UT 2: Urbanismo y Tecnologías. UT 3: Indicadores Smart, UT 4: Industria 4.0., UT 5: Resolución de problemas complejos</p>	<p>Unidad 1. Introducción al concepto de ciudades inteligentes Smart cities: 18 horas Competencia: Entender el concepto de ciudad inteligente y su papel y evolución como motor de desarrollo sostenible, económico y social.</p> <p>1.1. Origen del concepto de Ciudad Inteligente o Smart City. 1.2. Revisión de definiciones con foco en: la integración y sustentabilidad del entorno urbano; la información de infraestructura crítica; el capital humano, la gestión del conocimiento y el capital emprendedor. 1.3. Situación actual de las ciudades en Colombia: sostenibilidad ambiental, conectividad, calidad de vida, ordenamiento territorial. 1.4. Ciudad inteligente y desarrollo sostenible económico y social. 1.5. Evolución del concepto de Smart Cities: ciudades impulsadas por compañías de tecnología, por gobiernos locales y por ciudadanos.</p>	<p>Unidad 2. Urbanismo y Tecnologías: 22 horas Competencia: Comprender el papel de las ciudades, su planificación, los retos a los que se enfrentan desde una perspectiva que integra el urbanismo y la transformación digital de ciudadanos y territorio.</p> <p>2.1. Ciudades innovadoras e inteligentes. Casos de éxito. 2.2. Integración del urbanismo y la transformación digital. 2.3. Análisis de los cambios experimentados por las Ciudades en la Era de la Información. 2.4. Smart Cities en la era del conocimiento, la información y la globalización, basadas en las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al gobierno, la gestión y la participación ciudadana. 2.5. El ecosistema Smart City.</p>
FCM	2	GERENCIA DE NEGOCIOS EN LA ERA DE LA CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL	<p>UT 1: Introducción a la gerencia, UT 2: Gestión de Mercadeo y del Talento Humano, UT 3: Gestión Financiera, UT 4: Gestión Tecnológica y de Operaciones, UT 5: Industria 4.0, UT 6: Negociación.</p>	<p>Unidad 1. Introducción a la gerencia: 12 horas Competencia a adquirir: Conocer las estrategias y técnicas que orientan la dirección, la planeación y el manejo del cambio en las organizaciones</p> <p>1.1. Gerencia Moderna y Habilidades del Gerente 1.2. Entorno empresarial contemporáneo: Negocios globales, competitivos, innovadores y sostenibles. 1.3. Gerencia moderna. Una visión integral de la empresa. 1.4. Funciones y procesos gerenciales. Estrategia, estructura, dirección, control y cultura. 1.5. Visión, Mega y Planeación Estratégica. 1.6. Filosofía empresarial y pensamiento estratégico. 1.7. Análisis del ciclo de vida del sector. 1.8. Análisis de factores externos (políticos, económicos, sociales y tecnológicos). 1.9. Análisis de atractividad. 1.10. Análisis de la cadena de valor. 1.11. Tendencias en la planeación estratégica. 1.12. Modelos innovadores de planeación</p>	<p>Unidad 2. Gestión de Mercadeo y del Talento Humano: 14 hora Competencia a adquirir: Desarrollar habilidades gerenciales que les permitan identificar y comprender las necesidades y expectativas de los clientes y el diseño de estrategias corporativas para satisfacerlas</p> <p>2.1. Gerencia de mercadeo. 2.2. Estrategias de mercadeo. 2.3. Modelos de posicionamiento estratégico. 2.4. E-marketing. 2.5. Tendencias de Gestión Humana. 2.6. Evolución del Talento Humano: de administrador a gestor. 2.7. Ciclo vital del colaborador: procesos y roles. 2.8. Gestión del desempeño y retroalimentación. 2.9. Desarrollo de personal: potencial vs desempeño. 2.10. Liderazgo creativo, innovador y adaptativo</p>

FCM	3	GESTIÓN MUNICIPAL AMBIENTAL DE RESIDUOS SOLIDOS	<p>UT 1: Introducción a la gestión de residuos, UT 2: Ambiente y sustentabilidad, UT 3: Gestión integral de RyDS, UT 4 Tratamiento y aprovechamiento, UT 5: Negociación</p>	<p>Unidad 1 - 16 horas: Introducción a la gestión de residuos Competencia a adquirir: Conocer la gestión ambiental desde la normativa existente</p> <p>1.1. Evolución Histórica de la gestión 1.2. Marco legal. 1.3. Territorios y ambiente 1.4. Normativas y tecnologías para RyDS Industriales 1.5. Desarrollo sostenible</p>	<p>Unidad 2 - 20 horas: Ambiente y sustentabilidad Competencia a adquirir: conocer y evaluar las alternativas para gestionar la innovación en las empresas; identificar métodos de valoración económica del medio ambiente</p> <p>2.1. Sensibilización y comunicación comunitaria 2.2. Cultura y ambiente 2.3. Ley de las 3'R 2.4. Gestión Integral de los Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos - RAEE 2.5. Externalidades y valoración económica del medio ambiente 2.6. Innovación y transferencia tecnológica 2.7. Desafíos para la innovación regional</p>
FCM	4	GESTIÓN DE PROYECTOS EN EMPRESAS CREATIVAS	<p>UT 1: Economía naranja e industrias creativas, UT 2: Diseño de proyectos de innovación. UT 3: Gestión de proyectos de innovación, UT 4: Dirección de proyectos de innovación. UT 5: Negociación.</p>	<p>Unidad 1. Economía naranja e industrias creativas: 16 horas Competencia: Comprender la necesidad de la economía naranja en el avance empresarial a través del diseño de proyectos.</p> <p>1.1. Teorías y definiciones sobre la Economía Naranja. 1.2. Empresas de carácter cultural y creativo 1.3. Modelos de adopción de tecnología y social media 1.4. Las 7i: ideas para el desarrollo de la Economía Naranja 1.5. Política pública y aspectos legales de la Economía Naranja. 1.6. Instrumentos y sistemas de financiación 1.7. Desarrollo de ideas, propuesta de valor, modelo de negocio, consolidación.</p>	<p>Unidad 2. Diseño de proyectos de innovación: 18 horas Competencia: Entender las necesidades de las empresas y sus clientes para diseñar proyectos de innovación.</p> <p>2.1. Introducción a Proyectos para empresas creativas 2.2. Innovación y creatividad (pensamiento prospectivo) 2.3. Análisis de los Servicios a Prestar. 2.4. Análisis Funcional en el Proyecto. 2.5. Seguridad y Fiabilidad en el Proyecto. 2.6. Las Especificaciones en el Proyecto. 2.7. Elaboración del Anteproyecto.</p>

FCM

5	GESTIÓN DEL RIESGO DE DESASTRES E INTERNET DE LAS COSAS IOT, TECNOLOGÍA CLAVE PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN DE DESASTRES	UT 1: Generalidades y normativa para la Gestión del Riesgo de Desastres, UT 2: Procesos de la Gestión del Riesgo de Desastres, UT 3: Internet de las cosas IoT, herramienta tecnológica clave para la prevención y atención de desastres, UT 4: Resolución de problemas complejos	<p>Unidad 1. Generalidades y normativa para la Gestión del Riesgo de Desastres: 24 horas</p> <p>Competencia: Comprender el concepto de gestión del riesgo de desastres y su importancia para el desarrollo de los territorios</p> <p>1.1. Antecedentes.</p> <p>1.2. Evolución teórica y conceptual de la gestión del riesgo de desastres</p> <p>1.3. Enfoque del proceso de la Gestión para la reducción del riesgo a desastres.</p> <p>1.4. Estrategias Internacionales, nacionales entorno a la Gestión del Riesgos de Desastres.</p> <p>1.5. Normatividad SINA y del SNGRD en Colombia.</p> <p>1.6. Organizaciones supranacionales, nacionales, regionales y municipales encargadas de la</p> <p>1.7. Gestión del riesgo de desastres en el desarrollo de los territorios</p> <p>1.8. Aspectos financieros.</p>	<p>Unidad 2 Procesos de la Gestión del Riesgo de Desastres: 26 horas</p> <p>Competencia: Identificar los procesos requeridos para gestionar de forma adecuada los riesgos de emergencias y desastres.</p> <p>2.1. Conocimiento del Riesgo de Desastres.</p> <p>2.2. Reducción del Riesgo de Desastres.</p> <p>2.3. Manejo de desastres.</p> <p>2.4. Valoración e identificación del riesgo</p> <p>2.5. Análisis y evaluación del riesgo</p> <p>2.6. Desarrollo de Políticas y fortalecimiento</p> <p>2.7. Monitoreo y revisión</p> <p>2.8. Estrategias internacionales, nacionales, en torno a la gestión del riesgo de desastres</p>
6	INNOVACIÓN FINANCIERA CON BASES TECNOLÓGICAS	UT 1: Generalidades del sector financiero, UT 2: Técnicas y herramientas para impulsar la creatividad e innovación en el sector financiero, UT 3: Fintech., UT 4: Herramientas y nuevas tecnologías al servicio del sector financiero, UT 5: Resolución de Problemas Complejos.	<p>Unidad 1 - 16 horas: Generalidades del sector financiero</p> <p>Competencia: Conocer el comportamiento del sector financiero para impulsar el desarrollo del mismo</p> <p>1.1. El sector financiero a nivel global y local.</p> <p>1.2. Actores relevantes e involucrados.</p> <p>1.3. Regulación actual.</p>	<p>Unidad 2 - 20 horas: Técnicas y herramientas para impulsar la creatividad e innovación en el sector financiero.</p> <p>Competencia: Desarrollar competencias para llevar cabo proyectos de innovación dentro de la empresa</p> <p>2.1. Instrumentos y herramientas para fomentar la creatividad.</p> <p>2.2. Identificación de oportunidades creativas en el desarrollo de productos y servicios financieros.</p> <p>2.3. Cultura de innovación</p> <p>2.4. El rol de la innovación tecnológica en la industria financiera</p> <p>2.5. Sistematización de la innovación al interior de las empresas</p> <p>2.6. Técnicas y prácticas para fomentar identificación y gestión de proyectos de innovación</p>

FCM

FCM	8	MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMUNITARIA EN LA INDUSTRIA CULTURAL	<p>UT 1: Introducción a los medios de comunicación comunitarios, UT 2: Gestión de los medios de comunicación comunitarios, UT 3: Veedurías Ciudadanas, su conformación y su trabajo en equipo, UT 4: Economía naranja e industrias creativas, UT 5: Juicio y toma de decisiones</p> <p>Unidad 1. Introducción a los medios de comunicación comunitarios: 16 horas Competencia: Entender el concepto de comunicación comunitaria e identificar la importancia de los medios de comunicación en el contexto actual. 1.1. ¿Qué es un medio de comunicación comunitario?. 1.2. Diferencia entre medios de comunicación público, alternativo y comercial. 1.3. Análisis de los medios comunitarios en los municipios. 1.4. Regulación de la radio y la televisión comunitaria. 1.5. Importancia de los medios de comunicación en el contexto actual. 1.6. Campo de conceptualización y profundización práctica. 1.7. Comunicación interna. 1.8. Comunicación, cultura e identidad. Numero de capacitadores: 1. Formación académica capacitador: Profesional en Comunicación Social, Periodismo, Producción de Cine y Televisión, Mercadeo, Administrador de Empresas, Ingeniería Industrial, Ingeniería de Sistemas, Ciencias políticas, politólogo, y afines, con título de Especialización y 3 años de experiencia relacionada, si no posee Especialización debe demostrar por lo menos 5 años de experiencia relacionada. Con experiencia en capacitación. Número de horas a impartir por el capacitador: (16 horas).</p>	<p>Unidad 2. Gestión de los medios de comunicación comunitarios: 24 horas Competencia: comprender, interpretar y teorizar las transformaciones de los ecosistemas comunicativos comunitarios e identifiquen los actores públicos y privados que intervienen 2.1. Audiencias y mensajes 2.2. Medición y auditoría de la gestión de comunicación 2.3. Identidad visual 2.4. Relación con las Audiencias 2.5. Análisis de audiencias 2.6. Responsabilidad social 2.7. Gobierno corporativo 2.8. Comunicación financiera 2.9. Comunicación gubernamental 2.10. Relaciones públicas, public affairs, lobbying, protocolo</p>
CCSM	1	CAFÉ ESPECIAL DE LA REGIÓN, TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS PARA SU PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN	<p>UT1 1: La industria del café y las variedades de la región, UT 2: Comercialización y logística del Café en el mercado, UT 3: Calidad, Catación, Tostión, UT 4: Industria 4.0 en el sector Caficultor, UT 5: Producción ambientalmente limpia - Medio ambiente, UT 6: Negociación.</p> <p>Unidad temática 1: La industria del café y las variedades de la región (12 horas) Competencia a adquirir: Identificar tendencias de la industria del café, su comportamiento en el mercado y las variedades cultivadas en la región. 1.1. Cultivo de café 1.2. Poscosecha del café 1.3. La planta de café y las variedades cultivadas en la región características de calidad. 1.4. El café y la Industria</p>	<p>Unidad temática 2: Comercialización y logística del Café en el mercado. (14 horas) Competencia a adquirir: Distinguir los canales de comercialización y distribución de la industria del café 2.1. Comercialización en el mercado interno 2.2. Logística y regulaciones para exportaciones de café colombiano</p>

CCSM	2	TECNIFICACIÓN DEL PROCESO DE ALIMENTACIÓN DE ESPECIES MAYORES Y ESPECIES MENORES EN EL MAGDALENA	Unidad 1. Dirección Estratégica de Proyectos, Unidad 2. Aspectos financieros y gestión de costos de un Proyecto, Unidad 3. Los Proyectos y su Impacto Social, Unidad 4. Gestión de las adquisiciones en un proyecto, Unidad 5. La industria 4.0 en la gestión de proyectos, Unidad 6: Negociación	Unidad 1. Dirección Estratégica de Proyectos. (16 horas) Competencia adquirir: Generar nuevos métodos de trabajo optimizando la gestión de proyectos en las empresas. 1.1. La dimensión de los proyectos. 1.2. Qué es un proyecto e importancia de la gerencia de proyectos. 1.3. Áreas de conocimiento en la gerencia de proyectos. 1.4. Contexto y ambiente en el que operan los proyectos. 1.5. Gestión de la integración del proyecto. 1.6. Qué es la gestión del alcance del proyecto. 1.7. Procesos de la gestión del alcance del proyecto. 1.8. Project Charter. 1.9. Taller: Planeación Estratégica y Gestión del Alcance del Proyecto. 1.10. El tiempo y su gestión. 1.11. Estimación de actividades. 1.12. Seguimiento y control del cronograma. 1.13. Taller: Gestión Cronograma del Proyecto.	Unidad 2. Aspectos financieros y gestión de costos de un Proyecto. (18 horas) Competencia adquirir: Desarrollar oportunidades sostenibles de negocio, liderando proyectos con generación de valor económico, ambiental y social. 2.1. Gestión financiera del proyecto. 2.2. Estimación costos y presupuestos. 2.3. Evaluación financiera de proyectos. 2,4. Valor ganado. 2.5 Indicadores de seguimiento. 2.6. Taller: Gestión de Costos del Proyecto y Caso de Negocio. 2.7. Calidad y gerencia de proyectos. 2.8. Procesos de calidad. 2.9. Taller: Gestión de la Calidad del Proyecto. 2.10. Gestión de los riesgos del proyecto. 2.11. Fundamentos de riesgos: Niveles de riesgos. 2.12. Gestión de los riesgos: Procesos. 2.13. Taller: Gestión de los Riesgos del Proyecto.
CCSM	4	FORMACIÓN EN CULTURA DE INNOVACIÓN PARA LAS EMPRESAS DE LA REGIÓN DEL MAGDALENA	Unidad 1. Pensamiento creativo (DesignThinking), Unidad 2. Innovación en proyectos, procesos, productos y servicios empresariales, Unidad 3. Industrias creativas, Unidad 4. El rol de las artesanías en las industrias creativas, Unidad 5: Negociación.	Unidad Temática 1. Pensamiento creativo y DesignThinking (18 horas) Competencia a adquirir: Incorporar el Pensamiento Creativo en los procesos empresariales. 1.1. Fuentes de la innovación 1.2. La creatividad en un mundo complejo: 1.3. El pensamiento disruptivo. 1.4. La importancia de la innovación en la creación de modelos de negocio. 1.5. Herramientas del Business ModelCanvas como esquema para crear modelos de negocio. 1.6. Conocer el modelo de ValueProposition: Una primera derivada del Business ModelCanvas focalizado en la creación de propuestas de valor. 1.7. Concepto de open Innovation 1.8. Análisis del proceso de innovación en Lego desde una perspectiva de éxito y reinención.	Unidad Temática 2. Innovación en proyectos, procesos, productos y servicios empresariales (18 horas) Competencia a adquirir: Utilizar adecuadamente las técnicas integrales de innovación de procesos en proyectos, procesos, productos y servicios 2.1. Esquemas Lean y Agile de desarrollo de productos: Concepto de Spring 2.2. Conceptualización de productos. Idea vs Concepto de producto 2.3. Valoración del potencial de los conceptos. 2.4. Valoración Cuantitativa. Business Model y Cuenta de Resultados. 2.5 Planificación del desarrollo de un producto 2.6. Controlar el tiempo de desarrollo, el presupuesto y la calidad del output. 2.7. Marco estratégico de la reingeniería para el rediseño de los procesos 2.8. DesignThinking para la innovación de procesos. 2.9. Integración de técnicas para optimizar la innovación de procesos. 2.10. El uso del ValueStreamMapping para innovar en procesos. Un caso práctico. 2.11. Diseño y estructura de un proyecto innovador.

CCSM	5	GESTIÓN DEL TURISMO Y DESTINOS INTELIGENTES EN EL DEPARTAMENTO DEL MAGDALENA	Unidad 1. Desarrollo y Turismo en la economía naranja, Unidad 2. Valoración, investigación y gestión Turística, Unidad 3. Los productos turísticos y proyectos innovadores, Unidad 4. Destino inteligente, Unidad 5: Negociación.	Unidad 1. Desarrollo y Turismo en la economía naranja (12 Horas) Competencia: Analizar las principales fuerzas que impulsan el nuevo modelo de actividad turística como alternativa de la economía naranja en Colombia. 1.1. Teorías de Desarrollo. 1.2. Teoría Turística. 1.3. Industria Naranja con enfoque el sector turístico. 1.4. Ética y ambientalismo. 1.5. Cultura y sociedad. 1.6. Teorías y modelos de planificación turística. 1.7. Desarrollo regional y local del turismo. 1.8. Normatividad Sector turístico en Colombia. 1.9. Formulación y evaluación de políticas públicas. 1.10. Gobernanza. 1.11. Innovaciones en gerencia pública.	Unidad 2. Valoración, investigación y gestión Turística (30 Horas) Competencia: Analizar e identifica de forma sistemática y realista los factores generadores de problemas u oportunidades, derivando en una correcta toma de decisión en el sector turístico. 2.1. Ecología y paisaje. 2.2. Valoración del patrimonio cultural y natural. 2.3. Valoración económica del territorio. 2.4. Gestión de sostenibilidad. 2.5. Indicadores de gestión. 2.6. Gestión territorial del turismo. 2.7. Prospectiva territorial. 2.8. Estrategia competitiva. 2.9. Cadena de valor. 2.10. Diseño de producto turístico. 2.11. Marketing territorial. 2.12. Investigación de mercados turísticos. 2.13. Gestión cultural. 2.14. Cartografía sociocultural. 2.15. La gestión de destinos
CCSM	6	TECNIFICACIÓN DEL PROCESO DE ALIMENTACIÓN DE ESPECIES MAYORES Y ESPECIES MENORES EN EL MAGDALENA	Unidad Temática 1: Importancia de las especies mayores y menores, Unidad Temática 2: Aptitud cárnica y lechera en las razas bovinas, ovinas y caprinas, Unidad Temática 3: Nutrición del ganado bovino, ovino, caprino, ovino y caprino, Unidad temática 4: Negociación	Unidad Temática 1. Importancia de las especies mayores y menores (20 horas) Competencia a adquirir: Identificar la estructura del mercado bovino, ovino y caprino y su importancia dentro del sector 1.1. Origen, taxonomía e historia de los bovinos, ovino, caprinos. 1.2. Clasificación taxonómica. 1.3. Tipos productivos. 1.4. Distribución del ganado bovino, ovino, caprino, ovino y caprino. 1.5. Producción, comercio y consumo del ganado bovino, ovino, caprino, ovino y caprino. 1.6. Sistemas de producción. 1.7. Rasgos anatómicos y fisiológicos.	Unidad temática 2. Aptitud cárnica y lechera en las razas bovinas, ovinas y caprinas. (20 horas) Competencia a adquirir: Adquirir conocimientos acerca del manejo de sistemas integrales y conservación de recursos en el proceso de la producción ganadera. 2.1. Origen y tipos de razas bovinas de aptitud cárnica y lechera. 2.2. Origen y tipos de razas ovinas de aptitud cárnica y lechera. 2.3. Origen y tipos de razas caprinas de aptitud cárnica y lechera.

SUBTEMAS UT3	SUBTEMAS UT4	SUBTEMAS UT5	SUBTEMAS UT6
<p>Unidad 3. Indicadores Smart: 24 horas Competencia: Comprender cómo encaja la tecnología Smart en los retos de las ciudades, analizando los 5 ejes de las smart cities que se refieren a la gente, la calidad de vida, movilidad, economía y la gobernanza.</p> <p>3.1. Economía (Smart Economy). 3.2. Ciudadanía (Smart People). 3.3. Gestión (Smart Governance). 3.4. Movilidad (Smart Mobility). 3.5. Calidad de Vida (Smart Living).</p>	<p>Unidad 4. Industria 4.0: 12 horas Competencias: Conocer las diferentes herramientas y tecnologías relacionadas con la Industria 4.0 con la finalidad de administrar, gestionar y asegurar la información de la organización de manera asertiva, eficaz y eficiente.</p> <p>4.1. Panorama Industria 4.0. 4.2. Uso de las TIC como factor clave en las estrategias de desarrollo. 4.3. Internet de las cosas IoT. 4.4. Redes, Arquitectura de soluciones y Cómputo en la nube. 4.5. Big Data y Analytics: Plataformas de análisis masivos de datos. 4.6. Ciberseguridad.</p>	<p>Unidad 5. Resolución de problemas complejos: 4 horas Competencia a adquirir: Desarrollar las habilidades para la resolución asertiva de situaciones complejas.</p> <p>5.1. Como mejorar nuestro potencial de solución 5.2. Construir soluciones de manera participativa</p>	<p>NA</p>
<p>Unidad 3. Gestión Financiera: 16 horas Competencia a adquirir: Desarrollar capacidades de análisis y toma de decisiones basado en aspectos financieros.</p> <p>3.1. Estructura de los estados financieros 3.2. Análisis financiero 3.3. Costo promedio ponderado de capital 3.4. Objetivo básico financiero 3.5. Flujo de caja libre</p>	<p>Unidad 4. Gestión Tecnológica y de Operaciones: 20 horas Competencia a adquirir: Planificar y hacer seguimiento sistemático para controlar lo que se hace y verificar si se está avanzando en la consecución de las metas</p> <p>4.1. La tecnología como apoyo a la estrategia corporativa 4.2. Arquitectura empresarial 4.3. Modelo de gobierno de TI 4.4. Gestión de servicios de TI 4.5. Soluciones informáticas: BigData, CRM, ERP, gestión documental, movilidad 4.6. Modelos de operación de TI 4.7. Tendencias en tecnología 4.8. Gestión Estratégica de las Operaciones 4.9. Tendencias en Gestión de Operaciones 4.10. Enfoques Operativos de la Cadena de Abastecimiento y Procesos Logísticos 4.11. Oportunidades para el Mejoramiento Operacional</p>	<p>Unidad 5. Industria 4.0: 14 horas Competencias: Obtener capacidades básicas y técnicas necesarias (conocimientos, capacidades y experiencias) para utilizar las herramientas y tecnologías relacionadas con la Industria 4.0 con la finalidad de administrar, gestionar y asegurar la información de la organización de manera asertiva, eficaz y eficiente.</p> <p>5.1. Panorama Industria 4.0 5.2. Redes, Arquitectura de soluciones y Cómputo en la nube 5.3. Big Data y Analytics: Plataformas de análisis masivos de datos 5.4. Ciberseguridad</p>	<p>Unidad 6. Negociación: 4 horas Competencia a adquirir: Desarrollar habilidades de negociación aplicadas a su entorno y su quehacer diario</p> <p>6.1. El proceso de negociación 6.2. Planeación del proceso de negociación 6.3. Desarrollo del proceso de negociación</p>

<p>Unidad 3- 20 horas: Gestión integral de RyDS Competencia a adquirir: Conocer las técnicas y tecnologías en el manejo integral de los residuos sólidos y desechos sólidos</p> <p>3.1. Fuentes de generación y composición de los RyDS 3.2. Caracterización de RyDS 3.3. Almacenamiento de RyDS 3.4. Recolección de RyDS 3.5. Disposición final de RyDS 3.6. Planificación de la gestión 3.7. Tratamiento RyDS urbanos</p>	<p>Unidad 4 - 20 horas: Tratamiento y aprovechamiento Competencia a adquirir: Conocer las buenas prácticas orientadas a lograr una disminución en la generación de residuos sólidos y optimizar los sistemas de separación, almacenamiento, transporte y disposición final de los mismos.</p> <p>4.1. Tratamientos para RyDS peligrosos 4.2. Tecnologías para residuos orgánicos 4.3. Emprendimiento para el aprovechamiento 4.4. Diseño de rutas de recolección</p>	<p>Unidad 5 - 4 horas: Negociación. Competencia a adquirir: Desarrollar habilidades de negociación aplicadas a su entorno y su quehacer diario</p> <p>5.1. El proceso de negociación 5.2. Planeación del proceso de negociación 5.3. Desarrollo del proceso de negociación</p>	<p>NA</p>
<p>Unidad 3. Gestión de proyectos de innovación: 24 horas Competencia: Entender la gestión de empresas creativas como una herramienta que ayuda a las empresas o las industrias a posicionar y agregar valor a sus productos y servicios en el mercado.</p> <p>3.1. Introducción a la gestión de proyectos. 3.2. Planificación y gestión de proyectos. 3.3. Procesos y pensamiento de diseño 3.4. Cultura de innovación 3.5. Gestión integral de diseño y de producto. 3.6. Creación de valor y marca, co-creación 3.7. Seguimiento y control del proyecto. 3.8. Ámbitos del diseño. Condicionantes del contexto y requerimientos del usuario. 3.9. Gestión de la confianza: riesgo y calidad. 3.10. La innovación como herramienta de mejora y aporte de valor al producto. 3.11. El diseño de producto y los actores de innovación tecnológica. 3.12. Producto y medio ambiente. 3.13. Diseño rentable y estratégico. 3.14. Comunicación del proyecto.</p>	<p>Unidad 4. Dirección de proyectos de innovación: 18 horas Competencia: Identificar la importancia de una correcta dirección de proyectos innovadores.</p> <p>4.1. Administración y dirección de empresa. 4.2. Dirección y planificación estratégica. 4.3. Relaciones entre Innovación, creatividad, productividad y competitividad. 4.4. Gestión del conocimiento y aprendizaje organizacional.</p>	<p>Unidad 5. Negociación: - 4horas Competencia: Desarrollar habilidades de negociación aplicadas a su entorno y su quehacer diario</p> <p>5.1. El proceso de negociación 5.2. Planeación del proceso de negociación 5.3. Desarrollo del proceso de negociación</p>	<p>NA</p>

<p>Unidad 3. Internet de las cosas IoT, herramienta tecnología clave para la prevención y atención de desastres: 26 horas Competencia: Comprender la importancia de las herramientas tecnológicas y el análisis de datos para prevención y atención de desastres</p> <p>3.1. Herramientas técnicas y tecnológicas para optimizar la gestión del riesgo de desastres 3.2. Nuevas tecnologías y gestión de emergencias 3.3. Manejo de información: internet y herramientas de computo 3.4. Big data - captura de información y análisis de datos para la prevención de desastres 3.5. Big data - captura de información y análisis de datos para la atención de desastres</p>	<p>Unidad 4. Resolución de problemas complejos:4 horas Competencia: Desarrollar habilidades para la resolución asertiva de situaciones complejas.</p> <p>4.1. Como mejorar nuestro potencial de solución 4.2. Construir soluciones de manera participativa .</p>	<p>NA</p>	<p>NA</p>
<p>Unidad 3 - 20 horas: Fintech. Competencia: Identificar la adaptación de los servicios financieros tradicionales a la revolución digital</p> <p>3.1. Panorama mundial del Fintech 3.2. Educación financiera y de ahorro 3.3. Crowdlending - Crowdfunding 3.4. Calificación, identidad y fraudes 3.5. Gestión de finanzas personales</p>	<p>Unidad 4 - 20 horas: Herramientas y nuevas tecnologías al servicio del sector financiero. Competencia: Identificar nuevas tecnologías en la gestión de la información y mide su impacto sobre los nuevos modelos de negocio en la industria financiera</p> <p>4.1. Gestión de la información y BigData 4.2. Cloud Computing 4.3. Seguridad Digital 4.4. Social media y social business 4.5. Bigtech service 4.6. Tecnología móvil</p>	<p>Unidad 5 - 4 horas: Resolución de Problemas Complejos Competencia a adquirir: Seleccionar entre las diferentes formas posibles existentes para resolver diferentes situaciones de la mejor manera</p> <p>5.1. Diferentes posturas frente a los problemas 5.2. Solución asertiva de problemas</p>	<p>NA</p>

<p>Unidad 3. Veedurías Ciudadanas, su conformación y su trabajo en equipo: 24 horas Competencia: Saber aplicar los conocimientos para transmitirlos profesional y éticamente de manera comprensible a la ciudadanía.</p> <p>3.1. Ética de lo Público. 3.2. Estructura del Estado. 3.3. Mecanismos para obtener información. 3.4. Rendición de Cuentas Sesión. 3.5. La Rendición Pública de Cuentas a la Ciudadanía e Informes de Resultados de Veeduría</p>	<p>Unidad 4. Economía naranja e industrias creativas: 12 horas Competencia: Identifica las estrategias de la económica naranja, por medio de herramientas dinamizadoras en los entes territoriales y poblaciones específicas, que permita el mejoramiento del aprovechamiento de la capacidad creativa y el talento a favor de la animación económica y cultural.</p> <p>4.1. Impacto de las industrias culturales en la economía 4.2. Teorías y definiciones sobre la Economía Naranja. 4.3. Modelos de adopción de tecnología y social media 4.4. Las 7i: ideas para el desarrollo de la Economía Naranja 4.5. Política pública y aspectos legales de la Economía Naranja. 4.6. Instrumentos y sistemas de financiación 4.7. Desarrollo de ideas, propuesta de valor, modelo de negocio, consolidación.</p>	<p>Unidad 5. Juicio y toma de decisiones: 4 horas Competencia: Desarrollar la habilidad para tomar decisiones de manera acertada.</p> <p>5.1. Modelos de razonamiento y lógica 5.2. Toma de decisiones y formación de juicio</p>	<p>NA</p>
<p>Unidad temática 3: Calidad, Catación, Tostión. (30 horas) Competencia a adquirir: Distinguir los aspectos importantes de la calidad, catación y tostión del café para tenerlos presentes en su modelo de negocio.</p> <p>3.1. Concepto de la calidad del café colombiano 3.2. Diferentes métodos de catación 3.3. Tostión y molienda de café 3.4. Tostión y criterios para manejo de mezcla del café</p>	<p>Unidad temática 4: Industria 4.0 en el sector Caficultor (16 horas) Competencia a adquirir: Identificar las herramientas tecnológicas de automatización y digitalización de empresas, cafeteras.</p> <p>4.1. Industria 4.0 - sistemas de automatización y digitalización para café 4.2. Industry 4.0 - Solución digital Enterprise Suite, automatización integral del proceso del café 4.3. Big Data y Analytics aplicado a la caficultura 4.4. Innovación Tecnológica y Transformación Digital de las Empresas 4.5. Sensores, Dispositivos, Redes y Protocolos de Comunicaciones 4.6. IoT Industrial, Plataformas IoT y Aplicaciones por Sectores 4.7. Proyectos Profesionales para la Digitalización en el sector caficultor en el Contexto de la Industria 4.0</p>	<p>Unidad temática 5: Producción ambientalmente limpia - Medio ambiente: (4 horas) Competencia a adquirir: Comprender los métodos de optimización de recursos para el cuidado del medio ambiente en la producción cafetera.</p> <p>5.1. Optimización del uso de los recursos naturales por parte del subsector cafetero. 5.2. Métodos de producción y operación más limpias ambientalmente sanas y seguras</p>	<p>Unidad temática 6: Negociación (4 horas) Competencia a adquirir: Desarrollar habilidades de negociación aplicadas a su entorno y su quehacer diario</p> <p>6.1. El proceso de negociación 6.2. Planeación del proceso de negociación 6.3. Desarrollo del proceso de negociación 6.4. Poder de la negociación</p>

<p>Unidad 3. Los Proyectos y su Impacto Social. (16 horas) Competencia adquirir: Gestionar el ciclo de vida de proyectos complejos desde una perspectiva sistémica</p> <p>3.1. Qué es el impacto social. 3.2. Evaluar y gestionar impacto social. 3.3. Variables para definir el impacto social. 3.4. Evaluación del impacto social: fases y tareas. 3.5. Taller: Impacto Social del Proyecto: 6 horas. 3.6. Gestión del cambio. 3.7, El equipo del proyecto. 3.8. Gestión de los recursos del proyecto. 3.9. Taller: Gestión de los Recursos del Proyecto. 3.10. El rol del director de proyectos. 3.11. Gestión de las comunicaciones del proyecto. 3.12. Gestión de los Stakeholders del proyecto. 3.13. Negociación y resolución de conflictos. 3.14. Taller: Gestión de las Comunicaciones y Stakeholders del Proyecto.</p>	<p>Unidad 4. Gestión de las adquisiciones en un proyecto. (14 Horas) Competencia a adquirir: liderar equipos y tomar decisiones en todas las fases, mediante el plan de adquisiciones.</p> <p>4.1. La gerencia de las adquisiciones. 4.2. Los procesos de la gestión de las adquisiciones del proyecto. 4.3. Taller: Gestión de las Adquisiciones del Proyecto. 4.4. Cambiando el observador. 4.5. Introducción a metodologías ágiles. 4.6. Fundamentos Scrum. 4.7. Taller: Aplicación de Metodologías Ágiles al Proyecto. 4.8. Emprendimiento y ecosistema. 4.9. Modelo un negocio. 4.10. Taller: Modelo de Negocios.</p>	<p>Unidad 5. La industria 4.0 en la gestión de proyectos. (12 horas) Competencia adquirir: solucionar problemas específicos de la gestión de proyectos apoyado en el uso de industria 4.0.</p> <p>5.1. Comportamiento y 8 V. 5.2. Plataforma BD. 5.3. Fuente de datos. 5.4. Fuentes de información. 5.5. Datos, licenciamiento, derechos y protección. 5.6. Datos abiertos. 5.7. Estrategia empresarial basada en el análisis de información y gestión de proyectos. 5.8. Predicción de futuro basado en datos. 5.9. BI y la toma de decisiones. 5.10. Herramientas de BI para Big data.</p>	<p>Unidad 6: Negociación. (4 horas) Competencia a adquirir: aplicar técnicas de negociación efectivas en su entorno, en la gestión de proyectos y actividades laborales.</p> <p>6.1. El proceso de negociación. 6.2. Planeación del proceso de negociación. 6.3. Desarrollo del proceso de negociación. 6.4. Poder de la negociación.</p>
<p>Unidad 3. Industrias creativas (20 horas) Competencia a adquirir: Identifica y conoce los elementos y fases que se deben tener en cuenta para desarrollar y proponer una iniciativa de emprendimiento para el sector creativo y cultural; reconociendo oportunidades en la integración de disciplinas como: turismo, tecnología, entretenimiento digital, comunicaciones, diseño, producción audiovisual y publicidad.</p> <p>3.1. Introducción 3.2. Entorno económico colombiano y su aplicabilidad a la empresa 3.3. Estrategia en la gestión del talento humano y la formación de equipos. 3.4. Marketing digital 3.5. Área de productividad en la organización 3.6. Gestión financiera para la toma de decisiones</p>	<p>Unidad Temática 4. El rol de las artesanías en las industrias creativas (20 horas) Competencia a adquirir: Aplicar los conceptos de diseño, logística y certificación de calidad para el clúster artesanal en la región Caribe colombiana como fuente de innovación y emprendimiento creativo.</p> <p>4.1. Historia del Diseño artesanal en Colombia 4.2. Diseño artesanal en Colombia (tendencias), 4.3. Recuperación de técnicas ancestrales, oficios, contextualización de la artesanía y diseño de producto. 4.4. Diseño Artesanal: Ergonomía, Antropometría y Tradición e identidad. 4.5. Conceptos de empaque y embalaje: la marca, los sistemas de etiquetado, los sistemas de producción, las técnicas y Materiales y Diseño ecológico. 4.6. Certificación de Calidad de los Productos Artesanales: calidad como estrategia de valor del producto, diagnóstico de calidad, normatividad (ISO) y esquemas de certificación. 4.7. Implicaciones Ambientales y Sociales del Producto Artesanal: emprendimiento cultural.</p>	<p>Unidad Temática 5: Negociación (4 horas) Competencia a adquirir: Desarrollar habilidades de negociación aplicadas a su entorno, en la gestión de proyectos y actividades laborales.</p> <p>5.1. El proceso de negociación 5.2. Planeación del proceso de negociación 5.3. Desarrollo del proceso de negociación 5.4. Poder de la negociación Formación académica del capacitador:</p>	<p>NA</p>

<p>UNIDAD 3. Los productos turísticos y proyectos innovadores. (14 horas) Competencia: interpretar los fenómenos y hechos que se manifiestan en el ámbito de la actividad turística.</p> <p>3.1. Distribución turística 3.2. La oferta y demanda turística 3.3. Los productos turísticos 3.4. Estructura de un plan turístico 3.5. Enfoque étnico en el sector turístico. 3.6. La innovación en el turismo. 3.7. Las disciplinas artísticas como atracción turística. 3.8. Taller Diseño de proyecto inteligente e innovador en el turismo.</p>	<p>UNIDAD 4. Destino inteligente. (20 horas). Competencia: Dominar conceptos y tendencias de la actividad turística.</p> <p>4.1. Introducción al Turismo inteligente y digital. 4.2. Territorios digitales. 4.3. Turismo inteligente: tendencias y buenas prácticas. 4.4. Diseño web y Usabilidad para Turismo Inteligente. 4.5. (SEO) Posicionamiento en Buscadores 4.6. Inbound Marketing 4.7. Social Media Marketing 4.8. Mobile Marketing - Video Marketing 4.9. Campañas pago por clic y Monetización. 4.10. Revenue Management Analítica 4.11. E-Commerce - Gamification 4.12. Las TIC's en la industria turística 4.13. Gestión del Conocimiento y Aprendizaje Organizacional 4.14. Sociedad de la Información y del Cambio 4.15. Estrategias y negocios turísticos en Internet</p>	<p>NA</p>	<p>NA</p>
<p>Unidad Temática 3. Nutrición del ganado bovino, ovino, caprino, ovino y caprino (36 horas) Competencia a adquirir: Interiorizar conocimientos básicos sobre el manejo de alimenticio al ganado.</p> <p>3.1. Necesidades nutricionales en los bovinos, ovinos, caprinos. 3.2. Herramientas para la formulación de porciones de alimentos adecuadas para optima producción de leche 3.3. Características de los alimentos para bovino, ovino, caprinos. 3.4. Proceso de ensilaje 3.5. Funcionamiento del aparato digestivo de los bovinos, ovino, caprinos. 3.6. Nutrición de las crías. 3.7. Condición corporal en el ganado bovino, ovino, caprino.</p>	<p>Unidad temática 4: Negociación (4 horas) Competencia a adquirir: Desarrollar habilidades de negociación aplicadas a su entorno y su quehacer diario</p> <p>4.1. El proceso de negociación 4.2. Planeación del proceso de negociación 4.3. Desarrollo del proceso de negociación 4.4. Poder de la negociación</p>	<p>NA</p>	<p>NA</p>