

30. APRENDE A SACAR PARTIDO A TABLETS Y MÓVILES (GRUPO A)

JUAN VICENTE CAPELLA HERNÁNDEZ
ÁNGEL FRANCISCO PERLES IVARS

Nivel de conocimiento: 1= Nociones de informática nivel medio

Objetivo del Curso

Aprender de forma totalmente práctica, amena y guiada (desde cero), a utilizar y aprovechar en el día a día las inmensas posibilidades que ofrecen los tablets (ordenadores de bolsillo), móviles, smartphones (teléfonos inteligentes) y que pueden facilitar mucho la vida allá donde estemos en cada momento, mediante nuevas vías de comunicación (mensajería, noticias, Internet..), aplicaciones de mejora del bienestar personal (e-salud, entrenamiento de la mente, etc.), ocio y su relación con el entorno.

El alumno conseguirá destrezas básicas en el manejo de dichos dispositivos móviles, se pondrá al día y será capaz de aplicar las nuevas tecnologías a su vida, adaptándolas a sus necesidades y desarrollando la capacidad de seguir aprendiendo por sí mismo.

Resumen del Curso

Los teléfonos móviles, smartphones y tablets han cambiado significativamente las relaciones y sistemas de trabajo y negocio de las empresas, y lo que es más relevante, están cambiando los hábitos de la sociedad. El presente curso pretende introducir a los participantes en la revolución digital, a través de casos prácticos y guiados, de forma que el alumno descubrirá las posibilidades que ofrecen los móviles, smartphones y tablets, y se relacionará con su manejo, de forma intuitiva, adquiriendo suficiente destreza y dominio, superando las posibles barreras, aprendiendo a personalizar y adaptar el dispositivo a sus necesidades (tamaño de letra, tipos de avisos, recordatorios automáticos, etc.).

El alumno aprenderá a obtener información sobre los servicios que le rodean de forma sencilla mediante geolocalización.

Realizará video-llamadas y se comunicará mediante los modernos sistemas de mensajería a través de Internet, interactuará con las redes sociales (Facebook, Twitter, etc.), buscará y podrá leer noticias, etc. y experimentará las ventajas que estas ofrecen en los dispositivos móviles, buscará y podrá leer noticias, libros electrónicos (e-books) de su interés, etc. Además, descubrirá aplicaciones para mantener la mente joven, y demás herramientas sorprendentes. En el curso se facilitarán dispositivos móviles Google Android 4.0 para que los alumnos aprendan de forma dinámica y con dispositivos reales.

Temario y Desarrollo del Curso



- Introducción al mundo de los móviles y tablets. Conceptos Smartphone, Android, iPhone, iPad, iPod.
- Manejo físico del dispositivo: pulsar, clicar, arrastrar, soltar, zoom, etc.
- Configuración y personalización del dispositivo.
- Elige bien tu tablet y smartphone: que no te tomen el pelo.
- Gestión de aplicaciones. Busca aplicaciones útiles y aprende a instalarlas y desinstalarlas.
- Maneja por voz tu dispositivo: díctale lo que quieres.
- Correo electrónico: Comunícate de forma sencilla con todo el mundo estés donde estés.
- La video-llamada y sus posibilidades.

- Internet y web en todas partes: aprovecha las posibilidades de navegación, y consulta todo aquello que necesites en el momento que lo necesites.

Introducción a las redes sociales allá donde estés; Twitter ¿Has quedado con algún amigo o familiar y necesitas indicarle de forma sencilla dónde estás o viceversa? ¿Quieres subir tus fotos directamente a tu espacio para que las vean tus familiares o amigos? O ¿simplemente quieres entender qué son las redes sociales tan de moda en la actualidad?

- Entrenamiento de la memoria y mente (brain training)
- Libros electrónicos (e-books): ¿es posible llevar toda una biblioteca en el bolsillo?
- Traducción simultánea utilizando nuestro dispositivo móvil: ¿es posible?
- Viajes: Planifica tus rutas, obtén información de todo lo que te rodea (monumentos, restaurantes, hoteles, farmacias, estaciones, gasolineras, etc.).
- Transportes: obtén información de los trayectos y tiempos estimados del transporte público.
- Navegación GPS: orientación y guía sobre la marcha para llegar a un destino (a pie, en bici, en coche, etc.)
- Tu dispositivo móvil como guía en museos y espacios culturales.
- Captura con tu dispositivo móvil los códigos que encuentras en productos y carteles con un clic: códigos QR, código de barras, ...