

Horarios de atención:

Lunes a viernes 8:00 a.m. a 5:00 p.m. jornada continua – Sábados y domingos de 8 a.m. a 4 p.m.

Teléfonos: 2277-3551 / 2277-3552 / 2277-3342

I PROGRAMACIÓN 2014

ICAI HEREDIA						
CURSO	GRUPO	HORARIO	LAB	INVERSIÓN	INICIA	FINALIZA
Office 2010	410	K y V de 8 a 12 md	10	¢90.000	21/01/2014	14/03/2014
Office 2010	411	L y V de 5 a 9 pm	7	¢90.000	20/01/2014	14/03/2014
Office 2010	413	Sábados de 8 a 5 pm	Biolo	¢90.000	25/01/2014	15/03/2014
Excel 2010	420	K y J de 5 a 9 pm	7	¢85.000	21/01/2014	06/03/2014
Excel 2010	421	K y J de 1 a 5 pm	7	¢85.000	21/01/2014	06/03/2014
Cursos de Verano						
CURSO	GRUPO	HORARIO	LAB	INVERSIÓN	INICIA	FINALIZA
Robótica	401	L a V de 9 a 12 md	Informática 1002	¢40.000	20/01/2014	31/01/2014
Java utilizando Greenfoot	402	L a V de 2 a 4 pm	Informática 1004	¢45.000	20/01/2014	31/01/2014

Los cursos de Office 2010 y Excel, los pueden llevar niños a partir de los 12 años.

Paquete **Completo Office (2010)**

Objetivo General

Capacitar en el uso de las Herramientas del Office 2010, a todas los (as) estudiantes con el fin de desarrollar el conocimiento en el buen uso de las diferentes instrumentos que este paquete contiene.

Objetivos Específicos

- Cumplir con los diferentes temas que presenta el curso de Paquete Office, dando al estudiante un valor agregado entre en conocimiento que se tiene y las clases que se imparten desde el ICAI.
- Analizar las mejoras que presentas la Herramienta de Office 2010, en respecto a versiones anteriores.
- Crear conocimiento por medio de las prácticas y la teoría, para que el estudiante vaya comprendiendo más el uso de las diferentes instrumentos que tiene este paquete. Brindar ayuda a los estudiantes en el transcurso de la clase y con tareas, para poner en práctica los conocimientos adquiridos en clase.
- Disminuir el número de personas que retiran los cursos, con la ayuda de los manuales, profesores y personal del ICAI, dando siempre el mejor de los tratos a los estudiantes.
- Ofrecer a los estudiantes las diferentes herramientas y como usar de la mejor forma cada una de ellas, para que al finalizar el curso el estudiantes este a gusto con el conocimiento que adquirió.
- Brindar el mejor servicio en lo que es la impartición del Paquete Office 2010.

Contenidos

Windows

- Historia del computador.
- Componentes del PC.
- Soluciones de problemas básicos de conexión.
- Conceptos de sistemas operativos.
- Entorno de Windows.
- Configuración del escritorio.
- Configuración de la barra de tareas.
- Dispositivos de almacenamiento.
- Carpetas básicas del sistema.
- Accesorios.
- Administración de carpetas y archivos.
- Reproductor Windows Media Player.
- Movie Maker.
- Papelera de reciclaje.
- Panel de control.
- Defragmentación.
- Comprimir y descomprimir archivos.

Word

- Introducción a Microsoft Word 2010.
- Ficha archivo (guardar, abrir, cerrar).
- Ayuda de Word 2010.
- Edición de texto.
- Desplazamiento por el documento.
- Panel de navegación.
- Búsqueda y remplazo.
- Seleccionar o marcado de texto.
- Eliminar o borrar texto.
- Opción para rehacer y deshace.
- Conceptos de copiar, cortar, pegar.
- Vistas de un documento.
- División de ventana.
- Ortografía y gramática.
- Concepto de temas (diseño de página).
- Fondo de página.

- Formato del documento.
- Formato del párrafo.
- Copiar formato.
- Configurar página.
- Encabezados y pie de página.
- Elementos rápidos.
- Estilos.
- Tablas.
- Plantillas.
- Opciones de referencia.
- Sangría.
- Comentarios.

Excel

- Introducción de Microsoft Excel 2010.
- Concepto.
- Menú inicio.
- Menú insertar.
- Vínculos.
- Ejecución del programa.
- Celda.
- Formulas.
- Funciones.

Power Point

- Introducción Microsoft Power Point 2010.
- Parte de la ventana.
- Conceptos básicos de Power Point.
- Menú Inicio.
- Menú insertar.
- Menú Diseño.
- Menú Transiciones.
- Menú Animaciones.
- Menú presentación con diapositivas.
- Menú revisar.
- Menú Vista.

EXCEL 2010

Requisitos

Ambiente Windows

Objetivo General

Otorgar al participante los conocimientos necesarios de Excel para que pueda aplicarlos eficientemente en la elaboración, edición e impresión de hojas de cálculo, tablas de bases de datos y hojas de gráficos.

Objetivos Específicos

- Identificar las diversas herramientas de Excel, aprenderá como esta constituido su entorno y configuración.
- Aprender como funciona el concepto de libro en la aplicación de Excel.
- Aprender el concepto de base de datos, así como a distinguir las partes que lo integran.
- Organizar tablas y gráficos.
- Introducir formatos.
- Utilizar fórmulas y funciones.

Contenidos

- **Introducción a la aplicación**
- **Comenzar a trabajar**
- **Introducción de Datos**
- **Gestión de archivos**
- **Introducción de fórmulas**
- **Cortar, copiar, pegar**
- **Libros de trabajo**
- **Formatear datos**
- **Formateo avanzado**
- **Edición avanzada**
- **Gráficos**
- **Minigráficos**
- **Funciones**
- **Formulas**
- **Listas**
- **Macros**
- **Filtros y subtotales**
- **Tablas**
- **Gráficos dinámicos**
- **Auditoría de datos**
- **Base de datos**
- **Consolidación**
- **Validación de datos**
- **Escenarios**
- **Tabla de datos**

ROBÓTICA

Descripción del curso: Diseño, construcción y programación de robots Lego, Resolución de problemas, Simulación de un robot jugador de fútbol

Edad: De 9 en adelante

Diseño, construcción y programación de robots Lego

Resolución de problemas

Simulación de un robot jugador de fútbol

- Familiarización en diseño y construcción de modelos Lego.
- Programación de procesos con NXT-G
- Descarga de programas al ladrillo.
- Diseño de jugador de fútbol.
- Simulación de jugador de fútbol.
- Contenidos (TEMAS).
- Conociendo los componentes electrónicos.
- Ladrillo programable: entradas y salidas, Servo motores, Sensores, Conexión de componentes eléctricos con cables.
- Conociendo las piezas del LEGO MINDSTORMS.
- Inventario

Clasificación de piezas

- Hardware: Conectores, Elementos misceláneos Vigas, Engranajes, Nombrando las piezas, Media de las piezas Examinando las piezas

Construcción

- Estructuras
- Extendiendo y ensanchando vigas
- Esquineros
- Angulares
- Estructuras dinámicas
- Estructuras flexibles
- Sensores Mindstorms: Tacto, Luz, Color, Sonido, Rotación
- Sensores: Hitechnic: IRSeeker, Infrared Ball

Introducción a la Programación en NXT-G

- Programación por bloques
- Iniciando, Vista general del software
- Interface
- Perfiles
- Programación del robot
- Robot Center
- Barras del menú, Barras de herramientas, Área de trabajo, Paletas de programación, Panel de configuración
- Controlador
- Ventana de ayuda
- Mapa del área de trabajo

Activación del robot

- Construcción y Programación de Modelos
- Tutoriales para construcción y programación de modelos
- Humanoides: Alpha Rex
- Maquinas: Color Sorter
- Animal: Robogator

- Vehículos: Shooterbot

Simulación jugador de fútbol

- Desplazamiento (motores para tracción delantera y rueda libre)
- Búsqueda de pelota (sensor infrarrojo Seguimiento, emisor infrarrojo)
- Patear pelota (sensor distancia y servo motor)
- Ubicación dentro del terreno de juego opcional (sensor brújula magnética)

Competencia

- Campeonato de fútbol entre los equipos participantes, eliminatoria “todos contra todos” el equipo que gane a sus oponentes, en partidos de 3 minutos, por mayoría de goles será el campeón de la competencia.

JAVA CON GREENFOOT

Descripción del curso: Que el estudiante aprenda algunos de los conocimientos iniciales del lenguaje JAVA, a través de un IDE sencillo de utilizar que le permita desarrollar su creatividad.

Edad: Entre 15 a 17 años

Se les informa también que estamos realizando "*Matrícula electrónica" la puede realizar mediante las páginas: - www.icaia.ac.cr/ - www.cisco.ac.cr