

LEARNING IS CHANGING

→ LIDER EN CAPACITACIÓN EJECUTIVA





Quiénes somos

Demos es Creada en Colombia desde 2011 como Demos Colombia SAS ofreciendo servicios de capacitación presencial, virtual y semipresencial para Colombia y Latinoamérica con el fin de investigar, organizar e impartir capacitación a personas y organizaciones, con programas y metodologías de última generación, que combinan prácticas que permiten garantizar que lo aprendido es transferible al puesto de trabajo.



No	Servicio	Página
01.	Congresos, Seminarios y Talleres presenciales	04
02.	Formación In-Company (presencial y semi presencial)	08
03.	Catálogo de Cursos Virtuales de Habilidades Blandas	10
04.	Catálogo de Competencias Digitales UMAS	17
05.	Cursos Virtuales a Medida	34
06.	Servicios Plataforma Moodle	40
07.	Gamificación Aplicada a la Capacitación	48
08.	Servicios de Apoyo para la Capacitación virtual	52
09.	Algunos de nuestros clientes y casos de éxito	56



→
**Congresos,
Seminarios y
Talleres**

.....

01



→ Congresos, **Seminarios** y Talleres

Especialmente indicados para **profesionales** que deseen **ampliar y actualizar conocimientos** con el valor añadido de interactuar con **formadores expertos**, desarrollar **casos prácticos** y **compartir experiencias** con **profesionales** de su mismo ámbito.

Periódicamente, nuestros talleres o seminarios y congresos son impartidos por **Conferencistas nacionales e internacionales** de reconocido prestigio en sus áreas de conocimiento que colaboran con Demos Colombia, dando un **carácter innovador** y único de estas capacitaciones.

Para ver nuestros próximos eventos pulsa el siguiente enlace www.demoslatam.com



Algunos de nuestros **seminarios y talleres**

- Formador de Formadores
- ¿Cómo implementar un modelo de Gestión del Conocimiento en mi Organización?
- Consultor Interno de Formación
- Creación de Modelo de Aprendizaje
- Como definir el ROI (Retorno de la Inversión) en Capacitación
- Estrategias Claves para Mejorar la Productividad Laboral
- Planeación y Evaluación de Desempeño por resultados y competencias
- Aprendizaje Innovador: Un reto del siglo XXI
- Creación y Mantenimiento de Universidades Corporativas
- Diseño Instruccional
- IA y el Futuro de la Gestión de Recursos Humanos
- ¿Cómo crear proyectos de E-learning ágiles y a bajo costo?
- El arte del Networking
- Uso y Manejo de LinkedIn para Directivos
- Felicidad laboral
- Aplicaciones de office



Conferencistas

- Demos Colombia, cuenta con un grupo experto de conferencistas, en diferentes áreas de conocimiento.
- Continuamente estamos seleccionando formadores especializados tanto para formación presencial como e-learning.





02



Formación In-Company

(Presencial y semipresencial)



Formación In-Company (**presencial y semipresencial**)

1



Desarrollamos **programas a medida** para satisfacer las necesidades formativas de las empresas.

2



Las acciones pueden ser presenciales o combinando formación virtual con sesiones presenciales prácticas.

3



Para el diseño de los proyectos formativos partimos de las necesidades detectadas por la organización. De esta manera, la formación se adecua a los objetivos y características de la empresa y el perfil de su personal.



03



Catálogo Cursos
Virtuales de
Habilidades
..... (online)

Cursos virtuales de habilidades (Online)

Nuestros cursos virtuales son **únicos**.

Se basan en la metodología de **story-telling** en la cuál se utilizan **historias** para conseguir que los cursos virtuales:

- Atraigan su atención y le enganchen durante toda la formación.
- Transformen al alumno, no simplemente le informen.
- Recomienden el curso a sus compañeros.

Actualmente contamos con **22 cursos virtuales estándar** de **2 horas de duración** y **52 píldoras virtuales** de 15 a 20 minutos en habilidades directivas, comerciales y para toda la plantilla.



Evaluación

Todos nuestros cursos virtuales en habilidades blandas contienen **evaluación continua** a través de un test al finalizar cada módulo y una evaluación final.

Cada curso tiene una **Ficha técnica** que es el resumen que ha hecho el protagonista y un **Caso práctico** para que el alumno realice la práctica transferida a su puesto de trabajo.



Adaptabilidad

Nuestros cursos pueden complementar acciones presenciales dentro de itinerarios formativos. Pueden adaptarse con su imagen o logo corporativo

También son **Multidispositivos (PC, Mac, tablets,)**

Desde el punto de vista técnico, los cursos se distribuyen como **archivos SCORM** por ello pueden ser implantados en cualquier plataforma compatible con dicho protocolo, el cuál permite el control del seguimiento del curso y calificaciones obtenidas por los alumnos



Algunos de nuestros **cursos virtuales**

Habilidades directivas

Coaching para managers
Poner objetivos y que se cumplan
Selección para managers
Liderar el Cambio
Tomar decisiones difíciles sin equivocarse
Mentorización

Innovación

Innovación +
intraemprendimiento

Productividad y efectividad personal

Trabajo en equipo
Feedback
Reuniones efectivas
Gestión del tiempo
Gestión del estrés e inteligencia emocional
Orientación a resultados

Desarrollo y crecimiento profesional

5 claves del éxito profesional

Algunos de nuestros **cursos virtuales**

Habilidades comerciales

Gestión del tiempo para comerciales

Negociación

Vender más en tiempos difíciles (Venta consultiva)

Técnicas de venta

Networking para vender más

Evaluación del desempeño

Evaluación anual de desempeño

Aprovecha tu evaluación de desempeño (para evaluados)

Atención al cliente

Empatía en la atención al cliente

5 claves para enamorar al cliente

Algunos de nuestros **cursos virtuales**

Comunicación

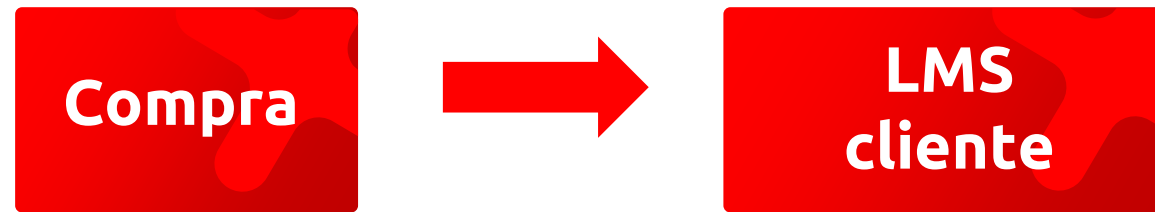
Storytelling en la empresa
Principio de la pirámide
Escucha Activa
Aprender con el ejemplo

Liderazgo

Cómo generar ideas innovadoras
Liderar con preguntas
Visión compartida
Aprende a aprender
Potenciar tus fortalezas

Cursos virtuales **de habilidades (online)**

Los cursos se distribuyen como archivos SCORM por ello pueden ser implantados en cualquier plataforma compatible con dicho protocolo, el cuál permite el control del seguimiento del curso y calificaciones obtenidas por los alumnos. Además puede personalizarse con el logo de la compañía



En cursos de 2 horas, se entrega como obsequio **tráiler de motivación** personalizado





Catálogo de Competencias Digitales (UMAS)

.....

04



En DEMOS COLOMBIA nos posicionamos como Factoría de Cursos Elearning en formato SCORM para el desarrollo y actualización de Competencias Profesionales.

¿Cómo podemos Ayudarte?

En DEMOS COLOMBIA ayudamos a impulsar la estrategia elearning de centros y entidades de formación poniendo a disposición nuestro catálogo de más de 1000 UMAs (Unidades mínimas de aprendizaje vinculadas a competencia profesional), en formato SCORM, gamificados y en marca blanca.

A través de nuestras UMAs podrás crear rutas de aprendizaje personalizadas adaptadas a las necesidades específica de cada estudiante o egresado.

Propuesta de Itinerario a partir de Rutas de Aprendizaje por UMAs (COMPETENCIA DIGITAL)

Capacitar en Competencias (Unidades mínimas de aprendizaje) orientadas a Digitales para el perfil de EGRESADOS.

- Agrupar las UMAs por temáticas dando lugar a Cursos bajo la modalidad de Pago por Consumo (licencia/alumno/curso).
- Ofertar diferentes Programas por combinación de UMA a bajo la modalidad de Pago por Suscripción (cuota/alumno/mes) donde el alumno tiene acceso al programa completo y elige su propia ruta personalizada de manera autónoma o dirigida por un tercero.

¿Características Específicas (Catalogos de cursos UMAS)

1. Metodología de Aprendizaje por competencias
2. Elementos de gamificación
3. Prueba de nivel por cada UMA
 - Preguntas de respuesta múltiple
4. Videos didácticos como recurso significativo:
 - Videos explicativos de Docente
 - Videos basados en capturas de pantallas de aprendizaje sobre aplicaciones informáticas
5. Uso de simuladores (evaluables y no evaluables) en actividades de aprendizaje
6. Actividades de prueba y evaluación orientadas en la adquisición de habilidades
6. Feedback interactivo en respuestas erróneas de actividades y pruebas
8. Repositorio aleatorio de pruebas de evaluación
9. Mapas de progresos y logros
10. Porcentaje de adquisición de competencia por cada UMA
11. Mapas conceptuales
12. Visor de contenidos fuentes en formato pdf

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Tecnología HTML5

Contenidos adaptativos Desing compatibles PC, Tablet, smartphone

Estándar Internacional SCORM 1.2

Contenidos Accesibles: AA



LEYENDA NIVEL

B	Básico
M	Medio
A	Avanzado
B/M	Básico/Medio
M/A	Medio/Avanzado

LEYENDA HORAS

HORAS AUTOFORMATIVO

HORAS E-LEARNING



INNOVACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Transformación Digital

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Transformación Digital (Conceptos Claves)	01B01UMA01	Saber identificar adecuadamente los conceptos claves de la transformación digital, para comprender como el mundo de los negocios está cambiando y cuáles son sus claves	M	2	4,5
Transformación Digital (Tecnologías de la T.D.)	01B01UMA02	Saber identificar las principales nuevas tecnologías que están siendo el motor de la transformación digital para seleccionar cuales nos puede aportar mayor valor a nuestros objetivos profesionales	M	3	4,5
Transformación Digital (Liderazgo Digital)	01B01UMA03	Aprender las claves para desarrollar habilidades del Liderazgo Digital para conseguir ser el líder de transformación en nuestro entorno	M	1	3
Transformación Digital (Directivo Ágil)	01B01UMA04	Aprender las técnicas y métodos para ser un Directivo Ágil que aprenda a construir y medir más rápidamente	M	1	3
Transformación Digital (El Cliente)	01B01UMA05	Saber las técnicas para conocer a tu cliente, cómo gestionar la información y el significado de tener al cliente en el centro	M	2	1,5



INNOVACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Transformación Digital

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Transformación Digital (Creación de Nuevos Procesos)	01B01UMA06	Saber realizar adecuadamente la modificación, creación y gestión de nuevos procesos, usando metodologías ágiles, para mejorar tus procesos internos y externos y, el control de tus proveedores.	M	3	6
Transformación Digital (Cambios organizacionales)	01B01UMA07	Saber analizar la importancia que tienen las personas en la transformación de las organizaciones, como gestionar la resistencia al cambio, para potenciar el trabajo el equipo y mejorar el rendimiento.	M	2	4
Transformación Digital (Las Personas)	01B01UMA08	Identificar cómo los cambios organizativos afectan a la comunicación y a los proyectos, y la gestión de proyectos nos ayuda a identificar riesgos y gestionar problemas.	M	2	4
Transformación Digital (Plan de Transformación)	01B01UMA09	Saber desarrollar el plan de acción que consiga comenzar a transformar digitalmente tu negocio.	M	3	6



INNOVACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

INNOVACIÓN EMPRESARIAL

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS E-LEARNING
Innovación empresarial (Base conceptual)	01B02UMA01	Conocer qué es, quién interviene y cómo se estructura la innovación empresarial para poder abordarla con criterio	M/A	2	4
Innovación empresarial (Planteamiento)	01B02UMA02	Plantearse las preguntas adecuadas que deben preceder a todo proceso de innovación para actuar en consecuencia y saber enfocarlo hacia el crecimiento del negocio	M/A	1	2
Innovación empresarial (Tipologías de innovación)	01B02UMA03	Conocer y desarrollar adecuadamente las diferentes tipologías de innovación y su ámbito de aplicación para impulsar un negocio de manera efectiva	M/A	2	4
Innovación empresarial (Metodologías)	01B02UMA04	Conocer diversas metodologías de abordar un proyecto de innovación con las ventajas e inconvenientes que presentan a fin de tomar las decisiones correctas	M/A	1	2
Innovación empresarial (Proyecto de innovación)	01B02UMA05	Conocer los aspectos y ámbitos de aplicación más relevantes que intervienen en un proyecto de innovación para una mejor gestión de los mismos	M/A	1	2



INNOVACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

INNOVACIÓN EMPRESARIAL

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Innovación empresarial (Gestión de los stakeholders)	01B02UMA06	Gestionar la participación de quienes desarrollan y rodean a un proyecto de innovación de una manera más profesionalizada y estratégica para un mejor desempeño de los mismos	M/A	1	2
Innovación empresarial (Pensamiento creativo)	01B02UMA07	Conocer las principales escuelas de pensamiento creativo para saber cuándo y cómo aplicarlas en el ámbito empresarial	M/A	1	2
Innovación empresarial (Proceso creativo)	01B02UMA08	Conocer los principios y algunas técnicas de creatividad a fin de aplicarlas directamente en el proceso creativo del negocio	M/A	1	2
Innovación empresarial (Evaluación de ideas)	01B02UMA09	Entender cómo se produce la evaluación de ideas a fin de aplicarla internamente en los procesos de creatividad y que las ideas generadas sean lo más eficientes y eficaces posible para el negocio	M/A	1	2
Innovación empresarial (Creatividad-innovación)	01B02UMA10	Distinguir bien la creatividad de la innovación, saber enlazar la una con la otra e identificar algunas técnicas de innovación que permitan avanzar en el proceso de cara a reforzar la estrategia de la empresa	M/A	1	2



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Información y Alfabetización de Datos

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Información y Alfabetización de Datos (Desmontando el área)	07B01UMA01	Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales de forma óptima para realizar búsquedas de información en internet de cualquier tipo y en todo tipo de contextos.	M/A	3	7,5
Información y Alfabetización de Datos (Estrategia de verificación)	07B01UMA02	Evaluar datos, información y contenidos digitales mediante estrategias de verificación para confirmar su veracidad.	M/A	3	7,5
Información y Alfabetización de Datos (Comparación de recursos)	07B01UMA03	Aprender a gestionar los datos, información y contenidos digitales para poder compartirlos.	M/A	2	5
Información y Alfabetización de Datos (Organización de la información)	07B01UMA04	Aprender a gestionar los datos, información y contenidos digitales para poder organizarlos.	M/A	2	5





DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Comunicación y Colaboración

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Comunicación y Colaboración (Desmontando el área de comunicación y colaboración)	07B02UMA01	Entender y usar las comunicaciones de forma productiva y eficiente para interactuar a través de las tecnologías digitales.	M/A	2	5
Comunicación y Colaboración (Trabajo en remoto)	07B02UMA02	Conocer las herramientas digitales para trabajar en remoto.	M/A	3	7,5
Comunicación y Colaboración (Formas y canales para compartir información)	07B02UMA03	Conocer las formas y canales para compartir datos e información a través de las tecnologías digitales.	M/A	3	7,5
Comunicación y Colaboración (Sistema de productividad colaborativa)	07B02UMA04	Utilizar herramientas y tecnologías digitales para llevar a cabo procesos colaborativos.	M/A	3	7,5
Comunicación y Colaboración (Estrategias de colaboración en línea)	07B02UMA05	Conocer diferentes herramientas y tecnologías digitales más apropiadas para los procesos de colaboración.	M/A	2	5
Comunicación y Colaboración (Identidad y huella digital)	07B02UMA06	Conocer los elementos de la identidad y huella digital para interacción segura en los entornos digitales.	M/A	2	5



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Creación de Contenidos Digitales

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Creación de Contenidos Digitales (Desmontando el área de creación de contenidos digitales)	07B03UMA01	Aprender a crear contenidos digitales para poder expresarte a través de los medios digitales.	M/A	1	2,5
Creación de Contenidos Digitales (Desarrollo de contenidos con herramientas ofimáticas)	07B03UMA02	Aprender a usar herramientas ofimáticas para la creación de contenidos.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Desarrollo de contenidos con herramientas ofimáticas II)	07B03UMA03	Conocer otras herramientas de audio, video, imagen, etc. para la creación de contenidos digitales.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Creación avanzada de documentos)	07B03UMA04	Crear documentación desde un punto de visto avanzado para optimizar tiempo y esfuerzo.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Herramientas para la curación y selección de contenidos)	07B03UMA05	Conocer diferentes herramientas para la curación y selección de contenidos.	M/A	1	2,5



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Creación de Contenidos Digitales

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Creación de Contenidos Digitales (Sistemas de control de cambios)	07B03UMA06	Conocer el sistema de control de cambios para una mejor comunicación en los contenidos compartidos.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Compatibilidad de formatos)	07B03UMA07	Conocer herramientas de compatibilidad de formatos para una correcta integración de contenidos.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Estrategias para la selección de información en la reelaboración de contenidos)	07B03UMA08	Conocer las distintas estrategias que podemos crear para seleccionar y clasificar el amplio contenido que podemos encontrar.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Licencia de uso)	07B03UMA09	Comprender como aplicar los derechos de autor y las licencias para la creación de contenidos digitales.	M/A	3	7,5



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Creación de Contenidos Digitales

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Creación de Contenidos Digitales (Principios de arquitectura de las aplicaciones y servicios digitales)	07B03UMA10	Conocer los fundamentos de las aplicaciones y servicios digitales para saber cómo se estructuran.	M/A	1	2,5
Creación de Contenidos Digitales (Automatizadores en los sistemas operativos (Windows, Android e IOS))	07B03UMA11	Conocer las funciones que desarrollan los sistemas operativos y las ventajas que aporta la automatización de tareas para implementarlas en los distintos sistemas operativos que existen actualmente en el mercado.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Programación de tareas)	07B03UMA12	Saber qué es un lenguaje de programación para sus posibles aplicaciones en base al desempeño del puesto de trabajo.	M/A	3	7,5
Creación de Contenidos Digitales (Lenguajes de programación)	07B03UMA13	Conocer lenguajes de programación de bajo nivel o visuales.	M/A	3	7,5



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Seguridad en dispositivos electrónicos

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Seguridad en dispositivos electrónicos (Desmontando el área de seguridad)	07B04UMA01	Conocer las amenazas del entorno digital para evitar riesgos.	M/A	2	5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Asegura tus dispositivos)	07B04UMA02	Conocer las diferentes ciberamenazas para poder actuar ante ellas.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Asegura tus dispositivos II)	07B04UMA03	Aprender medidas y protección de seguridad para mis dispositivos.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Riesgos informáticos derivados del teletrabajo)	07B04UMA04	Conocer los diferentes riesgos informáticos que pueden surgir del teletrabajo para poder evitarlos.	M/A	2	5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Riesgos informáticos derivados del teletrabajo II)	07B04UMA05	Aprender a configurar sistemas de seguridad para nuestros equipos informáticos.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Derechos y deberes en el uso de datos personales)	07B04UMA06	Conocer el marco normativo en el uso de los datos personales para un correcto uso el entorno digital.	M/A	1	2,5



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Seguridad en dispositivos electrónicos

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Seguridad en dispositivos electrónicos (Compartición segura de datos personales)	07B04UMA07	Aprender a compartir los datos personales de forma segura en el entorno digital para evitar riesgos.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Cuidado de la privacidad propia y ajena)	07B04UMA08	Establecer medidas de privacidad propia y ajena para el intercambio de datos.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Sistema de navegación privada y comunicación encriptada)	07B04UMA09	Aprender sistemas de navegación privada y comunicación encriptada para un intercambio de datos más seguro.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Mantenimiento de la cadena de custodia y veracidad de la información)	07B04UMA10	Conocer el mantenimiento de la cadena de custodia y veracidad de la información para una navegación segura en el entorno digital.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Identificación y actuación ante los riesgos para la salud)	07B04UMA11	Conocer los riesgos para la salud que pueden suponer el uso en exceso de las Nuevas tecnologías de la información para evitarlos en nuestro día a día.	M/A	3	7,5
Seguridad en dispositivos electrónicos (Reglas y configuraciones para el ahorro de energía en dispositivos móviles)	07B04UMA12	Conocer el impacto ambiental que pueden suponer el uso de las tecnologías digitales para así poder establecer medidas de ahorro y eficiencia en el uso de los dispositivos.	M/A	3	7,5

DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Personalización de los dispositivos tecnológicos)	07B05UMA01	Identificar y resolver problemas frecuentes para prevenir o reducir incidencias.	M/A	3	7,5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (La elección de la mejor herramienta)	07B05UMA02	Saber realizar labores preventivas y de mantenimiento de usuario avanzado para prevenir o reducir las incidencias.	M/A	3	7,5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Check list de tareas)	07B05UMA03	Reaccionar de forma proactiva en la aplicación parcial o total de soluciones para prevenir o reducir las incidencias.	M/A	2	5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Ejemplo de solución TIC)	07B05UMA04	Identificar las necesidades propias a nivel personal y laboral no cubiertas para plantear soluciones tecnológicas.	M/A	3	7,5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Novedades tecnológicas)	07B05UMA05	Identificar nuevos recursos tecnológicos para estar al tanto de las novedades.	M/A	3	7,5



DigComp (COMPETENCIAS DIGITALES)

Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades

MATERIA	CÓDIGO UMA	COMPETENCIA	NIVEL	HORAS AUTOFORMATIVO	HORAS ELEARNING
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Herramientas para la gestión de tareas y de proyectos)	07B05UMA06	Conocer nuevas herramientas tecnologías para la gestión de tareas, proyectos, soluciones de hardware, etc.	M/A	2	5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (IoT como tipologías de soluciones)	07B05UMA07	Descubrir y aplicar el pensamiento lateral para descubrir formas alternativas de explotar el potencial de la tecnología.	M/A	3	7,5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (La disrupción tecnológica)	07B05UMA08	Usar el Design Thinking como metodología para estimular la imaginación y el pensamiento estratégico en el diseño de soluciones tecnológicas.	M/A	2	5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Aprendizaje permanente y autodidacta)	07B05UMA09	Potenciar la capacidad de autoanálisis competencial en el contexto de la transformación digital para evitar la obsolescencia.	M/A	3	7,5
Resolución de Problemas e Identificación de Necesidades (Boletines y fuentes de conocimiento)	07B05UMA10	Conocer los boletines de información especializados y fuentes de conocimiento para mantenerse al día de las novedades en el ámbito tecnológico.	M/A	3	7,5





→
**Cursos
virtuales a
medida**
.....

05



Cursos virtuales **a medida**

Diseño a medida de cursos virtuales muy efectivos para el aprendizaje.

Cursos **visualmente impactantes**, con una **metodología pedagógica** que nos convierte en una herramienta estratégica para el desarrollo corporativo. Diseñados bajo un concepto de movilidad.

Cuéntanos tus necesidades y nosotros nos ocupamos de crear tu **curso a medida**.



Cursos virtuales **a medida**

BÁSICO E-LEARNING

20-30 pantallas por hora de formación

- Contenido lineal en pantallas
- 1 personaje que guía al participante por el contenido (opcional) Se pueden integrar videos entregados por el cliente
- 5 minutos de locución a 1 voz por cada hora de formación
- 2 Infografías animadas
- 2 Actividades interactivas Guías de estudio en PDF

INTERMEDIO

30-40 pantallas por hora de formación

- Alto grado de diseño gráfico con animación en cada pantalla
- 1 personaje que guía al participante por el contenido (opcional) 10 minutos de locución por cada hora de formación a 1 voz
- 4 Actividades interactivas
- Evaluación en formato Word para cargar en la plataforma
- 1 video animado en motion graphics de 3 a 5 minutos
- 2 infografías animadas
- Guías de estudio en PDF

Cursos virtuales **a medida**

ALTO

30-60 pantallas por hora de formación

E-LEARNING



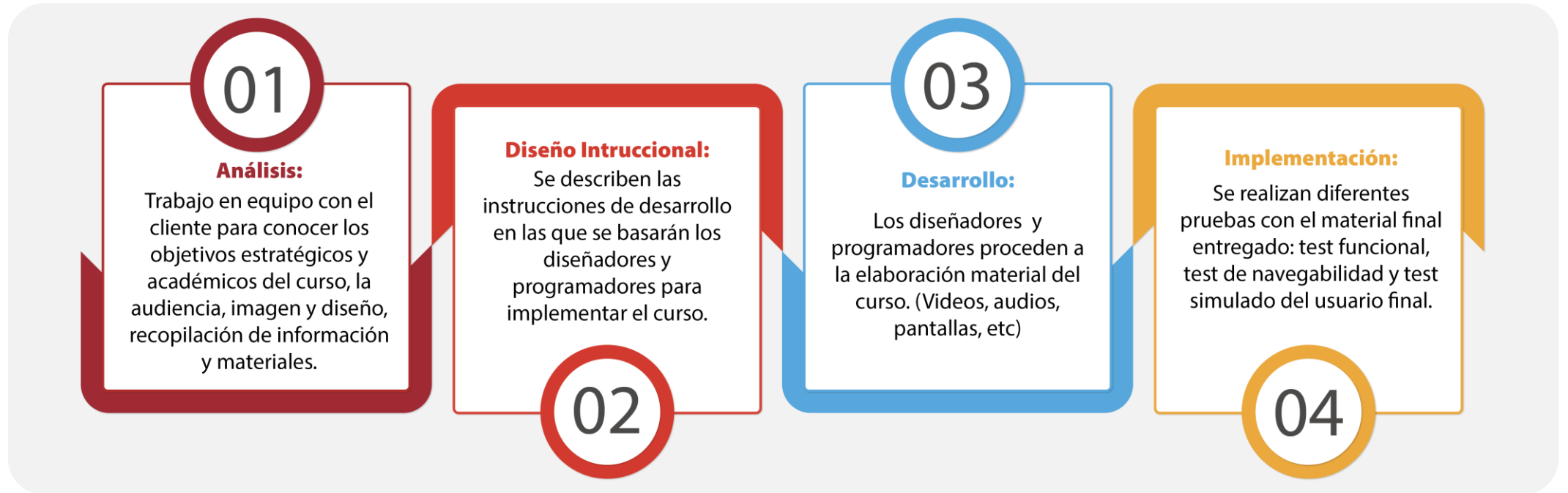
OTROS PRODUCTOS

- Alto grado de diseño gráfico personalizado con interactividad y animación en cada pantalla
- 4 Actividades interactivas
- 2 infografías animadas
- 10 minutos de locución por cada hora de formación a 2 voces
- Evaluación en formato Word para cargar en la plataforma
- 1 Whiteboard con locución de 3 a 5 minutos
- 1 video animado en motion graphics de 3 a 5 minutos
- Guías de estudio en PDF
- 1 Juego interactivo

- Infografías
- Flipbooks
- Gamification
- Videos (animados, en 3D y con presentador)
- Whiteboard
- Simulador de escenarios
- Libro digital interactivo en canva o genially
- Podcast
- Cortinilla para Video
- Postproducción de video

¿Cómo es **el proceso?**

→ Material inicial entregado por el cliente o elaborado por Demos.



Entregables

→ Cada etapa generará entregables que deben ser aprobados por el cliente.



Análisis:

Material inicial



Diseño Instruccional:

Syllabus
Guiones



Desarrollo:

Propuesta gráfica
Personajes
Voces



Implementación:

Paquete SCORM



Servicios plataforma Moodle



06





Instalamos, configuramos,
personalizamos y
administramos Moodle, la
plataforma más usada para
formación virtual en el mundo.



Al ser de código abierto, somos capaces de adaptar Moodle para cualquier uso, desde la conexión con sistemas de gestión empresarial (ERP) hasta la interacción con tecnologías emergentes como Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Gamificación e Internet de las Cosas. Desplegamos plataformas para cientos o miles de usuarios a los mejores precios.



Planes de Hosting

	Plata	Oro	Diamante
Usuarios máximos	500	2.000	10.000
Cursos ilimitados	*	*	*
Certificados personalizados	*	*	*
Habilitado para aplicación móvil	*	*	*
Certificado SSL	*	*	*
Nombre de sitio personalizado	*	*	*
Backups automáticos		*	*
Instalación de plugins y temas			*
Plugin de video conferencia			*

Servicios **complementarios**



**Personalización
gráfica**



**Instalación y
configuración**



Desarrollo



**Administración
y soporte**

Personalización gráfica



- Adaptación de la plataforma Moodle al manual de identidad corporativa
- Colores y logotipos
- Tipografías
- Modificación del layout (Distribución de elementos en pantalla)
- Adaptaciones de usabilidad y accesibilidad web

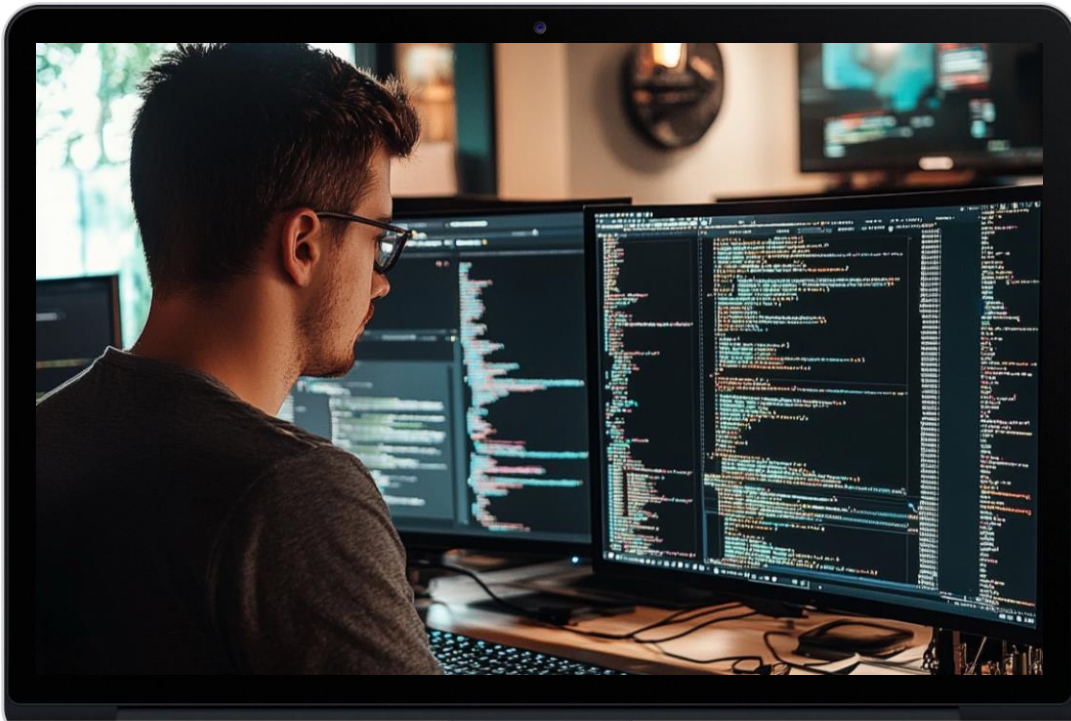
Instalación **y configuración**



- Instalación de componentes y servicios de Moodle en servidores propios de la empresa.
- Configuración de parámetros generales de la plataforma para la creación de usuarios, el envío automático de correos, etc.
- Configuración de aplicación móvil.
- Instalación de módulos y complementos adicionales.

Desarrollo

- Integración de Moodle con otros sistemas
- Creación de nuevos módulos
- Consultas SQL avanzadas para reportes personalizados



Administración **y soporte**

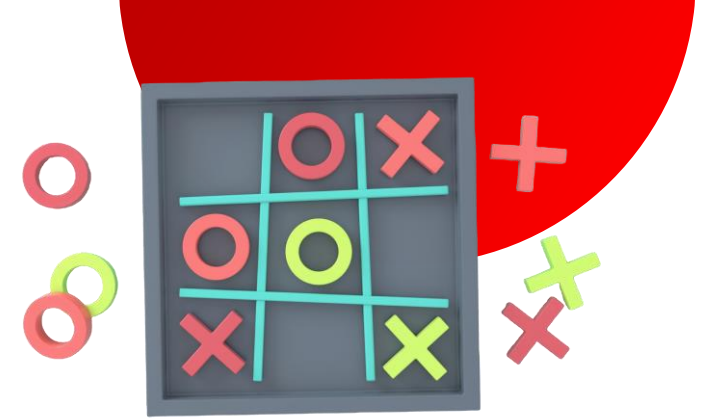


- Gestión de usuarios (creación, actualización, borrado).
- Gestión de cursos (creación, matrículas, cargue de recursos, etc.)
- Reportes de seguimiento.
- Tutorización.
- Capacitación para docentes y administradores.
- Soporte vía email y chat en horario laboral.

Gamificación aplicada a la Capacitación



En capacitación también es posible utilizar técnicas de juego con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la superación en el logro de los objetivos de aprendizaje.



Qué es Fight2Learn y Learning Players

Fight2Learn y Learning Players son software que soportan la realización de **juegos de preguntas y respuestas, Sopas de letras, pasapalabras**, etc que se desarrollan a través de las batallas y retos, asociados a puntuación y % de acierto que permiten un aprendizaje colaborativo, aunando capacitación y experiencia lúdica y lo mejor de todo, es que puedes hacerlo desde cualquier dispositivo móvil

¡Juega, Compite, Aprende!



Fight2Learn y Players **son ideales para:**

- Evaluación al final o después de una formación.
- Procesos de Selección
- Conocimiento de Productos, Servicios, Procedimientos, Normativas,
- Conocimiento de la Empresa u Organización, por ejemplo, en Programas de acogida o Inducción.
- Saber Quién es Quién y qué hace en la empresa. Como instrumento de Marketing para clientes.
- Certificaciones



Modos de contratación

- Batallas independientes
- Licencia Anual

- Aprendizaje colectivo, repetitivo y competitivo.
- Aprenden de forma eficaz y entretenida.
- En un entorno social.
- Altos niveles de participación.
- Con resultados medibles.
- Personalización corporativa.
- Multidispositivo.





→
**Servicios de
apoyo para la
capacitación
virtual**

08



Asesoría implantación / gestión del e-learning



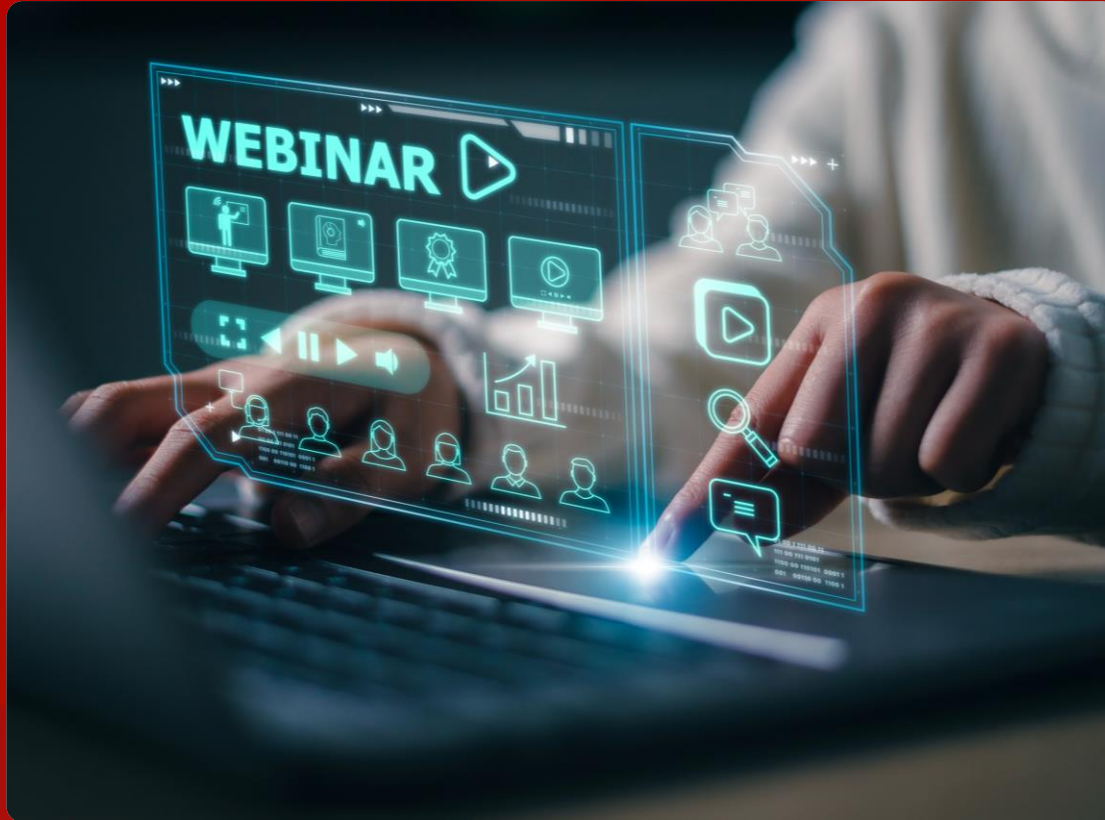
Para la introducción y gestión del e-learning en su empresa le ofrecemos nuestro **servicio de asesoría independiente** que le permitirá conocer las mejores prácticas, validar las decisiones a tomar y pasos a ejecutar con profesionales con experiencia y los tips recomendados para ejecutar cada una de las fases.



Por ejemplo, nuestro servicio de asesoría puede ayudarle en:

- Definición de los escenarios de aprendizaje.
- Selección de plataforma tecnológica de soporte (Learning Management System - LMS).
- Selección de los proveedores para servicios e-learning
- Implementación Universidad Corporativa.
- Planificación y organización del proyecto de introducción del e-learning.
- Selección de contenidos de cursos virtuales.
- Orientación en el proceso de diseño de cursos virtuales propios.
- Acciones para la motivación de los alumnos
- Seguimiento y evaluación del proceso, etc.





Servicios Webinars

.....

09



Servicios Webinars

Servicio de conferencias web para eventos de máximo 500 participantes por sesión.

- Diseño de presentación
- Registro de participantes
- Acceso web o telefónico
- Envío de recordatorios
- Moderación y soporte durante la sesión
- Envío de grabación de la sesión



Algunos de nuestros clientes



Entidad contratante	Objeto de contrato
CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ	Construcción y creación de microcontenidos virtuales a medida
ZOETIS	Desarrollo e Implementación de contenidos virtuales en 2 idiomas y actividades de gamificación
D1 S.A.S	Consultoría, capacitación y virtualización de programas de formación de D1
BOLSA MERCANTIL DE COLOMBIA	Consultoría para la creación de Universidad Corporativa en (5) momentos principales Momento 0: Modelo de Competencias - Diagnóstico de necesidades de formación Momento 1: Revisión de procesos y estructura organizacional Momento 2: Definición de Ruta Momento 3: Definición de herramientas de articulación a competencias Momento 4: Desarrollo de estrategias de medición e innovación
TERMINAL DE CONTENEDORES DE CARTAGENA SA	Creación y desarrollo de cursos virtuales a medida
PUERTO DE CARTAGENA	Creación y desarrollo de cursos virtuales a medida
ASEGURADORA SOLIDARIA DE COLOMBIA, ENTIDAD COOPERATIVA	Implementación de Cursos Virtuales y actividades de gamificación
COMPAÑÍA NACIONAL DE LEVADURAS LEVAPAN SA	Construcción y desarrollo de cursos virtuales en seguridad de la información y habilidades blandas
COOPERATIVA DE AHORRO Y CRÉDITO DE SANTANDER FINANCIERA COMULTRASAN	Implementación de 28 Cursos Virtuales de Habilidades blandas y actividades de gamificación



Seis razones para confiar en Demos Colombia

1. **Experiencia:** 20 años de experiencia nos avalan en el mundo de la consultoría y en el sector de la capacitación presencial y virtual.
2. **Servicios:** Diseñamos proyectos y acciones formativas de calidad, adecuados a las necesidades de las organizaciones.
3. **Metodología:** En capacitación presencial y virtual utilizamos metodologías que consiguen el aprendizaje activo, logran mantener la motivación hasta el final y contribuyen a la transferencia de lo aprendido al entorno laboral.



Seis razones para confiar en Demos Colombia

- 4. Clientes:** Hemos desarrollado acciones de capacitación presencial, semi presencial y virtual en Avianca, Claro, Terpel, Levapan, HomeSentry, Financiera Comultrasan, Tiendas D1, Cámara de Comercio de Bogotá, Bolsa mercantil de Colombia, Seguros Bolívar, Aseguradora Solidaria, Federación Nacional de Cafeteros, Internexa, Hotel Hilton de Bogotá, Zoetis, Ernst&Young, Heinsohn Business Technology, Ladrilleras Helio y Yomasa, Prodeco, entre otros.



Seis razones para confiar en **Demos Colombia**

- 5. Orientación al Cliente:** Convertimos los objetivos de nuestros clientes en nuestros objetivos con el fin de lograr el máximo beneficio para éstos.
- 6. Equipo:** Contamos con profesionales en activo del mundo de la empresa con reconocida experiencia en consultoría y formación, tanto presencial como e-learning.





Encantados de **servirles**

DEMOS COLOMBIA SAS

Teléfono: (571) 8280388 – 316 626 0065

E-mail: karen.castro@demoslatam.com

Web: www.demoslatam.com