

# SKILLS



by UMERI

# ANTECEDENTES



---

Este programa tiene como punto de partida, el proporcionar a nuestros alumnos, una agenda formativa extracurricular, que le permitirá obtener habilidades y competencias que complementen su formación para así tener una caja de herramientas más robusta que le permita enfrentar los retos de presente y de futuro. El programa te permite dedicar 3 horas a la semana en cada una de las áreas de conocimiento que te ofrecemos y que incluyen desarrollo socioemocional, habilidades digitales, arte y cultura, competencias interculturales y de contexto y emprendimiento e innovación.

# MERCADO



---

Alumnos que estén cursando alguna de nuestras licenciaturas, alumnos que estén por ingresar a alguna de nuestras licenciatura o público en general que quiera actualizarse, aprender o desarrollar nuevas habilidades o conocimientos en algunas de las áreas del conocimiento que abarcamos en SKILS 5.0

# LA PROPUESTA

---

Ofertar una serie de cursos, no seriados, una vez al día a la semana que constará de (10 a 12 sesiones) con duración de 3 horas.



# ÁREAS DEL CONOCIMIENTO

---



Desarrollo Personal y Social



Interculturalidad



Creatividad, Negocios, Emprendimiento e Innovación



Arte & Cultura



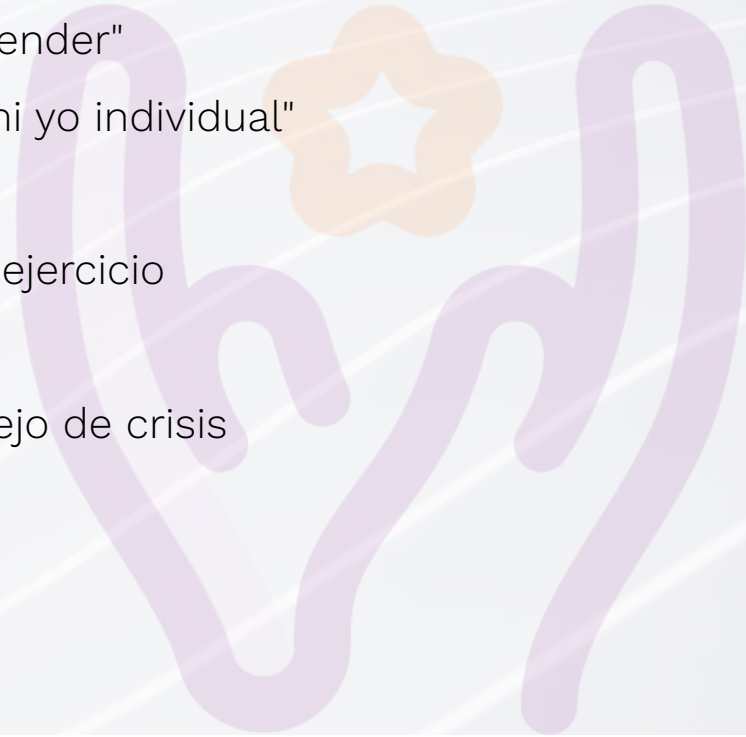
Habilidades Digitales



# DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

---

- Desarrollo humano " aprender a aprender"
- Desarrollo humano "mi yo social y mi yo individual"
- Ikigai
- Cuidando tu cuerpo, alimentación y ejercicio
- Mindfulness
- Estrategias de comunicación y manejo de crisis
- Ética
- Participación social
- Administración del tiempo



# INTERCULTURALIDAD



México

Alemania

Singapur / Corea Del Norte

India

Estados Unidos Y Canadá

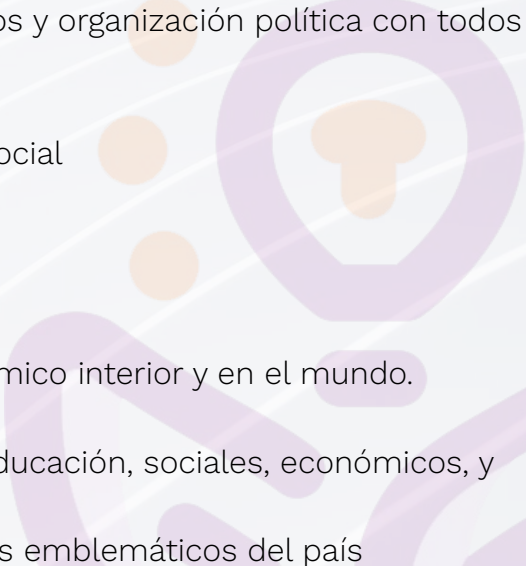
Países Escandinavos Islandia /

Noruega / Suecia / Finlandia

Japón

China

Brasil /Colombia /Chile /Guatemala

- Datos sociodemográficos y organización política con todos sus alcances
  - Historia
  - Cultura de negocios y social
  - Costumbres y cultura
  - Lengua
  - Gastronomía
  - Relación con el mundo
  - Posicionamiento económico interior y en el mundo.
  - Festividades
  - Indicadores de salud, educación, sociales, económicos, y medio ambiente.
  - Temas, tópicos y marcas emblemáticos del país
- 

# CREATIVIDAD, NEGOCIOS **EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN**



- Innovación
- Los básicos de una empresa
- Finanzas personales
- Business cases de emprendimiento
- Design thinking
- Ventas y marketing digital
- Tu pasión y tu pitch
- Creando tu empresa
- Dando seguimiento a tu empresa



# ARTE Y **CULTURA**

---

- Teatro
- Música
- Literatura
- Escultura
- Gastronomía
- Oratoria
- Pintura
- Danza
- Cinematografía



# HABILIDADES DIGITALES

---

- Estructura de pensamiento y análisis de datos
- Pensamiento lateral
- Paquetería de microsoft
- Paquetería de diseño
- Creando tu página web
- Tu y las redes sociales
- Arduino
- Programación 1
- Programación 2

