

APRENDIENDO CON ROBÓTICA High Maker mayores de 18 años

Contenidos generales

Conocimientos de robótica

Tecnología como agregado de valor a cadenas productivas y comerciales

Programación

Soluciones robóticas a problemas reales

Electrónica

Formado en innovación

Experiencia en la gestión de proyectos desde la concepción de una idea hasta la puesta en práctica.

Gestión ágil de proyectos: SCRUM. Project Manager.

Implementación de modelo de negocios

Formado para el emprender

Conocimientos de marketing

Comercio online

Solicitud de financiamiento

Capacitación tributaria y fiscal

Capacitación en empresas de triple impacto:

- Económico

- Social

- Ambiental

Experiencia en la trabajo en equipos interdisciplinarios

Conocimientos de estructuras de trabajo horizontal

Herramientas de comunicación interpersonal

Herramientas de mediación de conflictos

Herramientas de comunicación grupal