



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa + Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)



DURACIÓN
425 horas



MODALIDAD
ONLINE



ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Técnico en Gestión de Proyectos de Animación Cultural: Expert@ en Animación Físico-Deportiva y Recreativa expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria de Coordinador de Monitores de Ocio y Tiempo Libre por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA con 5 Créditos Universitarios ECTS. Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

procesando información, datos y documentos relativos a un contexto de intervención en el ámbito de la animación físicodeportiva y recreativa, y establecer un diagnóstico objetivo de la realidad detectada. Desarrollar la logística inherente a proyectos de animación físicodeportivos y recreativos y realizar las gestiones para el uso de espacios e instalaciones, así como la coordinación de los recursos materiales y humanos, conforme a las directrices expresadas en dicho proyecto. Determinar y aplicar técnicas y estrategias de promoción, utilizando y/o elaborando de forma eficaz los soportes y medios promocionales y de comunicación que permitan conseguir los objetivos previstos de información y participación en un proyecto de animación físicodeportivo y recreativo. Delimitar el rol del animador sociocultural y el monitor de tiempo libre, describiendo sus funciones, responsabilidades, perfil profesional y áreas de intervención. Describir los procesos y etapas en la planificación y programación de proyectos de animación sociocultural en el área educativa. Analizar las bases de la dirección y coordinación de grupos de monitores y animadores, incidiendo en las tareas de organización de actividades en distintos entornos naturales y urbanos. Exponer y desarrollar las técnicas, procedimientos y metodología básica del coordinador de monitores y animadores socioculturales para la realización de sus tareas. Presentar las medidas y técnicas básicas de seguridad y prevención de riesgos y señalar las pautas esenciales de actuación de emergencia.

A quién va dirigido

Responsables de proyectos, emprendedores, profesionales del mundo empresarial, jefes de proyectos, supervisores de jefes de proyectos. Licenciados y estudiantes en Empresariales. Animación Cultural. Cualquier profesional que quiera orientar su trayectoria laboral por el ámbito de la gestión de proyectos de animación cultural o la coordinación de monitores de ocio y tiempo libre.

Para qué te prepara

Este curso tiene como finalidad principal ofrecer las bases teóricas y prácticas para planificar un proyecto de animación sociocultural, experto en animación físico-deportiva y recreativa y dirigir su ejecución, teniendo en cuenta las posibilidades de éxito o fracaso. De igual forma permitirá conocer los conceptos claves de la gestión y control de proyectos, administrándolos mediante la herramienta de Microsoft Project. Y por último le capacita para coordinar y dirigir un equipo de monitores, organizar actividades de animación sociocultural, tanto en el medio urbano como en la naturaleza.

Salidas laborales

Con este Curso de Gestión de Proyectos de Animación Cultural, ampliarás tu formación en el ámbito de la actividad física y del deporte. Asimismo, te permitirá reforzar tus expectativas laborales como director y supervisor de proyectos.

TEMARIO

PARTE 1. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN CULTURAL

MÓDULO 1. EL PROCESO DE LA PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

1. Fase de búsqueda de proyectos
2. Selección de los mejores proyectos
3. Identificación de las oportunidades
4. Comparación de las oportunidades
5. Priorización y selección de las oportunidades
6. Detección de proyectos malos proyectos
7. Actualización y mejora en el proyecto
8. PARTICIPANTES EN EL PROYECTO
9. Componentes implicados en un proyecto
10. Equipo gestor de la cartera
11. Grupo conductor del proyecto
12. El promotor
13. El gestor del proyecto
14. Inicio del proyecto
15. Documento inicial del proyecto
16. La reunión de inicio del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (I)

1. Definir objetivos
2. Limitarlo en el tiempo
3. Ser específicos en cuanto al alcance del proyecto
4. Primeros pasos importantes
5. La toma de decisiones
6. Seguimiento y tratamiento de cuestiones no resueltas
7. Documentar decisiones y acciones
8. Creación de un plan de comunicaciones
9. Poner a las personas en contacto
10. Desarrollar el presupuesto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS (II)

1. Desglose del trabajo
2. Estructura para el desglose del trabajo
3. Estimaciones de tiempo y recursos
4. Asignación del trabajo
5. Programación del trabajo
6. Examinar las relaciones entre tareas
7. Crear un borrador de programación

8. Técnicas de planificación
9. Diagramas de Gantt
10. Gráficos PERT
11. Camino crítico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL BENCHMARKING

1. Qué es el Benchmarking
2. Tipos de Benchmarking
3. La razón fundamental del Benchmarking
4. ¿Por qué emplear el Benchmarking?
5. Proceso del Benchmarking

MÓDULO 2. EL PROCESO DE LA GESTIÓN DE UN PROYECTO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

1. La fase de inicio del proyecto
2. Documento Inicial del Proyecto
3. La reunión de comienzo del proyecto
4. Los siete pasos fundamentales para un inicio satisfactorio
5. Las reuniones iniciales
6. Los mecanismos de integración
7. Las normas de comportamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONTROL DEL PROYECTO

1. Supervisión y control del proyecto
2. El presupuesto
3. Las personas como el eje fundamental de un proyecto
4. El papel de la comunicación
5. Resolución de problemas
6. Indicadores de control de gestión
7. Control de calidad
8. Control de los plazos
9. Control de los costes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GESTIÓN DE CALIDAD

1. Gestión de la calidad en proyectos
2. Procesos de la gestión de la calidad del proyecto
3. Planificación de la calidad del proyecto
4. Garantía de calidad del proyecto
5. Control de calidad del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE RIESGOS

1. Introducción
2. Perspectivas del riesgo
3. Primeros pasos en la gestión del riesgo

4. Orígenes del riesgo en proyectos
5. Gestión del riesgo en proyectos
6. Identificación del riesgo
7. Tipos de riesgo
8. Análisis de los riesgos
9. Evaluación y respuesta ante el riesgo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE TIEMPOS Y COSTE

1. Inversión financiera
2. Payback o plazo de recuperación
3. Gestión de costes
4. Concepto de costes
5. Clasificación de costes
6. Sistemas de cálculo de costes
7. Sistema de costes directos
8. Sistema de costes variables
9. Sistema de costes completo
10. Técnicas de estimación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. GESTIÓN INFORMATIZADA DE PROYECTOS

1. Requisitos variables
2. Los equipos
3. Tipos de aplicaciones
4. Los gestores de proyectos
5. Otras gestiones a considerar

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL CIERRE DEL PROYECTO

1. La fase de cierre
2. Informe del cierre del proyecto
3. Proceso de cierre del proyecto
4. Informe de lecciones aprendidas
5. Revisión de lecciones aprendidas
6. Realización de beneficios
7. Éxito del proyecto

PARTE 2. PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANTECEDENTES, SITUACIÓN Y EVOLUCIÓN EN ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

1. Aspectos históricos y conceptuales
2. Características de la animación físico-deportiva
3. Entidades y empresas de animación físico-deportiva
4. El animador físico-deportivo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA Y RECREATIVA

1. Elaboración del análisis prospectivo
2. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
3. Métodos de seguimiento y evaluación
4. Técnicas de promoción y comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

1. Espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos de animación físico-deportiva:
2. Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva
3. Recursos humanos, gestión, perfiles y formación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

1. El proceso evaluador
2. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
3. La elaboración del informe de evaluación:

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRATAMIENTO Y REGISTRO DE INFORMES EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN FÍSICO-DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

1. Estadística aplicada al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa
2. Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa

PARTE 3. COORDINADOR DE MONITORES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMADOR/DINAMIZADOR EN EL GRUPO

1. Características del animador/a
2. Tres tipos de animador/a
3. Papel de/la animador/a
4. Funciones del animador/a

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MONITOR DE TIEMPO LIBRE

1. Pedagogía y técnica del monitor de tiempo libre
2. Capacidades del monitor de tiempo libre.
3. Formación continuada
4. Ámbitos, aspectos y funciones.
5. Programación y técnicas.
6. Características del monitor de tiempo libre.
7. Para ser un buen monitor de tiempo libre
8. Funciones del monitor de tiempo libre

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTIVIDAD FÍSICA EN EL MEDIO NATURAL

1. Conceptualización de la actividad física en el medio natural.

2. Información complementaria.
3. Aspectos técnicos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ACAMPADAS

1. Conceptualización.
2. Características generales de los campamentos deportivos en el medio natural.
3. Características generales de la acampada
4. Lugares donde acampar
5. Equipo
6. Factores de degradación del entorno.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DINÁMICAS DE GRUPOS

1. Definición
2. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social.
3. Técnicas de dinámica de grupo.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDUCACIÓN AMBIENTAL

1. Introducción a la educación ambiental.
2. La crisis ambiental.
3. Funciones de la educación ambiental.
4. Objetivos de la educación ambiental
5. Educación y gestión ambiental

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PLANIFICACIÓN

1. Planificación de un proyecto.
2. Planificación del proceso para una organización
3. Visión de futuro
4. Análisis de los interesados

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDUCACIÓN PARA LA SALUD

1. Breve introducción sobre educación para la salud
2. Consideraciones metodológicas
3. Sexualidad en la etapa infantil.
4. Alimentación infantil y adolescente

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PRIMEROS AUXILIOS

1. Normas generales para prestar primeros auxilios.
2. Procedimientos para prestar primeros auxilios.
3. Precauciones generales para prestar primeros auxilios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ÁREA SOCIOCULTURAL

1. Análisis de la realidad
2. Programación de un proyecto aplicado al coordinador de ocio y tiempo libre

3. Técnicas de investigación.
4. Pautas para el coordinador de ocio y tiempo libre para la organización de las asociaciones.
5. Concepciones de ocio.
6. Educación en el tiempo libre

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ÁREA EDUCATIVA

1. Pedagogía del ocio.
2. Tipos de educación
3. Educación en valores.
4. Televisión, violencia e infancia.
5. Trabajo en equipo.

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

1. Educación para la paz
2. Educación intercultural.
3. Sociedad multicultural.

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group