

## GUÍA DIDÁCTICA

### ITINERARIO FORMATIVO DE CAPACITACIÓN DIGITAL

*Acción Formativa subvencionada por la Unión Europea NextGenerationEU y puesta en marcha por el Ayuntamiento de Tomares.*

**Contenido:** El itinerario formativo se compone de un total de seis módulos que se *indican* a continuación:

#### **AF0. Tecnologías habilitadoras digitales Duración: 2horas-Autoestudio**

1. Comparación entre economía circular y economía
2. Ejemplos de economía circular y lineal: Importancia del reciclaje
3. Relación entre los tipos de economía y los objetivos de desarrollo sostenible
4. Revoluciones Industriales. Principales cambios
5. La 4.<sup>a</sup> Revolución Industrial. Características e influencia en los sectores productivos
6. Ventajas derivadas de la implantación de entornos 4.0.
7. Tecnologías habilitadoras digitales. Descripción y aplicaciones
8. IoT (Internet of Things), IA (Inteligencia Artificial), Big Data, 5G, robótica colaborativa, Blockchain, Ciberseguridad, fabricación aditiva, realidad virtual, gemelos digitales.

#### **AF1. Información y alfabetización digital Duración: 6 horas**

- UD 1. Gestión del correo electrónico, Google Calendar, marcadores sociales.
- UD 2. Organización y recuperación de la información.
- UD 3. Buscadores y herramientas para transformar la información en conocimiento.
- UD 4. Introducción al Big Data: antecedentes, tecnologías, fases de un proyecto BD, las 4 V's del BD. Roles en un equipo Big Data.
- UD 5. Inteligencia artificial: ramas, aplicaciones, peligros.
- Casos de uso.
- Test de evaluación.

#### **AF2. Comunicación y colaboración Duración: 6 horas.**

- UD 1. Introducción a los entornos digitales.
  - UD 2. Aprender y enseñar en redes sociales.
  - UD 3. Blogs. Creación de primeros contenidos en línea.
  - UD 4. Creación colaborativa de contenidos en la red (wiki).
  - UD 5. Redes sociales: participación y gestión: FB, IG, YouTube.
- UD 6. Usos de herramientas de comunicación síncrona: Teams, Skype, Slack, etc.
- 
- UD 7. Ework: nuevas formas de trabajo.
  - UD 8. Netiquette.
  - Casos de uso.
  - Test de evaluación.

#### **AF3. Creación de contenidos digitales Duración: 6 horas**

- UD 1. Office 365: MS Word, Excel, One Note, Power Point, Outlook.
- UD 2. Licencias de uso abiertas y privativas. Copyright en contenidos digitales.

- UD 3. Imagen, vídeo y audio: formatos y edición básica.
- UD 4. Contenidos multimedia: Storyboard.
- UD 5. Presentaciones online, opciones de grabación, crear vídeos, resúmenes con Zoom.
- UD 6. Pensamiento computacional, introducción a la programación.
- UD 7. Realidad aumentada e Impresión 3D.
- Casos de uso.
- Test de evaluación.

#### **AF4. Seguridad en la red Duración: 6 horas**

- UD1. Seguridad en terminales móviles: configuración y copias de seguridad.
- UD2. Cómo proteger la red. Robo de datos
- UD3. Ciberataques, malware. Tendencias hacking
- UD4. Recomendaciones de seguridad. Detección de vulnerabilidades
- UD5. Blockchain y la seguridad en los bloques de información
- UD6. Identidad digital. Presencia en las redes
- UD7. Impacto medioambiental de la tecnología
- Casos de uso
- Test de evaluación

#### **AF5. Resolución de problemas: Duración: 6 horas.**

- UD1. Aplicaciones de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello, Basecamp, Evernote, etc.
- UD2. Gestionar mis resistencias
- UD3. Retando nuestra mente con actividades creativas
- UD4. Introducción de las metodologías ágiles: Manifiesto Agile
- UD5. Introducción al SCRUM
- UD6. Gestión del entorno VUCA
- Casos de uso
- Test de evaluación

**Duración:** 30 horas

#### **Objetivos del curso:**

Objetivos generales: Los objetivos generales del programa formativo, atendiendo a las cinco áreas de competencia, son:

- Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos digitales, evaluando su finalidad y relevancia para las distintas tareas profesionales.
- Comunicar en entornos digitales; compartir recursos propios a través de herramientas en línea; conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales; interactuar y participar en comunidades y redes; conseguir una cultura digital.
- Crear y editar contenidos digitales nuevos; integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos; realizar producciones digitales y programación informática; conocer las licencias de uso de materiales de terceros; saber aplicar los derechos de propiedad intelectual.
- Proteger la información y datos personales; proteger la identidad digital, de los contenidos digitales y de las aplicaciones informáticas; conocer las medidas de seguridad, así como el uso responsable y seguro de la información digital.
- Identificar necesidades de uso de recursos digitales para ampliar conocimientos; tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad; resolver problemas a través de medios digitales; usar las tecnologías de forma creativa para resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.