

Modalidad: curso e-Learning Duración: 30 horas

Categorías: Ofimática, informática y comunicaciones

OBJETIVOS

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; y 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; y 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; y 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; y usar las tecnologías de forma creativa para resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

CONTENIDOS

AF 0. Tecnologías habilitadoras digitales - 2 horas - Autoestudio

1. Comparación entre economía circular y economía lineal
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 producidos
5. La cuarta revolución industrial. Características e influencia en los sectores productivos
6. Ventajas derivadas de la implantación de entornos
- 4.07. 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

AF 1. Información y alfabetización digital - 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 cuatro V del BD. Roles en un equipo big data

UD. 5. Inteligencia artificial: ramas, aplicaciones, peligros

AF 2. Comunicación y colaboración online - 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 sincrónica: Teams, Skype, Slack, etc.

UD. 7. Ework: nuevas formas de trabajo

UD. 8. Netiquette

AF 3. Creación de contenidos digitales - 6 horas

UD. 1. Office 365: MS Word, Excel, OneNote, PowerPoint, 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

critéria

DAF 4. Seguridad en la red - 6 horasUD. 1. Seguridad en terminales móviles: configuración copias de seguridadUD. 2. Cómo proteger la red. Robo de datosUD. 3. Ciberataques, malware. Tendencias hackingUD. 4. Recomendaciones de seguridad. Detección de vulnerabilidadesUD. 5. ~~Blockchain y la seguridad en los bloques de informaciónUD.~~ 6. Identidad digital. Presencia en las redesUD. 7. Impacto medioambiental de la tecnologíaAF

5. Resolución de problemas - 6 horasUD. 1. Aplicaciones de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello, Basecamp, Evernote, etc.UD. 2. Gestionar mis resistenciasUD. 3. Retando nuestra mente con actividades creativasUD. 4. Introducción a las metodologías ágiles: Manifiesto AgileUD. 5. Introducción al ScrumUD. 6. Gestión del entorno VUCA*NOTA: El material contiene una guía docente donde aparece: soluciones de ejercicios de autoevaluación, soluciones de casos de uso, propuesta de actividades para que el docente las plantee al alumnado y una serie de presentaciones de cada acción formativa, para que el docente vea rápidamente de qué trata cada una.