



CURSO DE COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS. 30H.

ÍNDICE 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 4.ª 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.

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 4 V's 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 síncrona: 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, 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.

AF 4. Seguridad en la red - 6 horas

UD 1. Seguridad en terminales móviles: configuración y copias de seguridad

UD 2. Cómo proteger la red. Robo de datos.

UD 3. Ciberataques, malware. Tendencias hacking

UD 4. Recomendaciones de seguridad. Detección de vulnerabilidades.

UD 5. Blockchain y la seguridad en los bloques de información

UD 6. Identidad digital. Presencia en las redes

UD 7. Impacto medioambiental de la tecnología

AF 5. Resolución de problemas - 6 horas.

UD 1. Aplicaciones de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello, Basecamp, Evernote, etc.

UD 2. Gestionar mis resistencias.

UD 3. Retando nuestra mente con actividades creativas.

UD 4. Introducción a las metodologías ágiles: Manifiesto Agile.

UD 5. Introducción al SCRUM.

UD 6. Gestión del entorno VUCA