

# Digitalización aplicada al Sector Productivo

Formación virtual  
tutorizada



# 1. Características generales



Formación virtual tutorizada



Dirigido a personas trabajadoras por cuenta ajena, por cuenta propia o demandantes de empleo



30 horas de duración



Diploma Acreditativo expedido por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, que te facilitará la acreditación de la Cualificación Profesional IFC748\_2. *Digitalización Aplicada al Entorno Profesional* (Real Decreto 46/2022, de 18 de enero), correspondiente al nivel 2.

A efectos de correspondencia con el Marco Europeo de las Competencias Digitales (DigComp), este curso se sitúa en el nivel B2.

## 2. 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 on line, 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 conocimiento, 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 y actualizar su propia competencia y la de otros.

## 3. Contenidos

### 1 Tecnologías habilitadoras digitales. 2 horas (no lectivas)

- Comparación entre economía circular y economía lineal.
- Ejemplos de economía circular y lineal: importancia del reciclaje.
- Relación entre los tipos de economía y los objetivos de desarrollo sostenible.
- Revoluciones industriales. Principales cambios producidos.
- La 4ª Revolución Industrial. Características e influencia en los sectores productivos.
- Ventajas derivadas de la implantación de entornos 4.0.
- Tecnologías habilitadoras digitales. Descripción y aplicaciones.
- IoT (Internet of Things), IA (Inteligencia Artificial), Big Data, 5G, robótica colaborativa, blockchain, ciberseguridad, fabricación aditiva, realidad virtual, gemelos digitales.

### 2 Información y alfabetización digital. 6 horas

- Gestión del correo electrónico, Google Calendar, marcadores sociales.
- Organización y recuperación de la información.
- Buscadores y herramientas para transformar la información en conocimiento.
- Introducción al Big Data: antecedentes, tecnologías, fases de un proyecto, roles en un equipo y las 4 V's del Big Data.
- Inteligencia artificial: ramas, aplicaciones, peligros.

### 3 Comunicación y colaboración on line. 6 horas

- Introducción a los entornos digitales.
- Aprender y enseñar en redes sociales.
- Blogs. Creación de primeros contenidos on line.
- Creación colaborativa de contenidos en la red (wiki).
- Redes sociales: participación y gestión de FB, IG, YouTube.
- Usos de herramientas de comunicación síncrona: Teams, Skype, Slack, etc.
- Ework: nuevas formas de trabajo.
- Netiquette.

## 4

### Creación de contenidos digitales. 6 horas

- Office 365: MS Word, Excel, One Note, Powerpoint, Outlook.
- Licencias de uso abiertas y privativas. Copyright en contenidos digitales.
- Imagen, video y audio: formatos y edición básica.
- Contenidos multimedia: Storyboard.
- Presentaciones on line, opciones de grabación, crear vídeos, resúmenes con Zoom.
- Pensamiento computacional, introducción a la programación.
- Realidad aumentada e Impresión 3D.

## 5

### Seguridad en la red.6 horas

- Seguridad en terminales móviles: configuración y copias de seguridad.
- Cómo proteger la red. Robo de datos.
- Ciberataques, malware. Tendencias hacking.
- Recomendaciones de seguridad. Detección de vulnerabilidades.
- Blockchain y la seguridad en los bloques de información.
- Identidad digital. Presencia en las redes.
- Impacto medioambiental de la tecnología.

## 6

### Resolución de problemas.6 horas

- Aplicación de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello, Basecamp, Evernote, etc.
- Gestionar mis resistencias.
- Retando nuestra mente con actividades creativas.
- Recomendaciones de seguridad. Detección de vulnerabilidades.
- Introducción a las metodologías ágiles: Manifiesto Agile.
- Introducción al SCRUM.
- Gestión del entorno VUCA.

## 4. Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, el alumnado será capaz de:

- Especializarse en tareas informáticas sencillas, no familiares o poco definidas.
- Integrar el conocimiento nuevo basado en nuevas técnicas y tecnologías en conocimientos anteriores, incluyendo la aplicación práctica.
- Trabajar de forma autónoma en el campo profesional teniendo en cuenta limitantes como pueden ser costes, tiempo, conocimientos e incluso la idiosincrasia de la organización en que se desempeñe.
- Comunicar los conocimientos adquiridos utilizando distintas vías digitales y siguiendo las “reglas no escritas”.
- Compartir conocimientos y contenidos a través de una participación activa en la red.
- Discernir los límites de los usos incorrectos de datos personales y contenidos ajenos, respetando la identidad digital de los demás.
- Plantear y resolver problemas implementando soluciones innovadoras e interdisciplinarias.
- Analizar las necesidades del mercado a partir de valoraciones críticas y objetivas para poder plantear soluciones ajustadas a dichas necesidades.

[www.trabajamosendigitalceoe.es](http://www.trabajamosendigitalceoe.es)

C/Diego de León 50. 28006 Madrid.

Teléfono: 919 046 815