

FCO|15-CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES NIVEL BÁSICO

- **FAMILIA**
Formación complementaria
- **DURACIÓN**
40 horas
- **MODALIDAD**
Virtual presencial
- **CURSO**
100% subvencionado

MERIT
SCHOOL

1. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Este curso va dirigido específicamente a mujeres. No se exige ningún requisito para acceder a la formación, a pesar de que se tienen que poseer las habilidades de comunicación lingüística suficientes que permitan cursar con aprovechamiento la formación.

Tiene un máximo de 40 horas dividido entre 20, 15 y 5 horas por módulo.

Además podrás obtener conocimientos a nivel más avanzado relacionados con herramientas digitales y continuar formándote cada vez mejor.

El más importante es que para poder cursarlo tienes que estar inscrita en el SOC (Servicio de Ocupación de Cataluña), estés en situación de paro o seas trabajadora en activo.

Finalmente el curso es 100% subvencionado y no tiene ningún coste para la alumna. Ofrecemos un alta calidad en nuestros cursos para dar un buen servicio y conseguir que el alumnado pueda adquirir todos los conocimientos que necesita..

2. CONTENIDO

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: CREACIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES SENCILLOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS/ CAPACIDADES COGNITIVAS Y PRÁCTICAS

1) Identificación de los principales tipos de contenidos digitales

- Extensión de los archivos.
- Asociación extensión-software.
- Archivos de texto.
- Archivos de imagen.
- Archivos de audio.

2) Distinción de diferentes recursos y aplicaciones para crear contenidos digitales básicos

- Herramientas con las mismas funcionalidades
- Herramientas según el formato final del contenido digital

3) Uso de las opciones básicas de las herramientas de creación

- Menú Archivo: guardar e imprimir
- Visualización
- Formas de exportar la creación realizada.

4) Identificación de las opciones básicas de formato

- Menú formado: tipo de fuente, altura y alineación
- Insertar imagen y otros elementos gráficos
- Configuración de página

5) Navegación al entorno virtual de aprendizaje donde se hace el programa formativo

- Inicio y cierre de sesión.
- Utilización de los canales de comunicación: foro, chat, mensajería entre otros
- Acceso a los contenidos de aprendizaje del programa
- Entrega de actividades prácticas y realización de cuestionarios.

HABILIDADES DE GESTIÓN, PERSONALES Y SOCIALES

- Interés por el uso de la herramienta más adecuada según el formato a desarrollar.
- Demostración de una actitud respetuosa por las licencias de propiedad intelectual.
- Desarrollo de una actitud creativa para expresarse a través de contenidos digitales.
- Valoración de la importancia del uso de las tecnologías digitales para crear y diseñar contenidos digitales, así como por el aprendizaje en línea.

RESULTADOS QUE OBLIGATORIAMENTE TIENEN QUE ADQUIRIRSE EN PRESENCIAL

- Se tendrán que realizar de forma presencial todas aquellas acciones correspondientes a los casos prácticos siguientes:

1) Navegación al entorno virtual de aprendizaje donde se hace el programa formativo.

- Inicio y cierre de sesión.
- Utilización de los canales de comunicación: foro, chat, mensajería entre otros
- Acceso a los contenidos de aprendizaje del programa
- Entrega de actividades prácticas y realización de cuestionarios.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2:

DISEÑO, INTEGRACIÓN Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES SENCILLOS

RESULTADOD E APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

1) Identificación y utilización de las funciones básicas de las herramientas que permiten la integración de formatos diversos

- Formas de integración de diferentes tipos de contenido.
- Funcionalidades propias de cada herramienta.
- Paquete Oficina: presentaciones y procesadores de textos
- Editores de video
- Gestores de contenidos /Blogs

2) Clasificación y utilización de bancos y repositorios de contenidos digitales

- Bancos de imágenes
- Biblioteca de audios: música y efectos sonoros
- Bancos de videos
- Bancos de animaciones
- Proceso de descarga y carga

HABILIDADES DE GESTIÓN, PERSONALES Y SOCIALES

- Interés por el uso de la herramienta más adecuada según el formato a desarrollar.
- Demostración de una actitud respetuosa por las licencias de propiedad intelectual.
- Desarrollo de una actitud creativa para expresarse de forma visual a través de contenidos digitales

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: TECNOLOGIA DIGITAL Y FABRICACIÓN DE OBJETO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS/ CAPACIDADES COGNITIVAS Y PRÁCTICAS

1) Identificación de medios y dispositivos de fabricación digital

- Diferencias entre dispositivos y posibles utilidades según las funcionalidades propias.
- Impresoras 3D
- Talladoras y grabadoras láser
- Talladoras de vinilo y fresadoras

2) Identificación de repositorios de modelos de objetos para encargar su producción.

- Repositorios de objetos 3D
- Espacios de producción digital disponibles.

3) Distinción y comparación de lenguajes de programación.

- Tipologías de lenguajes de programación
- HTML
- Python
- Java

4) Conceptualización de las bases del pensamiento computacional

- Abstracción
- Pensamiento algorítmico
- Descomposición
- Patrones

5) Interpretación de instrucciones básicas en un sistema computacional.

- Programación por bloques

HABILIDADES DE GESTIÓN, PERSONALES Y SOCIALES

- Desarrollo de actitudes de interés y curiosidad por las posibilidades que ofrece la fabricación digital a diferentes campos.
- Demostración de interés para conocer y visitar espacios de fabricación digital (*FabLabs).
- Concienciación de la importancia de conocer las bases del pensamiento computacional para comprender los lenguajes de programación.
- Capacidad para hacer instrucciones básicas a través de la programación por bloques.

4. METODOLOGÍA

La adquisición de competencias digitales requiere de una metodología de aprendizaje muy práctica, aprendiendo haciendo y detectando los propios errores o problemas.

El rol de la persona formadora es de acompañamiento y guía en el proceso de resolución de dudas y problemas, facilitando al estudiante busca su propia solución. También la persona formadora tiene que promover un rol participativo y colaborativo del alumnado facilitando espacios de interacción y comunicación así como espacios de colaboración e intercambio de información dentro de la plataforma de teleformación.

Las competencias digitales son logradas plenamente cuando las desvinculamos de programas o aplicaciones concretas, por lo tanto hay que globalizar el uso de tecnologías digitales ofreciendo variedad de aplicaciones y buscando los parámetros comunes en las herramientas con las mismas funcionalidades.

5. EVALUACIÓN

La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.

- Puede incluir una evaluación inicial y de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los diversos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompaña de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados logrados por los alumnos.
- La puntuación final lograda se expresa en términos de Apto/No apto.
- La evaluación incluye un caso práctico por módulo y un cuestionario final sobre los contenidos del curso.