



## CDC - Competencias Digitales para la Ciudadanía.

**Sku:** 52652IN

**Horas:** 30

**Formato:** HTML

### 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

- **Unidad 1. Tecnologías habilitadoras digitales**
  - 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 cuarta 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
- **Unidad 2. Información y alfabetización digital**
    - 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 BD, las cuatro V del BD. Roles en un equipo big data
    - Inteligencia artificial: ramas, aplicaciones, peligros
- **Unidad 3. Comunicación y colaboración online**
    - Introducción a los entornos digitales
    - Aprender y enseñar en redes sociales
    - Blogs. Creación de primeros contenidos en línea
    - Creación colaborativa de contenidos en la red (wiki)
    - Redes sociales: participación y gestión: FB, IG, YouTube
    - Usos de herramientas de comunicación sincrónica: Teams, Skype, Slack, etc.
    - Ework: nuevas formas de trabajo
    - Netiquette
- **Unidad 4. Creación de contenidos digitales**
    - Office 365: MS Word, Excel, OneNote, PowerPoint, Outlook
    - Licencias de uso abiertas y privativas. Copyright en contenidos digitales
    - Imagen, vídeo y audio: formatos y edición básica
    - Contenidos multimedia: storyboard
    - Presentaciones online, opciones de grabación, crear vídeos, resúmenes con Zoom
    - Pensamiento computacional, introducción a la programación
    - Realidad aumentada e impresión 3D
- **Unidad 5. Seguridad en la red**
    - 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
- **Unidad 6. Resolución de problemas**
    - Aplicaciones de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello, Basecamp, Evernote, etc.

- Gestionar mis resistencias
- Retando nuestra mente con actividades creativas
- Introducción a las metodologías ágiles: Manifiesto Agile
- Introducción al Scrum
- Gestión del entorno VUCA