

# Programa (asignaturas, casos prácticos):

## . **ÁREA INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS**

### *· Módulo 1: Búsquedas en Internet*

Objetivo: Aprender las formas en que se estructura la información en Internet y como acceder a ella. Adquirir los conocimientos básicos para realizar búsquedas eficaces con el motor de

búsqueda de Google

Competencias desarrolladas:

- Conocer herramientas online para la búsqueda de los temas principales de búsqueda de información
- Saber cuándo utilizar cada una de estas herramientas

Contenidos:

1. Introducción
2. Navegar en internet de manera eficiente
3. Tipos de navegadores y sus características
4. Búsquedas de recursos y productos en la red en entornos fiables
5. ¿Qué son los buscadores especializados?
6. Conclusiones

### *· Módulo 2: Licencias de contenidos digitales*

Objetivo: Conocer las licencias aplicables a los contenidos digitales para proteger y respetar los derechos definidos por su autor

Competencias desarrolladas:

- Saber interpretar las licencias aplicables a los contenidos digitales que se generan o utilizar de tercero
- Saber aplicar las licencias digitales para proteger y respetar los derechos definidos por su autor

Contenidos:

1. Introducción
2. Qué son las licencias de contenidos digitales
3. Tipos de licencias que existen
4. Cómo utilizar contenidos licenciados
5. Qué contenidos licenciados se pueden utilizar
6. Conclusiones

### *· Módulo 3: Almacenamiento de archivos*

Objetivo: Conocer los mejores dispositivos para almacenar archivos hasta saber administrarlos

de la forma más adecuada, veremos donde y como almacenar, qué es el almacenamiento en la

nube, para qué sirve etiquetar un archivo y cómo realizar y manejar nuestras propias copias de seguridad.

Competencias desarrolladas:

- Saber realizar copias de seguridad
- Saber administrar los archivos digitales según formato y capacidad

Contenidos:

1. Introducción
2. Dónde almacenar los archivos

3. Cómo almacenar los archivos
4. Qué es el almacenamiento en la nube
5. Para qué sirve etiquetar un archivo
6. Realizar copias de seguridad
7. Conclusiones

## ÁREA COMUNICACIÓN

### · *Módulo 4: Comunicación digital*

Objetivo: Conocer las características y ventajas de Internet como medio para aprovechar, desde una perspectiva particular y de empresa, todas sus posibilidades como herramienta de comunicación y colaboración.

Competencias desarrolladas:

- Ser capaz de utilizar cada una de las herramientas de comunicación y colaboración que nos ofrece Internet para el objetivo deseado según lo que se quiera compartir y el entorno en el que se comparta.

Contenidos:

1. Introducción
2. Comunicación síncrona y asíncrona: diferencias y potencialidades
3. Estudio y diferenciación de los diferentes tipos de redes sociales
4. Las mejores herramientas para hacer videoconferencias por Internet: Skipe, Hangouts, Facetime, Appear.in ....
5. El correo electrónico
6. Las herramientas colaborativas de Google
7. Conclusiones

### · *Módulo 5: Uso avanzado del correo electrónico*

Objetivo: Conocer las ventajas de diversas herramientas para la gestión del correo electrónico y la organización del tiempo, tanto a nivel personal como en entornos colaborativos donde se requiere compartir, sincronizar y actualizar información.

Competencias desarrolladas:

- Saber utilizar diferentes herramientas para la gestión del correo electrónico y la organización del tiempo, tanto a nivel personal como en entornos colaborativos
- Compartir, sincronizar y actualizar información utilizando herramientas para la gestión del correo electrónico y la organización del tiempo.

Contenidos:

1. Introducción
2. Uso eficiente del correo electrónico
3. Gestores de correo
4. Herramientas de gestión
5. Cómo gestionar el correo no deseado
6. Buenas prácticas en el uso del correo
7. Conclusiones

### · *Módulo 6: Uso avanzado de las herramientas de videoconferencia*

Objetivo:

- Estudiar las principales herramientas de videoconferencia que hay disponibles en Internet
- Conocer las mejores herramientas para realizar presentaciones comerciales

Competencias desarrolladas:

- Poder realizar llamadas en grupo por Internet y compartir archivos durante las mismas

- Saber hacer presentaciones por Internet
- Poder afrontar una entrevista laboral o de negocios en la red
- Saber realizar presentaciones comerciales

Contenidos:

1. Introducción
2. Las cuatro mejores herramientas de videoconferencia en Internet: Skipe, Appear.in, Google Hangouts y WebEx
3. Pros y contras de las herramientas de videoconferencia
4. Las mejores herramientas para realizar presentaciones comerciales
5. Conclusiones

## ÁREA CREACIÓN DE CONTENIDOS

### *· Módulo 7: Uso de paquetes de software de oficina*

Objetivo: Conocer las mejores soluciones de ofimática para trabajar en red

Competencias desarrolladas:

- Se capaz de utilizar diferentes herramientas de ofimática para crear textos, hojas de cálculo y presentaciones.

Contenidos:

1. Introducción
2. Qué y cuáles son las soluciones de ofimática disponibles
3. Características comunes
4. Ventajas y desventajas
5. Uso del procesador de textos
6. Uso de hojas de cálculo
7. Uso de software para hacer presentaciones
8. Conclusiones

### *· Módulo 8: Desarrollo de contenidos multimedia propios*

Objetivos:

- Obtener los conocimientos necesarios sobre el concepto de multimedia en Teoría de la Comunicación aplicado al medio digital
- Obtener los conocimientos y conceptos básicos necesarios sobre las diferentes áreas de creación de contenidos multimedia
- Proporcionar el conocimiento necesario sobre las principales aplicaciones, tanto profesionales como no profesionales, disponibles para la producción de contenidos multimedia
- Conocer cuáles son y qué se puede conseguir con cada una de las principales aplicaciones
- Obtener los conocimientos básicos para planificar un proyecto audiovisual y poder decidir qué aplicaciones usar para llevarlo a cabo

Competencias desarrolladas:

- El estudiante se familiarizará con el concepto multimedia y conocerá las principales herramientas para el tratamiento de textos, fotografías, videos, sonidos, ilustración y animación más utilizadas, tanto profesionales como no profesionales disponibles
- Será capaz de elegir cuál de las herramientas es idónea para el proyecto que esté desarrollando.

Contenidos:

9. ¿Qué es multimedia?
10. Aplicaciones para la creación y edición de textos
11. Aplicaciones de edición y retoque fotográfico
12. Aplicaciones de edición de vídeo

13. Aplicaciones para la creación de ilustraciones
14. Herramientas para animación 2d y 3d
15. Aplicaciones para el tratamiento del sonido
16. Aplicaciones online para la creación y presentación de contenido multimedia
17. Planificando nuestro proyecto multimedia
18. Recursos visuales y sonoros disponibles en red
19. Conclusiones

### **· Módulo 9: Creación de páginas web para usuarios sin nociones de programación**

Objetivo: Conocer las herramientas y soluciones prácticas para crear páginas web sin conocimientos de programación

Competencias desarrolladas:

- Aprender qué es un CMS y para qué se utiliza
- Dar los primeros pasos en la creación de páginas web sin programación utilizando el

CMS Drupal

Contenidos:

1. Introducción
2. Introducción a Drupal
3. Trabajando con Drupal
4. Conclusiones

### **· Módulo 10 Nociones básicas de programación**

Objetivo: Aprender los conceptos básicos de la programación, así como los diferentes tipos de lenguajes que existen.

Competencias desarrolladas:

- Nociones básicas de programación con PHP

Contenidos:

20. Introducción a la programación PHP
21. Qué son y cómo funcionan los scripts PHP
22. Fundamentos básicos de programación
23. Estructuras de control
24. Estructuras de decisión
25. Funciones
26. Conclusiones

## **ÁREA SEGURIDAD**

### **· Módulo 11: Seguridad en Internet**

Objetivos:

- Aprender los conceptos generales de la seguridad en Internet
- Conocer y mantener actualizadas las herramientas adecuadas para trabajar seguro
- Conocer los servicios útiles de Internet que exigen trabajar con seguridad
- Conocer qué tipo de delitos se comenten en la red y cómo identificarlos.

Competencias desarrolladas:

- El estudiante adquiere competencias para la utilización segura de dispositivos electrónicos, además de conocer pautas para una navegación segura en Internet y para la prevención al utilizar servicios que ofrece, así como para la identificación de los peligros existentes en la red.

Contenidos:

1. Introducción
2. Navegar de forma segura
3. ¿Qué tipos de ataques podemos sufrir?
4. La importancia de las actualizaciones la limpieza de nuestros equipos
5. Conclusiones

### **· Módulo 12: Antivirus cortafuegos y otras herramientas de seguridad**

Objetivos:

- Aprender los conceptos generales de los tipos de virus existentes
- Conocer qué es un antivirus y qué funciones realizan
- Aprender la importancia de mantener actualizadas las herramientas adecuadas para trabajar seguro
- Conocer los servicios que nos ofrecen los antivirus y los firewall o cortafuegos
- Conocer los tipos de programas maliciosos existentes en la red, cómo identificarlos y cómo prevenir sus posibles ataques.

Competencias desarrolladas:

- El estudiante adquiere conocimientos para el uso de herramientas que le permiten realizar una utilización segura de dispositivos electrónicos, además de conocer pautas para identificar diferentes tipos de virus y posibles amenazas, así como para la identificación de los peligros existentes en la red y cómo reaccionar ante ellos.

Contenidos:

1. Introducción a la programación PHP
2. Qué son los virus y cómo prevenir una infección tecnológica
3. Qué es un firewall o cortafuegos. Qué es un antospyware
4. Conclusiones

### **· Módulo 13: Salud y medioambiente**

Objetivos:

- Aprender los conceptos generales sobre las nuevas tecnologías aplicadas a la salud y al sector sanitario
- Conocer y mantener actualizados nuestros conocimientos sobre enfermedades tecnológicas ocasionadas por el auge de las tecnologías
- Conocer qué aportan los avances tecnológicos sobre el medio ambiente y cómo pueden afectarle
- Conocer cómo el Estado crea planes y estrategias sostenibles utilizando nuevas tecnologías en relación con el medio ambiente
- Conocer qué tipos de avances tecnológicos están directa e indirectamente relacionados con el medio ambiente

Competencias desarrolladas:

- El estudiante adquiere conocimientos para detectar y evaluar posibles enfermedades tecnológicas que han aparecido con el auge de las nuevas tecnologías, además de conocer cómo son aplicadas dichas tecnologías en el sector sanitario y de mejora de la salud
- Aprender qué influencia tienen las nuevas tecnologías en el medio ambiente y cómo son utilizadas por el Estado para sus planteamientos y estrategias con la finalidad de conseguir un entorno sostenible.

Contenidos:

1. Introducción
2. Salud tecnológica; cómo afectan las nuevas tecnologías a nuestra salud
3. Medio ambiente y tecnología. Cómo afectan las nuevas tecnologías al medio ambiente
4. Conclusiones

# ÁREA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## · *Módulo 14: Resolución e identificación de problemas de conectividad*

Objetivo: Aprender a resolver problemas de conectividad de los equipos y dispositivos

Competencias desarrolladas:

- Saber detectar y resolver problemas de conectividad de los equipos y dispositivos

Contenidos:

1. Introducción
2. Identificar los diferentes agentes y elementos que intervienen en la conexión a Internet
3. Resolución de problemas de conectividad en los equipos y dispositivos
4. Conclusiones

## · *Módulo 15: Resolución de problemas de equipos informáticos*

Objetivo: Aprender a identificar problemas en el equipo y realizar diagnósticos básicos sobre estos.

Competencias desarrolladas:

- Saber identificar problemas en el equipo, realizar diagnósticos básicos sobre estos y, en la medida de lo posible, resolverlos.

Contenidos:

1. Introducción
2. Cómo identificar el origen de problemas en el equipo
3. Cómo lanzar procesos de diagnosis en el equipo
4. Las partes que componen el ordenador y problemas asociados
5. Conclusiones