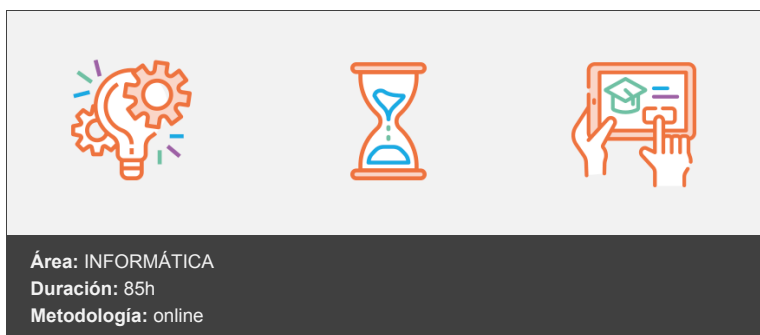


## Creación de Contenidos Digitales



### Objetivos

- Empoderar al alumnado como creadores autónomos de contenido digitales de todo tipo.
- Aplicar criterios de automatización y vinculación inteligente entre distintos tipos de documentos. Saber organizar y sistematizar la creación de plantillas tipo para tareas recurrentes.
- Saber utilizar herramientas para grabar, audios, videos, crear mapas mentales, etc.
- Crear flujos de trabajo para conectar las comunicaciones digitales con la gestión documental
- Comprender el concepto de curación de contenidos en la dimensión de la reelaboración de recursos.
- Interiorizar y saber usar procedimientos de control de cambios.
- Integrar contenidos.
- Determinar estrategias para la selección de información en la reelaboración de contenidos.
- Comprender el concepto de licencia de uso y sus distintos tipos. Asumir la necesidad de respetar y/o usar las licencias en creación de contenidos digitales. Descubrir y usar bloqueadores/protectores de contenidos para DMR.
- Comprender e interiorizar el concepto de la programación.
- Aplicar el paradigma de tarea automatizada.
- Manejar lenguaje de programación.
- Descubrir y aplicar las automatizaciones y programación de bajo nivel.

### Contenidos y estructura del curso

- Desmontando el área de creación de contenidos digitales
  - 1.1 Conocimientos, habilidades y actitudes
  - 1.2 Conocimientos previos
  - 1.3 Ejemplo de uso
- Desarrollo de contenidos con herramientas ofimáticas
  - 1.1 Tipos de herramientas ofimáticas
  - 1.2 Creación de plantillas con diferentes tipos de documentos
  - 1.3 Funciones avanzadas con Word
    - 1.3.1 Ortografía y gramática
  - 1.4 Funciones avanzadas con Excel
- Herramientas de creación de contenido digital: vídeo, imagen y audio
- Herramientas de creación de contenidos web: web, blog, mapas mentales e infografías
- Repositorios de recursos
- Creación avanzada de documentación
  - 1.1 Gestión documental
- Automatizaciones en la gestión documental

8. Captura documental y bandejas de entrada
9. Integración de recursos de distintas naturalezas en plataformas conjuntas
10. Sistemas de documentos hipervinculados
11. Herramientas para la curación y selección de contenidos
  - 1.1 Qué es la curación de contenido
  - 1.2 Fases del proceso de curación
  - 1.3 Usos y beneficios
  - 1.4 Herramientas de curación de contenido
12. Sistemas de control de cambios, comunicación y feedback
  - 1.1 Sistemas de control de cambios
13. Comunicación
14. Feedback
15. Herramientas
16. Qué es el formato
17. Tipos de formatos
18. Compatibilidad de formatos
19. Formatos exportables
20. Estrategias para seleccionar información en la reelaboración de contenidos
  - 1.1 Qué es, criterios y paso
21. Búsquedas avanzadas en Internet
22. Desinformación
23. Herramientas contra la desinformación
24. Licencias de uso y contenido en abierto
  - 1.1 Licencias de uso software
25. Acceso a contenidos multimedia
  - 2.1 Bancos de imágenes
  - 2.2 Bancos de vídeo
  - 2.3 Bancos de iconos
  - 2.4 Bancos de música
  - 2.5 Otros bancos
26. DMR qué son y aplicaciones
27. Principios de la arquitectura de las aplicaciones
  - 1.1 Patrones de Diseño en aplicaciones
  - 1.2 Técnicas de desarrollo de aplicaciones
  - 1.3 Mejores prácticas en el desarrollo de aplicaciones
28. Principios de la arquitectura orientada a servicios digitales
  - 2.1 Arquitectura SOA
  - 2.2 SOAP protocolo de acceso simple a objeto
29. El papel de los automatizadores dentro de los sistemas operativos
30. Automatización de tareas en Windows
31. Automatización de tareas en Linux
32. Automatización de tareas en MacOs
33. Automatización de tareas en Android
34. Programación de tareas en plataformas externas
  - 1.1 Plataformas externas para la programación de tareas en la actualidad
  - 1.2 Uso de Zapier como plataforma para la programación de tareas

- 35. La programación por bloques en plataformas
  - 2.1 Uso de la programación por bloques
    - 2.1.1 Declaración de variables
    - 2.1.2 Condiciones
    - 2.1.3 Operaciones aritméticas
    - 2.1.4 Sentencia condicionales
    - 2.1.5 Sentencia iterativas
- 36. Principios de la programación visual
- 37. Principios de la programación de código bajo
- 38. Entorno de programación en Blockly
  - 3.1 Variables
  - 3.2 Bloques matemáticos
  - 3.3 Bloques lógicos
  - 3.4 Bloques de secuencias
  - 3.5 Bloques de listas
  - 3.6 Bloques de texto
- 39. Programación visual en Blockly

## Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

## Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

***En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:  
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!***

**Blog de Critería**

