

## RED DE CENTROS DE CAPACITACIÓN DIGITAL

DATOS IDENTIFICATIVOS	
<b>Aula / Centro:</b>	Aula de capacitación Digital de la Casa de Cultura del Ayuntamiento
<b>ID (Código Centro/NIF*)</b>	P3605000C
<b>Dirección:</b>	Raiña Doña Urraca
<b>Teléfono:</b>	986658082
<b>Correo electrónico:</b>	alcaldia@concellodesalvatererra.org
<b>Página web:</b>	www.concellodesalvatererra.org

(\*) Entidades Locales

<b>PROGRAMAS FORMATIVOS IMPARTIDOS EN EL AULA</b> <b>(Indicar el número de programas impartidos en el aula de capacitación digital y su temporalización)</b>
<p>El Ayuntamiento de Salvatererra de Miño ha realizado 5 ediciones de acciones formativas de Digitalización Aplicada.</p> <p>En la primera edición han participado 15 alumnos del 19/09/2024 al 27/09/2024 En la segunda edición han participado 11 alumnos del 01/10/2024 al 10/10/2024 En la tercera edición han participado 12 alumnos del 14/10/2024 al 23/10/2024 En la cuarta edición han participado 13 alumnos del 14/10/2024 al 23/10/2024 En la quinta edición han participado 12 alumnos del 28/10/2024 al 07/11/2024</p> <p>El programa formativo ha sido el siguiente:</p> <p><b>AF 0. Tecnologías Habilitadoras Digitales</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Comparación entre economía circular y economía lineal.</li><li>2. Ejemplos de economía circular y lineal: Importancia del reciclaje.</li><li>3. Relación entre los tipos de economía y los objetivos de desarrollo sostenible.</li><li>4. Revoluciones Industriales. Principales cambios producidos.</li><li>5. La 4ª Revolución Industrial. Características e influencia en los sectores productivos.</li><li>6. Ventajas derivadas de la implantación de entornos 4.0.</li><li>7. Tecnologías habilitadoras digitales. Descripción y aplicaciones.</li><li>8. IoT (Internet of Things), IA (Inteligencia Artificial), Big Data, 5G, robótica colaborativa, Blockchain, Ciberseguridad, fabricación aditiva, realidad virtual, gemelos digitales</li></ol> <p><b>AF.1. Información y alfabetización digital</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Gestión del correo electrónico, Google Calendar, marcadores sociales.</li><li>2. Organización y recuperación de la información.</li><li>3. Buscadores y herramientas para transformar la información en conocimiento.</li><li>4. Introducción al Big Data: antecedentes, tecnologías, fases de un proyecto BD, las 4 V's</li></ol>



BD. Roles en un equipo Big Data.

5. Inteligencia artificial: ramas, aplicaciones, peligros.

## **AF.2 Comunicación y colaboración online**

1. Introducción a los entornos digitales.
2. Aprender y enseñar en redes sociales.
3. Blogs. Creación de primeros contenidos en línea.
4. Creación colaborativa de contenidos en la red (wiki).
5. Redes sociales: participación y gestión: FB, IG, YouTube.
6. Usos de herramientas de comunicación síncrona: Teams, Skype, Slack, etc.
7. Ework: nuevas formas de trabajo.
8. Netiquette.

## **AF.3. Creación de contenidos digitales**

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

## **AF.4. Seguridad en la red**

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

## **AF.5. Resolución de problemas**

1. Aplicaciones de gestión de equipos en remoto: Slack, Trello, Basecamp, Evernote, etc.
2. Gestionar mis resistencias.
3. Retando nuestra mente con actividades creativas.
4. Introducción a las metodologías ágiles: Manifiesto Agile.
5. Introducción al SCRUM.
6. Gestión del entorno VUCA.



### **INSTALACIONES /AULAS DIGITALES**

#### **Breve descripción dotación de las aulas digitales (ordenadores, portátiles, impresoras)/formaciones impartidas**

El Aula de capacitación digital se ha dotado de la adquisición de material digital para poder llevar a cabo la formación de esta subvención y poder ser usado a futuro. Se ha acondicionado el aula con cableado de red y se han adquirido 21 equipos informáticos (ordenadores portátiles, 1 pantalla de 86 pulgadas con soporte móvil táctil y 10 mesas pupitre con 20 sillas para alumnos y mesa y silla para docente, además de una pizarra mural blanca)

### **MEDIDAS DE VISIBILIDAD (SOPORTE GRÁFICO)**

Acompañamos soporte fotográfico de la celebración de cursos y entrega de diplomas, y recordamos que en las memorias subidas a Coffee de esta capacitación se acompañaron también evidencia de los cursos, del material adquirido y de los partes de asistencia de los diferentes usuarios de estos cursos.

















MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia