



# Catálogo de Especialidades Formativas

## PROGRAMA FORMATIVO

### Experto en tecnologías exponenciales

Abril 2021

## IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

<b>Denominación de la especialidad:</b>	EXPERTO EN TECNOLOGÍAS EXPONENCIALES
<b>Familia Profesional:</b>	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
<b>Área Profesional:</b>	SISTEMAS Y TELEMÁTICA
<b>Código:</b>	IFCT106
<b>Nivel de cualificación profesional:</b>	3

### Objetivo general

Conocer el potencial de las tecnologías exponenciales y su aplicación directa en el mundo de los negocios, descubriendo las tendencias y casos de uso en diferentes sectores, entendiendo la repercusión de dichas tecnologías y el por qué se consideran disruptivas y exponenciales

### Relación de módulos de formación

<b>Módulo 1</b>	Introducción a las tecnologías exponenciales y transformadoras, y contexto actual	8 horas
<b>Módulo 2</b>	Inteligencia artificial y robótica y sus aplicaciones a los negocios en los distintos sectores	18 horas
<b>Módulo 3</b>	Blockchain y sus aplicaciones a los negocios en los distintos sectores	8 horas
<b>Módulo 4</b>	Internet of things y sus aplicaciones a los negocios en los distintos sectores	10 horas
<b>Módulo 5</b>	Realidad inmersiva y sus aplicaciones a los negocios en los distintos sectores	6 horas
<b>Módulo 6</b>	Impresión 3d y sus aplicaciones a los negocios en los distintos sectores	4 horas
<b>Módulo 7</b>	Tendencias de futuro	8 horas
<b>Módulo 8</b>	Habilidades y competencias de gestión, personales y sociales, para el entorno Digital	30 horas

### Modalidades de impartición

**Presencial**

**Teleformación**

### Duración de la formación

**Duración total en cualquier modalidad de impartición:** 92 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

### Requisitos de acceso del alumnado

<b>Acreditaciones/ titulaciones</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Licenciados o graduados superiores.</li><li>- Sin titulación, pero con más de 2 años de experiencia acreditada en puestos de responsabilidad de gestión en compañías de un tamaño superior a 10 empleados.</li></ul>
-------------------------------------	---

<b>Experiencia profesional</b>	Experiencia profesional de más de 2 años.
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

### Prescripciones de formadores y tutores

<b>Acreditación requerida</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Licenciado, Ingeniero o el Título de Grado superior.</li> <li>- Diplomado, Ingeniero Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes relacionados con las áreas temáticas reflejadas en la formación.</li> </ul>
<b>Experiencia profesional mínima requerida</b>	Experiencia reconocida de 5 o más años en empresas o proyectos relativos a la temática relacionada con el programa formativo.
<b>Competencia docente</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acreditar al menos 50 horas de formación para adultos en modalidad presencial.</li> <li>- Haber dado formación en una escuela de negocio que al menos lleve 5 años en el mercado.</li> </ul>
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

### Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

<b>Espacios formativos</b>	<b>Superficie m<sup>2</sup> para 15 participantes</b>	<b>Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)</b>
Aula de gestión	45 m <sup>2</sup>	2,4 m <sup>2</sup> / participante

<b>Espacios formativos</b>	<b>Equipamiento</b>
Aula de gestión	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesa y silla para el formador</li> <li>- Mesas y sillas para el alumnado</li> <li>- Material de aula</li> <li>- Pizarra</li> <li>- PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador</li> <li>- PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes</li> <li>- Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa: o Servidor virtual o entorno de aprendizaje virtual para ciberseguridad.</li> <li>- PC última generación con acceso a internet mediante cable</li> <li>- Mínimo: Proyector. Ideal: Proyector ultracorta con definición HD</li> <li>- Mínimo: Acceso a internet por wifi. Ideal: Acceso a Internet mediante wifi para el formador y alumnos de 1 Gb dedicado y redundado</li> <li>- Software: específico para el aprendizaje de cada acción formativa</li> <li>- Mínimo: microfonía individual del profesor y dos micrófonos para alumnos. Ideal: Infraestructura de audio basada en sistema de</li> </ul>

	<p>microfonía inteligente que permita captar el sonido de toda el aula con cancelación de ruido. No permitidos micrófonos individuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mínimo: dos cámaras, la del profesor HD. Ideal: Cámara principal HD robotizada sin latencia en las aulas y cámaras secundarias en visión sobre alumnos</li> <li>- Instalación de control de CO2 en todas las aulas.</li> <li>- Sistema inteligente de climatización y renovación de aire.</li> </ul>
--	---

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m<sup>2</sup>/ participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Además, en el caso de teleformación, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

#### **Plataforma de teleformación:**

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura**

- Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
  - a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.
  - b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.
- Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre

transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.

- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

#### • **Servicios y soporte**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interactuar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones formativas.
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

### **Material virtual de aprendizaje:**

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

### **Vinculación con capacitaciones profesionales**

- El centro formativo deberá extender un diploma o certificado de asistencia y evaluación positiva correspondiente con la formación recibida o que acredite la formación recibida.
- El certificado deberá también entregarse en blockchain para conseguir que siempre esté al alcance de los alumnos que hayan cursado la certificación.

### **Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados**

- 1223 Directores de investigación y desarrollo.
- 1321 Directores de servicios de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

### **Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación**

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

## DESARROLLO MODULAR

### MÓDULO DE FORMACIÓN 1

### INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS EXPONENCIALES Y TRANSFORMADORAS, Y CONTEXTO ACTUAL

#### OBJETIVO

Entender qué son las tecnologías exponenciales y cuál es su potencial en el mundo de los negocios.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE FORMACIÓN:** 8 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Comprensión del potencial de las tecnologías y su ámbito de influencia.
- Identificación de cuáles son y qué son los seis ámbitos de la disrupción.
- Conocimientos fundamentales sobre legislación y ciberseguridad de las tecnologías disruptivas.

##### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Mirar desde diferentes puntos de vista.
- Cuestionarse permanentemente el desarrollo del proyecto.
- Romper con los hábitos y rutinas para detectar errores o posibles mejoras.
- Actitud positiva.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 2

### INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ROBÓTICA Y SUS APLICACIONES A LOS NEGOCIOS EN LOS DISTINTOS SECTORES

#### OBJETIVO

Conocer qué es la Inteligencia Artificial (IA) y la robótica y a qué retos se enfrentan.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 18 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de las principales aplicaciones de negocio de IA y de Machine Learning & Deep Learning.
- Descubrimiento de cómo los diferentes sectores (agricultura, ganadería, banca, seguros, finanzas, industria, transporte, servicios...) están aplicando ya estas tecnologías en sus negocios.
- Aproximación a Robotic Process Automation y sus aplicaciones.
- Diferenciación entre inteligencia artificial, el Machine Learning y el Deep Learning.

##### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Trabajo en equipo.
- Adaptabilidad: el talento más flexible, que mejor se adapta a los nuevos escenarios es el más capacitado para materializar las soluciones más novedosas y originales.

- Pensamiento crítico: Es una competencia clave para complementar la lógica pura, detectar otras variables que pueden afectar a la toma de decisiones y no dar siempre por válida la primera opción.
- Resolución de problemas: Si la inteligencia artificial es una tecnología orientada a la inmediatez en los resultados, las personas deben ser capaces de crear las estrategias más adecuadas a cada situación para lograr obtener las mejores soluciones.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 3

### BLOCKCHAIN Y SUS APLICACIONES A LOS NEGOCIOS EN LOS DISTINTOS SECTORES

#### OBJETIVO

Comprender qué es el nuevo paradigma Blockchain y qué supone para los negocios de forma transversal y vertical.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 8 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de las principales aplicaciones de negocio de Blockchain.
- Descubrimiento de cómo los diferentes sectores (agricultura, ganadería, banca, seguros, finanzas, industria, transporte, servicios...) están aplicando ya estas tecnologías en sus negocios.
- Comprensión del cambio que se ha producido al pasar de la red de información, a la red de la transacción y a la trazabilidad y qué supone esto.
- Conocimiento sobre criptomonedas.

##### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Toma de decisiones: Habilidad para analizar opciones y sus consecuencias a la hora de decidir en la implementación de cambios sustanciales en la forma convencional de llevar a cabo los procesos en la organización.
- Concienciación sobre la importancia de la protección de los datos gestionados mediante esta tecnología y el valor de éstos.
- Concienciación sobre el marco regulador vigente.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 4

### INTERNET OF THINGS Y SUS APLICACIONES A LOS NEGOCIOS EN LOS DISTINTOS SECTORES

#### OBJETIVO

Descubrir qué es el Internet of Things (IOT) y cómo se declina a nivel negocio en los diferentes sectores y analizar las repercusiones de este nuevo mundo hiperconectado

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE FORMACIÓN:** 10 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas



## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de las principales aplicaciones de negocio del IOT.
- Descubrimiento de cómo los diferentes sectores (agricultura, ganadería, banca, seguros, finanzas, industria, transporte, servicios...) están aplicando ya esta tecnología en sus negocios.
- Comprensión de cómo funciona el IOT, qué son los sensores, cómo influye el 5G en esta tecnología y la importancia del cloud.
- Análisis de los modelos de negocio asociados al IOT.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación con la seguridad y el análisis de datos.
- Inteligencia de negocio para que los datos recogidos a través de IOT puedan ser de utilidad para las empresas, gestionando los mismos y realizando análisis predictivos.
- Adaptabilidad a diseños fáciles de usar, con un enfoque humano que guíe a los usuarios a través de elementos más complejos.
- Experto de establecimientos de redes de contacto que permiten generar oportunidades de negocio.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 5

## REALIDAD INMERSIVA Y SUS APLICACIONES A LOS NEGOCIOS EN LOS DISTINTOS SECTORES

### OBJETIVO

Entender qué son la realidad virtual, la realidad aumentada, la realidad mixta... y cómo se están aplicando estas tecnologías al mundo de los negocios.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 6 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Aplicación a la empresa de las realidades inmersivas.
  - Aplicaciones a la empresa.
  - Beneficios.
- Descubrimiento de cómo los diferentes sectores (agricultura, ganadería, banca, seguros, finanzas, industria, transporte, servicios...) están aplicando ya esta tecnología en sus negocios.
- Diferenciación entre las distintas tecnologías que componen el término de realidades inmersivas.
  - Tecnología Háptica.
  - Realidad Aumentada.
  - Realidad Inmersiva.
  - Realidad Virtual.
  - Infrarrojos.
  - Realidad disminuida.
  - Holograma.
  - Teleinmersión.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación con la seguridad y el análisis de datos.

- Inteligencia de negocio para que los datos recogidos a través de IOT puedan ser de utilidad para las empresas, gestionando los mismos y realizando análisis predictivos.
- Adaptabilidad a diseños fáciles de usar, con un enfoque humano que guíe a los usuarios a través de elementos más complejos.
- Experto de establecimientos de redes de contacto que permiten generar oportunidades de negocio.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 6

## IMPRESIÓN 3D Y SUS APLICACIONES A LOS NEGOCIOS EN LOS DISTINTOS SECTORES

### OBJETIVO

Comprender qué es la tecnología 3D y cómo se está aplicando en diferentes sectores (salud, industria, etc.) revolucionando los negocios como se entendían hasta ahora.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 4 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Comprensión de la tecnología de la Impresión en 3D.
  - Historia.
  - Funcionamiento.
  - Métodos de impresión 3D.
  - Materiales.
  - Características.
- Conocimiento de las principales aplicaciones de negocio de la impresión 3D.
- Descubrimiento de cómo los diferentes sectores (agricultura, ganadería, banca, seguros, finanzas, industria, transporte, servicios...) están aplicando ya esta tecnología en sus negocios.

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Trabajo en equipo.
- Resolución de problemas.
- Creatividad.
- Pensamiento lógico.
- Habilidades sociales.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 7

## TENDENCIAS DE FUTURO

### OBJETIVO

Visualizar las tendencias que se atisban y cuáles serán sus impactos en los negocios y en la sociedad.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 4 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Orientación hacia un futuro incierto pero apasionante.
- Conocimiento de tecnologías revolucionarias como son la biotecnología, la nanotecnología, la neurogamificación y su aplicación directa e indirecta en los negocios.
- Análisis de las Implicaciones sociales y económicas de las tecnologías disruptivas.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Gestión del cambio.
- Orientado hacia la productividad en remoto.
- Trabajo en equipo.
- Dominio de la comunicación y la negociación en entornos digitales.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 8

## HABILIDADES Y COMPETENCIAS DE GESTIÓN, PERSONALES Y SOCIALES, PARA EL ENTORNO DIGITAL

### OBJETIVO

Conocer el nuevo entorno laboral VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity & Ambiguity), que requiere del dominio de herramientas de trabajo en red, colaborativas, ágiles; así como de las habilidades y competencias que se exigen para ser competitivo en el nuevo entorno digital.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 30 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Impulso de habilidades digitales:
  - Liderazgo participativo.
  - Gestión del cambio.
  - Inteligencia emocional.
  - Storytelling.
  - Creación de marca personal.
  - Comunicación y negociación en entornos digitales.
- Comprensión de las competencias necesarias para el nuevo entorno digital:
  - La influencia digital.
  - La colaboración en el entorno.
  - La integración de la diversidad.
  - La gestión emocional.
  - La agilidad en toma de decisiones.
  - La anticipación en contextos digitales.
  - La flexibilidad para la transformación.
  - La asunción de incertidumbre y riesgos.
  - La elaboración, gestión y difusión de contenidos.
- Conocimiento de las herramientas imprescindibles para:
  - El trabajo colaborativo.
  - El trabajo en remoto.
  - La gestión de proyectos.
  - Automatización de flujos de trabajo.
- Práctica en las claves del trabajo en equipo y de la productividad en remoto.
- Fomento del liderazgo participativo y la gestión del cambio.
- Dominio de la comunicación y la negociación en entornos digitales.

- Práctica del modelo de competencias para el entorno digital.
- Elaboración y gestión de la marca personal desde la importancia del storytelling.

### **Habilidades de gestión, personales y sociales**

- Liderazgo participativo.
- Gestión del cambio.
- Inteligencia emocional.
- Comunicación y negociación en entornos digitales.
- Trabajo en equipo.

## **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA**

- 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 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 distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará 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 alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.
- La evaluación se realizará al final de los bloques formativos a través de un formulario. A los alumnos que obtengan un aprobado en todos los test se les otorgará el título final el cual está validado a través de la tecnología blockchain.
- Al finalizar el conjunto de la formación, se dará a los alumnos, de forma opcional, la posibilidad de realizar un test a través de una herramienta que les permitirá conocer su grado de competencias y conocimientos digitales.