



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."



Empresarios digitales al frente del comercio electrónico

"e-Emprendedor"

2021-1-RO01-KA220-ADU-000035292

Resultado del proyecto 2

[PLAN DE ESTUDIOS PARA EMPRENDEDORES DIGITALES]

Documento versión 1:



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Agencia Nacional y la Comisión no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

SOCIOS DEL PROYECTO

S.C. EDU-FOR S.R.L.

Dirección : Teiul Doamnei, nº 7, Sector 2,
Bucarest, Rumanía

Tel. +40722786802

Página web : www.edu-for.eu



EDUFOR

Centro de Investigación y Educación SYNTHESIS

Dirección : 33, Tagmatarhi Poulidou st.
Agios Andreas, Nicosia, 1101, Chipre

Tel; 222675700

Página web : <http://www.synthesis-center.org>



SÍNTESIS

Gestión Estratégica e Innovación SL





Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

**Dirección : Plaza José Maria Forqué 2-3,
50004 Zaragoza, España**

Página web : www.geinnovacion.com

GEINNOVA

CBE Sur Luberon

**Dirección : 16 rue Traversière,
Immeuble " le Modem " 95000 Cergy
Francia**

Página web :

<https://www.cbesudluberon.com/>



CBE

Formación Europa Asociación y Gestión

**Dirección : Ceahlaul, nº 10, Sector 6,
Bucarest, Rumanía**

Página web : www.atemedu.eu



Training Europe
Association & Management

A-TEAM



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

TABLA DE CONTENIDOS

1. RESUMEN DEL PLAN DE ESTUDIOS	
3. MÓDULO 1	Error! Bookmark not defined.
5. MÓDULO 2	16
6. MÓDULO 3	24
7. MÓDULO 4	31
8. MÓDULO 5	39
9. MÓDULO 6	47
10. MÓDULO 7	61
9.REFERENCIAS	72
10. REPRESENTANTES DE LOS SOCIOS RESPONSABLES DE LA ELABORACIÓN DEL DOCUMENTO	72



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

RESUMEN CURRICULAR

Número total de puntos ECVET = 21

Número total de módulos: 7

Número total de unidades: 20

2 Maldiciones:

- **Nivel principiante - intermedio correspondientes 3 y 4 MEC**
- **Nivel intermedio - avanzado correspondiente 5 y 6 MEC**





Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

DESCRIPCIÓN DE **LOS MÓDULOS**

NÚMERO DE MÓDULO	1
NOMBRE DEL MÓDULO	Grandes competencias empresariales y herramientas digitales en la nube: una combinación ganadora
PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	<p>Gestión del tiempo en la nube</p> <p>Gestión de equipos y comunicación con software en la nube</p> <p>Gestión de proyectos en la nube</p>
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	<p>La gestión del tiempo en la nube implica organizar eficazmente las tareas y aprovechar las soluciones basadas en la nube para la programación y la automatización. Los empresarios priorizan las actividades estratégicas, garantizando un equilibrio entre las tareas operativas y la planificación visionaria.</p> <p>La gestión de equipos y la comunicación con software en la nube coordina a los individuos hacia objetivos comunes mediante herramientas de colaboración virtual. Los empresarios fomentan un trabajo en equipo eficiente a través de canales de comunicación digitales, garantizando la alineación con la visión empresarial global.</p> <p>La gestión de proyectos en la nube aplica herramientas y soluciones basadas en la nube para el seguimiento en tiempo real y la asignación de recursos. Los empresarios adoptan un enfoque dinámico, alineando los proyectos con la estrategia empresarial, sorteando incertidumbres y aprovechando las oportunidades.</p>
Puntos ECVET/módulo	3
Número de horas	75 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	Gestión del tiempo con ayuda de software en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Gestión del tiempo en la nube
Definición de la destreza 1	En el panorama empresarial digital, la gestión del tiempo en la nube es la coordinación precisa de tareas facilitada por herramientas basadas en la nube. Los empresarios emplean estas soluciones digitales para optimizar la eficiencia al tiempo que distribuyen estratégicamente el tiempo. Este enfoque va más allá de las tareas rutinarias, integrando la innovación y la alineación de la visión, garantizando que cada momento invertido contribuya al crecimiento y al éxito del negocio en la dinámica era digital.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar y navegar por las características fundamentales de las herramientas de gestión del tiempo basadas en la nube. ● Explore las funcionalidades básicas del software de gestión de proyectos para la organización de tareas. ● Utilice las funciones básicas de automatización del software en la nube para agilizar las tareas rutinarias. ● Reconocer y articular los beneficios de las herramientas digitales para la gestión del tiempo. ● Adaptarse a los flujos de trabajo digitales utilizando software en la nube.
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar diversas herramientas de gestión del tiempo basadas en la nube con un dominio avanzado. ● Aplicar metodologías estratégicas para una programación óptima de las tareas en consonancia con los objetivos del proyecto. ● Utilice las funciones avanzadas del software de gestión de proyectos para mejorar la colaboración en equipo y la eficacia. ● Integre y personalice funciones de automatización avanzadas para agilizar los flujos de trabajo. ● Desarrollar un profundo conocimiento del impacto de las herramientas digitales en la gestión del tiempo y las operaciones empresariales.



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	En esta unidad se facilitará la aplicación práctica de la gestión eficaz del tiempo con software en la nube mediante el uso de las herramientas de seguimiento del tiempo Clockify .
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)
NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Gestión de equipos y comunicación mediante software en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	- Gestión de equipos y comunicación con software en la nube
Competencia 1 : Gestión de equipos y comunicación con software en nube	La gestión eficaz de equipos implica crear un entorno de confianza, comunicación abierta y colaboración . Requiere escucha activa, capacidad para resolver conflictos y establecer relaciones sólidas entre los miembros del equipo. El uso del software en la nube para estructurar esta comunicación, y utilizar todo el potencial de la opción varios para mejorar la gestión del equipo.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Respetar la jerarquía del equipo ● identificar sus tareas y las de sus colaboradores ● será capaz de crear y mantener buenas relaciones dentro del equipo
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● trabajar de forma autónoma a la vez que en equipo ● comunicarse mejor ● organizar las ideas dentro del equipo
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Espacio de trabajo de Google Google Workspace es un conjunto de herramientas, software y productos de computación en nube, productividad y colaboración desarrollados y comercializados por Google. Consta de Gmail, Contactos, Calendario, Meet y Chat para la comunicación; Currents para el compromiso de los empleados; Drive para el almacenamiento; y la suite de editores Google Docs para la creación de contenidos. Se proporciona un panel de administración para gestionar usuarios y servicios. Dependiendo de la edición, Google Workspace también puede



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	incluir la pizarra digital interactiva Jamboard y la opción de adquirir complementos como el servicio de telefonía Voice. La edición educativa añade una plataforma de aprendizaje Google Classroom y hoy en día tiene el nombre de Workspace for Education
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	3
NOMBRE DE LA UNIDAD	Incorpore herramientas digitales en la nube a su gestión de proyectos
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Gestión de proyectos en la nube
Definición de competencias	La gestión de proyectos hace referencia a todas las técnicas, herramientas y métodos utilizados para planificar y ejecutar acciones con el fin de alcanzar un objetivo. El objetivo suele ser diseñar un producto o servicio. Gracias a los programas informáticos, la gestión de proyectos es más eficaz.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● organizar reuniones en línea ● advertir sobre los progresos del proyecto ● comunicarse eficazmente con el equipo/socio
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Anticiparse a los giros inesperados del proyecto ● gestionar el presupuesto de un proyecto ● tareas de información
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	<p>Wrike</p> <p>El software empresarial Wrike es una potente plataforma de gestión de proyectos y colaboración diseñada para agilizar los flujos de trabajo y mejorar la productividad de los equipos. Ofrece funciones avanzadas como la asignación de tareas, el seguimiento del progreso y los flujos de trabajo automatizados, lo que permite a las organizaciones gestionar eficazmente proyectos complejos. Gracias a su interfaz y sus capacidades de elaboración de informes, Wrike permite a los equipos tomar decisiones basadas en datos y lograr</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	resultados óptimos. Desde empresas de nueva creación a grandes empresas, la solución escalable de Wrike ayuda a las organizaciones a mantenerse organizadas, ágiles y centradas en la consecución de sus objetivos.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

Principiante - NIVEL INTERMEDIO	Módulo 1: Grandes competencias empresariales y herramientas digitales en la nube: una combinación ganadora
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: Gestión del tiempo con ayuda del software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Introducción a la gestión del tiempo y a las herramientas digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1.1: Importancia de la gestión del tiempo en la iniciativa empresarial ● Subcapítulo 1.2: Visión general del software en nube en la eficiencia empresarial ● Subcapítulo 1.3: Sinergia entre la gestión del tiempo y las herramientas en la nube <p>Capítulo 2: Herramientas básicas en la nube para la gestión del tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2.1: Fundamentos de los calendarios y la programación digitales ● Subcapítulo 2.2: Introducción al software de gestión de proyectos ● Subcapítulo 2.3: Técnicas de seguimiento temporal con soluciones en nube <p>Capítulo 3: Aplicación práctica y reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 3.1: Prácticas con Clockify ● Subcapítulo 3.2: Casos prácticos: Aplicación real de las herramientas de gestión del tiempo y de la nube



	<ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 3.3: Reflexión sobre el crecimiento personal y empresarial a través del dominio del tiempo <p>UNIDAD 2: Gestión de equipos y comunicación mediante software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Mantener el contacto con el equipo</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Informar de cada paso● Subcapítulo 2: Seguimiento de las tareas por parte de un supervisor <p>Capítulo 2: Reparto de tareas</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: identificar el papel de cada uno en el equipo● Subcapítulo 2: Definir las tareas antes de trabajar <p>Capítulo 3 Relaciones dentro del equipo</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Rompehielos y Conócete● Subcapítulo 2: Creación de equipos <p>UNIDAD 3: Incorpore herramientas digitales en la nube a sus habilidades de gestión de proyectos</p> <p>Capítulo 1: Conocimiento de la aplicación del proyecto con programas informáticos</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Utilización de programas de conducción● Subcapítulo 2: Enviar correos después de cada tarea realizada <p>Capítulo 2 : Organización de reuniones en línea con los socios</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Buen uso de los programas de reuniones en línea● Subcapítulo 2: Elección de la mejor fecha para una reunión con programas de encuestas en línea <p>Capítulo 3: Comunicación eficaz con los socios y/o el equipo</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Actualizar las libretas de direcciones en línea
--	--



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2: Elección de la mejor forma de comunicación en función de la situación
MÉTODOS EDUCATIVOS	
a) MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>1) Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>2) Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
b) MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p><u>1) métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones en Powerpoint ● Tutoriales en vídeo ● ejercicios prácticos <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma de e-learning con 2 cursos, 10 insignias y 2 certificados
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 lecciones - Paquetes SCORM ● 3 tutoriales audiovisuales ● 2 vídeos con casos de éxito



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 Escenario de sucursal ● 1 tarea en Moodle ● 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NIVEL INTERMEDIO AVANZADO	Módulo 1: Grandes competencias empresariales y herramientas digitales en la nube: un combo ganador
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: Gestión del tiempo con ayuda del software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Estrategias avanzadas para dominar el tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1.1: El impacto del dominio del tiempo en el éxito empresarial ● Subcapítulo 1.2: Enfoques inteligentes para aumentar la eficiencia empresarial con herramientas en la nube <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1.3: Consejos prácticos para combinar la gestión avanzada del tiempo y las soluciones en la nube <p>Capítulo 2: Desbloqueo de funciones avanzadas en Cloud Tools</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2.1: Técnicas inteligentes para calendarios y programación digitales ● Subcapítulo 2.2: Sacar el máximo partido al software de gestión de proyectos



	<ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 2.3: Ajuste del seguimiento temporal para un análisis de precisión <p>Capítulo 3: Tiempo de iniciativa empresarial Liderazgo e innovación</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 3.1: Liderar con una priorización inteligente de las tareas● Subcapítulo 3.2: Estrategias Innovadoras de Asignación del Tiempo Alineadas con la Visión Empresarial● Subcapítulo 3.3: Equilibrio entre eficiencia e innovación en la gestión empresarial del tiempo <p>UNIDAD 2: Gestión de equipos y comunicación mediante software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Autónomos mientras trabajan en equipo</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Anticipación a las necesidades de los compañeros de equipo● Subcapítulo 2: Delegue su trabajo <p>Capítulo 2: Comunicación inteligente</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Saber a qué persona dirigirse para una misión/necesidad específica● Subcapítulo 2: Adaptar el medio de comunicación a la situación <p>Capítulo 3: Organización de las ideas</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1 : Lluvia de ideas y reuniones periódicas● Subcapítulo 2: Gestión de malentendidos y desacuerdos <p>UNIDAD 3: Incorpore herramientas digitales en la nube a sus habilidades de gestión de proyectos</p> <p>Capítulo 1: Anticiparse a los giros inesperados mediante software</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Planificar los próximos pasos importantes● Subcapítulo 2: Actualizar el calendario/agenda compartida en línea
--	---



	<p>Capítulo 2: Gestión presupuestaria</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Control de datos financieros con gráficos en línea ● Subcapítulo 2: Gestionar la balanza de pagos mediante programas informáticos de cálculo <p>Capítulo 3: Informes de tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Redacción de informes ● Subcapítulo 2: Lista de tareas en línea compartida
MÉTODOS EDUCATIVOS	
MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p><u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones en Powerpoint ● Tutoriales en vídeo ● ejercicios prácticos



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma de aprendizaje electrónico con contenidos educativos para 3 unidades, 1 insignia
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 Lecciones - Paquetes SCORM ● 3 tutoriales audiovisuales
MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LOS CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 Escenarios de ramificación Paquetes SCORM (escenario de ramificación) ● 1 tarea en Moodle ● 1 Prueba
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NÚMERO DE MÓDULO	2
NOMBRE DEL MÓDULO	Talento y rendimiento mediante la digitalización en la nube
PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Adquisición de talentos mediante un programa informático digital
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	La adquisición de talentos es un sistema global de contratación de talentos, tanto interna como externa. Mediante el uso de software, la empresa puede reducir el esfuerzo requerido para cada talento, agrupar la investigación, reducir los costes de contratación y gestión y beneficiarse de la mejor persona disponible para cada puesto. Utilizar un software dedicado a la adquisición de talentos añade eficacia al proceso de contratación.
Puntos ECVET/módulo	2
Número de horas	50 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	¿Cómo captar talento con plataformas digitales en la nube?
Competencia principal: adquisición de talentos con plataforma digital en la nube	El alumno se familiarizará con el proceso de seguimiento de candidatos, la gestión de la relación con los candidatos, la



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	optimización del flujo de trabajo y la colaboración y comunicación con la ayuda de un software en la nube.
Definición de Habilidad 1	Seguimiento de los candidatos : aprenden a gestionar eficazmente el proceso de seguimiento de los candidatos, incluidos el anuncio de vacantes, el análisis de CV, la selección de candidatos, la programación de entrevistas y la comunicación con los candidatos. Pueden desarrollar habilidades para organizar y seguir los datos de los solicitantes en el sistema.
Definición de Habilidad 2	Gestión de las relaciones con los candidatos : los usuarios establecerán y mantendrán relaciones con los candidatos. Aprenderán a relacionarse con los candidatos, a proporcionarles información actualizada y a garantizar una experiencia positiva durante todo el proceso de contratación.
Definición de Habilidad 3	Optimización de los flujos de trabajo: los usuarios configurarán y personalizarán los flujos de trabajo para adaptarlos a sus procesos de contratación. Aprenderán a optimizar los flujos de trabajo, automatizar tareas y agilizar las actividades de contratación para mejorar la eficiencia y reducir el esfuerzo manual.
Definición de Habilidad 4	Marca de empleador : Los usuarios aprenderán a desarrollar una marca de empleador respondiendo a todos los candidatos, ya sean positivos o negativos. El objetivo es garantizar una buena reputación de la empresa.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar las necesidades de la empresa y el perfil ideal de los candidatos ● Redactar y difundir un anuncio de empleo ● Selección de perfiles ● Contacto de los candidatos ● Planificación de las entrevistas
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Dirigir una entrevista ● Elegir el talento ideal ● Dirigir el proceso de contratación posterior
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	<p>Pequeñas mejoras</p> <p>Small Improvements es un software de gestión del rendimiento que se centra en el compromiso de los</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	empleados, la mejora del rendimiento y el feedback continuo. Proporciona herramientas para el establecimiento de objetivos, la retroalimentación, la evaluación del rendimiento, el desarrollo de los empleados y el análisis del rendimiento. El software ayuda a las organizaciones a alinear objetivos, fomentar la comunicación continua, realizar evaluaciones eficaces, apoyar el desarrollo de los empleados y tomar decisiones basadas en datos. Se centra en el reconocimiento y el compromiso de los empleados y puede adaptarse a las necesidades específicas de las organizaciones. Small Improvements pretende revolucionar la gestión del rendimiento proporcionando una plataforma completa y fácil de usar para optimizar el rendimiento y cultivar una cultura de trabajo positiva.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Evaluación del rendimiento: ¿cómo pueden ayudar las herramientas digitales en la nube?
Competencia: Evaluación del desempeño con plataforma digital en la nube	Esta unidad guiará al alumno en el desarrollo de su revisión y evaluación del rendimiento, su compromiso y reconocimiento como empleado, su desarrollo y crecimiento, y su Análisis del rendimiento.
Definición de Habilidad 1	Revisión y evaluación del rendimiento: los usuarios adquieren competencias en materia de revisión y evaluación del rendimiento. Aprenden a proporcionar comentarios objetivos y constructivos, a evaluar el rendimiento en relación con los objetivos y a identificar áreas de mejora y reconocimiento.
Definición de Habilidad 2	Compromiso y reconocimiento de los empleados: Los usuarios comprenderán la importancia del compromiso y el reconocimiento de los empleados para impulsar la motivación y la productividad. Aprenden a reconocer y valorar las



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	contribuciones de los empleados, lo que mejora la moral y la satisfacción laboral.
Definición de Habilidad 3	Desarrollo y crecimiento: Los usuarios aprenderán a crear planes de desarrollo personalizados. Identifican áreas de desarrollo, buscan oportunidades de aprendizaje y realizan un seguimiento de los avances en su viaje de desarrollo profesional.
Definición de Habilidad 4	Análisis del rendimiento: Los usuarios desarrollan habilidades en el uso del análisis del rendimiento y la información. Aprenden a interpretar los datos de rendimiento, a identificar tendencias y patrones, y a tomar decisiones informadas para mejorar el rendimiento y el desarrollo del talento.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Dividir el trabajo y ganar tiempo ● Aumentar la motivación de los empleados para mejorar su rendimiento ● Ayude a sus empleados a mejorar sus tareas laborales para aumentar su rendimiento
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar exámenes de rendimiento ● Evaluar los resultados ● Encontrar recursos externos para desarrollar y aumentar el rendimiento
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	<p>Pequeñas mejoras</p> <p>Small Improvements es un software de gestión del rendimiento que se centra en el compromiso de los empleados, la mejora del rendimiento y el feedback continuo. Proporciona herramientas para el establecimiento de objetivos, la retroalimentación, la evaluación del rendimiento, el desarrollo de los empleados y el análisis del rendimiento. El software ayuda a las organizaciones a alinear objetivos, fomentar la comunicación continua, realizar evaluaciones eficaces, apoyar el desarrollo de los empleados y tomar decisiones basadas en datos. Se centra en el reconocimiento y el compromiso de los empleados y puede adaptarse a las necesidades específicas de las organizaciones. Small Improvements pretende revolucionar la gestión del rendimiento proporcionando una plataforma completa y fácil</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	de usar para optimizar el rendimiento y cultivar una cultura de trabajo positiva.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

Principiante - NIVEL INTERMEDIO	Módulo 2: Talento y rendimiento a través de la digitalización en la nube
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: ¿Cómo adquirir talento con plataformas digitales en la nube?</p> <p>Capítulo 1: ¿Por qué contratar talento?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: ¿Cómo identificar las necesidades de la empresa? ● Subcapítulo 2: El perfil del candidato perfecto <p>Capítulo 2: La oferta de trabajo perfecta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Redactar un anuncio de empleo claro y completo ● Subcapítulo 2: Difusión de la oferta <p>Capítulo 3: Selección, contacto y planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: ¿Cómo leer los CV y seleccionarlos? ● Subcapítulo 2: Contacto con los candidatos y planificación de las entrevistas <p>UNIDAD 2: Evaluación del rendimiento: ¿cómo pueden ayudar las herramientas digitales en la nube?</p> <p>Capítulo 1: División del trabajo y ahorro de tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Gestión eficaz del tiempo ● Subcapítulo 2: Reparto de tareas en función de las competencias e intereses de cada empleado <p>Capítulo 2: Motivación y productividad de los empleados</p>



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Un buen entorno de trabajo ● Subcapítulo 2: Opiniones objetivas y constructivas <p>Capítulo 3: Dé a sus empleados la oportunidad de desarrollar los resultados de la empresa</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Creación de planes personalizados ● Subcapítulo 2: En busca de oportunidades de aprendizaje
MÉTODOS EDUCATIVOS	
a) MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma 2) <u>Otros métodos:</u> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
b) MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones PowerPoint ● Tutoriales en vídeo



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios prácticos <p>Para el aprendizaje en línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plataforma de aprendizaje electrónico con contenidos educativos para 2 unidades, 1 insignia
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> 3 lecciones interactivas (paquetes SCORM) 3 tutoriales audiovisuales otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa Evaluación de proyectos - evaluación formativa Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> 1 Escenarios de ramificación (paquetes SCORM) 1 tarea en Moodle 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NIVEL INTERMEDIO - AVANZADO	Módulo 2: Talento y rendimiento a través de la digitalización en la nube
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: ¿Cómo adquirir talento con plataformas digitales en la nube?</p> <p>Capítulo 1: Guía de entrevistas</p> <ul style="list-style-type: none"> Subcapítulo 1: Equilibrio entre preguntas y respuestas



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2: Cómo interpretar las actitudes de los candidatos <p>Capítulo 2: ¡Es hora de elegir TU talento!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Una matriz de selección del perfil del candidato/necesidades de la empresa ● Subcapítulo 2: Participación del resto del equipo en el proceso de contratación <p>Capítulo 3: Después del proceso de contratación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Conocimiento de los procedimientos administrativos relacionados con la contratación ● Subcapítulo 2: Acoger e integrar a la nueva persona en el equipo/en la empresa <p>UNIDAD 2: Evaluación del rendimiento: ¿cómo pueden ayudar las herramientas digitales en la nube?</p> <p>Capítulo 1: Examen de rendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Evaluar los resultados en función de los objetivos ● Subcapítulo 2: Seguimiento de los progresos de los trabajadores <p>Capítulo 2: Evaluación de los resultados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: A Planes a corto, medio y largo plazo para impulsar el rendimiento ● Subcapítulo 2: Identificar áreas de progreso/mejora <p>Capítulo 3: Desarrollo y crecimiento mediante recursos externos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Contratación y formación de nuevos talentos ● Subcapítulo 2: Invertir en nuevos materiales/tecnologías
MÉTODOS EDUCATIVOS	



MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>1) Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>2) Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p><u>1) métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones PowerPoint ● Tutoriales en vídeo ● ejercicios prácticos <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma de aprendizaje electrónico con contenidos educativos para 2 unidades, 1 insignia
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 lecciones interactivas (paquetes SCORM) ● 2 Tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LOS CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios de rama (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 Escenarios de ramificación (paquetes SCORM) ● 1 Asignación ● 1 Prueba
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NÚMERO DE MÓDULO	3
NOMBRE DEL MÓDULO	La nube, clave del dominio digital Investigación, innovación y planificación empresarial
PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Investigación en línea - Innovación digital - Planificación del negocio electrónico
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	<p>Para un empresario digital, la investigación en línea implica la exploración sistemática de información y datos en línea para obtener información y fundamentar decisiones estratégicas. Abarca el proceso de recopilación, análisis y aplicación de información digital para identificar las tendencias del mercado, las preferencias de los clientes y las oportunidades emergentes en el ámbito digital.</p> <p>Para un empresario digital, la innovación digital se refiere al uso creativo de herramientas y estrategias digitales para desarrollar soluciones, productos o enfoques novedosos en el panorama en línea. Implica aprovechar la tecnología,</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<p>adaptarse a las tendencias digitales y explorar nuevas vías de crecimiento y éxito en el ámbito digital.</p> <p>La planificación de un negocio electrónico para un empresario digital implica la elaboración de una hoja de ruta estratégica en el ámbito online. Incluye establecer objetivos claros, aprovechar las herramientas digitales y emplear enfoques innovadores para navegar por nichos de mercado, marketing online, plataformas de comercio electrónico y adaptarse a un ecosistema digital en constante evolución.</p>
Puntos ECVET/módulo	3
Número de horas	75 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ● Digitalización de la investigación empresarial
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Investigación en línea
Definición de competencias	Para un empresario digital, la investigación implica la exploración sistemática de información y datos en línea para obtener conocimientos y fundamentar decisiones estratégicas. Abarca el proceso de recopilación, análisis y aplicación de información digital para identificar tendencias de mercado, preferencias de los clientes y oportunidades emergentes en el ámbito digital.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comprender la importancia de la investigación en el espíritu empresarial ● identificar los tipos de investigación y su importancia para la empresa ● identificar entre los dos tipos de recogida de datos y su análisis ● aplicar distintos tipos de preguntas para elaborar encuestas eficaces



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● evaluar la calidad de las fuentes de información digital ● comprender cómo crear buenos informes de investigación ● aprender a visualizar y presentar eficazmente sus datos ● elaborar recomendaciones prácticas basadas en sus conclusiones
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Se utilizará el programa Google Forms para mostrar cómo crear cuestionarios y qué opciones de visualización ofrece para los datos recogidos.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Innovaciones en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Innovación digital
Definición de la destreza 1	La innovación para un empresario digital se refiere al uso creativo de herramientas y estrategias digitales para desarrollar soluciones, productos o enfoques novedosos dentro del panorama en línea. Implica aprovechar la tecnología, adaptarse a las tendencias digitales y explorar nuevas vías de crecimiento y éxito en el ámbito digital.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● entender qué son la innovación y la creatividad y cómo se relacionan ● identificar oportunidades disruptivas ● aplicar técnicas creativas de resolución de problemas
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● entender qué es la innovación disruptiva ● identificar oportunidades disruptivas ● evaluar el potencial de mercado de las ideas innovadoras



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● identificar los riesgos potenciales de las ideas innovadoras
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Se utilizará el programa informático Miro para mostrar algunas de las técnicas de resolución de problemas
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	3
NOMBRE DE LA UNIDAD	De la idea al byte: Planes de negocio en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Planificación del negocio electrónico
Definición de la destreza 1	La planificación empresarial para un emprendedor digital implica elaborar una hoja de ruta estratégica en el ámbito online. Incluye establecer objetivos claros, aprovechar las herramientas digitales y emplear enfoques innovadores para navegar por nichos de mercado, marketing online, plataformas de comercio electrónico y adaptarse a un ecosistema digital en constante evolución.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender el modelo de negocio ● Identificar los componentes clave de un modelo de negocio ● Elabore una propuesta de valor convincente ● Identificar y analizar el público destinatario ● Explorar distintos modelos de negocio
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender la selección del modelo de negocio ● Aplicar los principios de la planificación estratégica ● Realizar un análisis DAFO para la toma de decisiones estratégicas ● Establecer objetivos SMART eficaces ● Alinear las estrategias empresariales con los objetivos generales
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Se utilizará el programa Idea Buddy para mostrar algunos de los pasos de la planificación empresarial.



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

Principiante - NIVEL INTERMEDIO	Módulo 3: La clave de la nube para dominar la investigación digital, la innovación y la planificación empresarial
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: Innovaciones en la nube</p> <p>Capítulo 1: Comprender la importancia de la investigación en el espíritu empresarial</p> <p>Capítulo 2: Tipos de investigación y su relevancia para la empresa</p> <p>Capítulo 3: Recogida y análisis de datos</p> <p>Capítulo 4: Tipos de preguntas: Elaboración de preguntas de encuesta eficaces</p> <p>Módulo 3: La clave de la nube para dominar la investigación digital, la innovación y la planificación empresarial</p> <p>UNIDAD 2: Digitalización de la investigación empresarial [De principiante a intermedio]</p> <p>Capítulo 1: Innovación y creatividad</p> <p>Capítulo 2: La curiosidad en el espíritu empresarial</p> <p>Capítulo 3: Resolución creativa de problemas</p> <p>UNIDAD 3: De la idea al byte: Planes de negocio del tipo de la nube [De principiante a intermedio]</p> <p>Capítulo 1: Introducción a los modelos de negocio</p> <p>Capítulo 2: Componentes clave de un modelo de negocio</p> <p>Capítulo 3: Importancia de la propuesta de valor</p> <p>Capítulo 4: Identificación del público destinatario</p> <p>Capítulo 5: Diversificar las fuentes de ingresos</p> <p>Capítulo 6: Exploración de los tipos de modelos de negocio</p>
MÉTODOS EDUCATIVOS	



<p>a) MÉTODOS PRESENCIALES</p>	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p>1) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p>2) <u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
<p>b) MÉTODOS EN LÍNEA</p>	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p>1) <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
<p>RECURSOS MATERIALES</p>	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● por definir ● Para el aprendizaje en línea: ● Plataforma de aprendizaje electrónico con contenidos educativos para 3 unidades, 1 insignia
<p>RECURSOS PEDAGÓGICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 lecciones interactivas (paquetes SCORM) ● 3 tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios de rama (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<p>1 Escenario de ramificación (paquetes SCORM) 1 tarea en Moodle 1 Cuestionario Moodle</p>
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass
NIVEL INTERMEDIO - AVANZADO	Módulo 3: La clave de la nube para dominar la investigación digital, la innovación y la planificación empresarial
CONTENIDO TEMÁTICO	<p>UNIDAD 1: Digitalización de la investigación empresarial</p> <p>Capítulo 1: Evaluación de las fuentes de información digital Capítulo 2: Creación de informes de investigación y recomendaciones Capítulo 3: Visualización y presentación eficaz de los datos Capítulo 4: Elaboración de recomendaciones prácticas</p> <p>UNIDAD 2: Digitalización de la investigación empresarial</p> <p>Capítulo 1: Innovación disruptiva Capítulo 2: Identificación de oportunidades disruptivas Capítulo 3: Evaluación del potencial de mercado de las ideas innovadoras Capítulo 4: Identificación de los riesgos potenciales de las ideas innovadoras</p> <p>UNIDAD 3: De la idea al byte: Planes de negocio en la nube</p>



	<p>Capítulo 1: Elegir el modelo de negocio adecuado</p> <p>Capítulo 2: Planificación estratégica</p> <p>Capítulo 3: Análisis DAFO para la toma de decisiones estratégicas</p> <p>Capítulo 4: Objetivos SMART</p> <p>Capítulo 5: Alinear las estrategias empresariales con los objetivos generales</p>
MÉTODOS EDUCATIVOS	
MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>m</u>étodos interactivos, animados y multimedia ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones PowerPoint ● Tutoriales en vídeo ● Ejercicios prácticos



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma de aprendizaje electrónico con contenidos educativos para 3 unidades, 1 insignia
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios de ramificación (paquetes SCORM) ● Tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LOS CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios de rama (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 escenarios de ramificación (paquetes SCORM) ● 1 tarea en Moodle ● 1 Prueba
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NÚMERO DE MÓDULO	4
NOMBRE DEL MÓDULO	Logística en la nube
PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Logística en la nube



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	Logística en la nube = la gestión del suministro y el transporte para entregar las mercancías a tiempo y en buen estado con la ayuda de software en la nube.
Puntos ECVET/módulo	2
Número de horas	50 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	Gestión de compras con ayuda de software en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Gestión de compras en la nube
Definición de gestión de compras	Gestión de compras en la nube = la compra eficiente de bienes y servicios para minimizar los costes y maximizar los beneficios con la ayuda de software en la nube.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender la importancia de la gestión de compras para el éxito. ● reconocer diferentes aspectos de las compras, como las estrategias de adquisición y la gestión de proveedores. ● aplicar los pasos básicos para una gestión eficaz de las compras. ● utilizar herramientas y métodos esenciales para realizar actividades de compra, como aplicaciones informáticas.



NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● evaluar y seleccionar estratégicamente entre diversas opciones para formular una estrategia de gestión de compras avanzada y eficaz. ● aplicar sofisticadas características y funcionalidades dentro del software de contratación para optimizar y agilizar los procesos de compra. ● aplicar metodologías en la gestión de compras, utilizando herramientas para crear y gestionar las relaciones con los proveedores y optimizar los resultados de las compras
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Relájese: Software público destinado a ayudar a minoristas, fabricantes y empresas a optimizar sus operaciones logísticas que ofrece planes gratuitos.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Gestión de la cadena de suministro y logística con ayuda de software en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Gestión de la cadena de suministro y logística en la nube
Gestión de la cadena de suministro y definición logística	Gestión de la cadena de suministro y logística en la nube = el proceso global de gestión de cómo se adquieren, almacenan y transportan los recursos hasta su destino final operaciones que se realizan con un software en la nube.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● comprender los conceptos fundamentales de la gestión de la cadena de suministro y la logística ● aplicar los conocimientos para evaluar y gestionar una cadena de suministro eficaz. ● Comprender el papel fundamental de la logística en relación con el transporte y el almacenamiento. ● cómo alinear la gestión de una cadena de suministro con los objetivos y estrategias de la empresa.



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● analizar y mejorar los procesos de la cadena de suministro.
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: ● demostrar una mejor comprensión de la dinámica de la cadena de suministro global, incorporando tendencias emergentes como la IA y la sostenibilidad ● aplicar herramientas para optimizar las redes de cadenas de suministro teniendo en cuenta la mitigación de riesgos, la variabilidad de la demanda y la globalización. ● evaluar estrategias logísticas innovadoras que integren la tecnología para lograr un transporte y un almacenamiento eficientes, rentables y sostenibles.
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Relex: software público destinado a ayudar a minoristas, fabricantes y empresas a optimizar sus operaciones logísticas que ofrece planes gratuitos
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

Principiante - NIVEL INTERMEDIO	Módulo 4: Logística en la nube
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>Módulo 4: Logística en la nube</p> <p>UNIDAD 1: Gestión de compras con ayuda de software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Comprender los fundamentos de la gestión de compras</p> <p>Capítulo 2: Diferentes enfoques de la contratación pública</p> <p>Capítulo 3: Pasos esenciales en la gestión de compras</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Establecer objetivos claros e indicadores clave de rendimiento (KPI) ● Subcapítulo 2: Elegir los métodos de compra adecuados



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 3: Comunicación eficaz con los proveedores ● Subcapítulo 4: Aplicación de prácticas sostenibles ● Subcapítulo 5: Manipulación, distribución y logística ● Subcapítulo 6: Evaluación y mejora de la contratación pública <p>Capítulo 4: Uso de la tecnología en las compras</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Aspectos básicos de la compra de software ● Subcapítulo 2: Toma de decisiones basada en datos ● Subcapítulo 3: Visión general de las plataformas de contratación electrónica <p>UNIDAD 2: Gestión de la cadena de suministro y logística con ayuda de software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Función e importancia de la gestión de la cadena de suministro</p> <p>Capítulo 2: Tipos de estrategias logísticas</p> <p>Capítulo 3: Pasos clave en la gestión de la cadena de suministro</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Definir objetivos e indicadores clave de rendimiento (KPI) ● Subcapítulo 2: Planificar las operaciones logísticas ● Subcapítulo 3: Implantar la gestión de inventarios ● Subcapítulo 4: Optimizar el transporte ● Subcapítulo 5: Racionalizar la distribución ● Subcapítulo 6: Evaluar el rendimiento de la cadena de suministro <p>Capítulo 4: La tecnología en la gestión logística</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Introducción a la tecnología logística ● Subcapítulo 2: Implantación de sistemas de gestión de almacenes ● Subcapítulo 3: Aprovechamiento de la analítica de datos en logística
MÉTODOS EDUCATIVOS	
a) MÉTODOS PRESENCIALES	Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España



	<p>1) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p>2) <u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
<p>b) MÉTODOS EN LÍNEA</p>	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p>1) <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
<p>RECURSOS MATERIALES</p>	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - plataforma de aprendizaje electrónico y acceso a Internet; acceso a software de logística y cadena de suministro; ordenadores portátiles <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso a software de logística y cadena de suministro; ordenadores portátiles
<p>RECURSOS PEDAGÓGICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 lecciones interactivas (paquetes SCORM) ● 2 tutoriales audiovisuales ● materiales de vídeo que presentan una historia de éxito



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios de rama (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIALES	Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	1 Escenario ramificado (paquetes SCORM) 1 tarea en Moodle 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NIVEL INTERMEDIO AVANZADO	Módulo 4: Logística en la nube
CONTENIDOS TEMÁTICOS	UNIDAD 1: Gestión de compras con ayuda de software en la nube Capítulo 1: Función estratégica e importancia de la gestión de compras Capítulo 2: Estrategias de contratación y gestión de las relaciones con los proveedores Capítulo 3: Pasos estratégicos en la gestión de compras



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Establecer objetivos claros e indicadores clave de rendimiento (KPI) ● Subcapítulo 2: Determinación de los métodos óptimos de contratación pública ● Subcapítulo 3: Establecer canales eficaces de comunicación con los proveedores ● Subcapítulo 4: Aplicación de prácticas de contratación sostenible ● Subcapítulo 5: Racionalización de la distribución y la logística ● Subcapítulo 6: Evaluación y mejora del rendimiento de las compras <p>Capítulo 4: Aprovechar la tecnología en la gestión de compras</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Utilización de programas informáticos avanzados de contratación pública ● Subcapítulo 2: Análisis de datos para la toma de decisiones ● Subcapítulo 3: Integración de plataformas de contratación electrónica <p>Unidad 2: Gestión de la cadena de suministro y logística con ayuda de software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Objetivos estratégicos en la gestión de la cadena de suministro</p> <p>Capítulo 2: Estrategias para una asignación eficiente</p> <p>Capítulo 3: Pasos e ideas para mejorar el éxito de la cadena de suministro</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Fijación de objetivos importantes y seguimiento de los avances ● Subcapítulo 2: Planificación y mejora de la logística ● Subcapítulo 3: Mejorar el seguimiento de las existencias ● Subcapítulo 4: Encontrar mejores formas de asignación ● Subcapítulo 5: Una distribución más inteligente y eficiente <p>Subcapítulo 6: Utilización de herramientas avanzadas para comprender y mejorar la cadena de suministro</p> <p>Capítulo 4: Logística de las nuevas tecnologías</p>
--	--



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Nuevas e importantes tendencias en tecnología logística ● Subcapítulo 2: Mejores sistemas de gestión de almacenes ● Subcapítulo 3: Herramientas inteligentes para comprender y mejorar las operaciones logísticas
MÉTODOS EDUCATIVOS	
MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p>1) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p>2) <u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p>1) <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - plataforma de aprendizaje electrónico y acceso a Internet; acceso a software de logística y cadena de suministro; ordenadores portátiles <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	plataforma de aprendizaje electrónico y acceso a Internet; acceso a programas informáticos de logística y cadena de suministro; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 lecciones interactivas (paquetes SCORM) ● 2 tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LOS CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	2 Escenarios de ramificación (paquetes SCORM) 1 tarea en Moodle 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NÚMERO DE MÓDULO	5
NOMBRE DEL MÓDULO	COMERCIO EN LA NUBE
PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	COMPETENCIAS COMERCIALES EN LA NUBE
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	COMPETENCIAS COMERCIALES EN LA NUBE =
Puntos ECVET/módulo	2
Número de horas	50 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	Comercio electrónico
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	comercio electrónico
Definición de marketing de contenidos	El comercio electrónico es la compraventa de bienes y servicios a través de Internet.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Definir el comercio electrónico e identificar sus ventajas ● Identificar los elementos clave del éxito de las tiendas en línea ● Ser capaz de instalar y configurar WooCommerce en un sitio web WordPress



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de configurar Woo commerce
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizar, evaluar y elegir las mejores opciones para describir productos en línea con Woo Commerce • crear descripciones de productos Woo commerce • Aplicar funciones avanzadas y crear contenidos para dominar la página de compras
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	<p>WooCommerce es un potente plugin de comercio electrónico de código abierto para WordPress que permite a las empresas crear y gestionar tiendas online. Ofrece funciones como la gestión de productos, pagos seguros, opciones de envío y diseños personalizables, por lo que es ideal para empresas de todos los tamaños que quieran vender productos o servicios online.</p>
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Gestión de relaciones con los clientes en la nube
HABILIDAD DESARROLLADA	Gestión de ventas electrónicas
Definición de gestión de ventas electrónicas	<p>La gestión de ventas electrónicas se refiere al proceso de gestión y optimización de las actividades y estrategias de ventas dentro de una empresa u organización, utilizando plataformas y tecnologías digitales para facilitar todo el ciclo de vida de las ventas, desde la generación y prospección de clientes potenciales hasta el cierre de ventas y la asistencia postventa.</p>
HABILIDAD DESARROLLADA	Relación e-Cliente
Definición de la relación e-Cliente	<p>La relación con el cliente electrónico se refiere a todo el ciclo de vida de las interacciones que un cliente tiene con una empresa, desde el conocimiento inicial y la adquisición hasta</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	la retención y el apoyo continuo mediante interacciones digitales, realizadas principalmente en línea.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● comprender los principales conceptos y características de Vtiger CRM ● comprender los conceptos esenciales de la gestión de las ventas electrónicas y la relación con el cliente electrónico ● aplicar las herramientas del módulo Vtiger Essential ● aplicar las herramientas del módulo Inventario de Vtiger
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender la función avanzada de Vtiger Help Desk para gestionar y agilizar la asistencia al cliente y los procesos de resolución de problemas. ● conocer y aplicar los principales conceptos de help desk con Vtiger ● comprender la función avanzada de Vtiger Service Desk para agilizar los procesos de gestión de servicios de TI en las organizaciones ● conocer y aplicar los conceptos de service desk con Vtiger
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Vtiger es un completo software de gestión de las relaciones con los clientes (CRM) diseñado para ayudar a las empresas a gestionar las operaciones de ventas, marketing y atención al cliente. Ofrece herramientas para la gestión de clientes potenciales, el seguimiento de contactos, la automatización de flujos de trabajo y el servicio de atención al cliente. Vtiger también se integra con varias aplicaciones de terceros, proporcionando una plataforma unificada para agilizar los procesos de negocio y mejorar el compromiso con el cliente. Está disponible como solución en la nube y en las instalaciones, adecuada para pequeñas y medianas empresas que buscan mejorar sus estrategias de gestión de clientes.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluyendo estudio individual y



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	repetición)
--	-------------

Principiante - NIVEL INTERMEDIO	MÓDULO 5: COMERCIO EN LA NUBE
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: DOMINAR EL COMERCIO ELECTRÓNICO</p> <p>Capítulo 1: Fundamentos del comercio electrónico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Definir el comercio electrónico y sus ventajas ● Subcapítulo 2: Elementos clave del éxito de las tiendas en línea <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificación del público destinatario ○ Selección y calidad de los productos ○ Diseño web fácil de usar ○ Integración de pasarelas de pago ○ Optimización eficaz de motores de búsqueda (SEO) ○ Opiniones y testimonios de clientes ○ Atención al cliente receptiva ○ Experiencia de compra personalizada ○ Sólida gestión de inventarios ○ Estrategias integradas de marketing ○ Supervisión y optimización periódicas del rendimiento <p>Capítulo 2: Instalar y configurar WooCommerce</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Instalación de WooCommerce en un sitio web WordPress ● Subcapítulo 2: Establecimiento de Woo commerce <ul style="list-style-type: none"> ○ Detalles de la tienda ○ Industria ○ Tipos de productos ○ Detalles de la empresa ○ Selección de temas ● Subcapítulo 3 - Configurar los ajustes de Woo commerce



	<ul style="list-style-type: none"> ○ General ○ Productos ○ Envío ○ Pagos ○ Cuentas y privacidad ○ Correos electrónicos ○ Integración ○ Avanzado <p>UNIDAD 2 - Gestión de relaciones con los clientes basada en la nube</p> <p>Capítulo 1 - Introducción a la gestión de las relaciones con los clientes</p> <p>Capítulo 2: Características básicas de Vtiger CRM</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gestión de contactos y clientes potenciales ● Gestión de oleoductos ● Colaboración y conversaciones ● 2Gestión de productos y servicios
MÉTODOS EDUCATIVOS	
a) MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p>1) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p>2) <u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
b) MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p>1) métodos <u>interactivos, animados y multimedia</u></p>



	<ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p>Para el aprendizaje presencial:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a Internet; acceso al software Woo commerce y Vtiger; ordenadores portátiles <p>Para el aprendizaje en línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a Internet Woo commerce y acceso al software Vtiger; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 lecciones interactivas (paquetes SCORM) ● 2 tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenario de ramificación (que describe una situación laboral real y va seguido de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Moodle Quiz - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 Escenario de ramificación (paquete SCORM) ● Asignación Moodle ● 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass
---	----------------------

NIVEL AVANZADO NOMBRE DEL CURSO	MÓDULO 5: COMERCIO EN LA NUBE
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: DOMINAR EL COMERCIO ELECTRÓNICO</p> <p>Capítulo 1 - Las páginas principales de una tienda en línea</p> <p>Capítulo 2 - Cómo vender productos con tiendas en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Cómo describir en línea un producto para el éxito ● Subcapítulo 2: WooCommerce: añadir productos y categorías <ul style="list-style-type: none"> ○ Añadir un nuevo producto ○ Añadir información detallada sobre los productos ○ Añadir nueva categoría <p>Capítulo 3 - Dominar la tienda en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Cómo debe ser una página de compras para tener éxito ● Subcapítulo 2: Personalización de la tienda WooCommerce <p>UNIDAD 2 - Gestión de relaciones con los clientes basada en la nube</p> <p>Capítulo 1 - Características avanzadas de Vtiger Sales</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Compromiso de venta: presupuestos ● Subcapítulo 2: Capacitación para las ventas - páginas de citas



	<p>Capítulo 2 - Gestión del servicio de asistencia</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Gestión del proceso de atención al cliente ● Subcapítulo 2: Añadir casos en Vtiger ● Subcapítulo 3: añadir FAQ en Vtiger <p>Capítulo 3 - Vtiger Analytics</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Informes ● Subcapítulo 2: Cuadro de mandos
MÉTODOS EDUCATIVOS	
MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p>3) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p>4) <u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p>1) <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<u>Para el aprendizaje presencial:</u>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a Internet; acceso al software Woo commerce y Vtiger; ordenadores portátiles <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a Internet; acceso al software Woo commerce y Vtiger; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 lecciones interactivas (paquetes SCORM) ● 2 tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LOS CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 Escenarios de rama (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● 1 Evaluación del proyecto - evaluación formativa ● 1 Prueba basada en preguntas (quiz) - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE CURSOS EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 escenarios de bifurcación ● 1 tarea en Moodle ● 1 Prueba
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NÚMERO DE MÓDULO	6
NOMBRE DEL MÓDULO	MARKETING DIGITAL



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	MARKETING DIGITAL
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	MARKETING DIGITAL = es la actividad de marketing que se realiza con la ayuda de canales digitales en medios en línea, con el objetivo de llegar a una audiencia, encontrar nuevos clientes y mantener a los clientes actuales.
Puntos ECVET/módulo	5
Número de horas	125 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	Marketing de contenidos mediante el desarrollo de páginas web
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Marketing de contenidos Desarrollo web
Definición de marketing de contenidos	Marketing de contenidos = es un enfoque estratégico de marketing que se lleva a cabo a través de diversos medios en línea, como sitios web y blogs, redes sociales, marketing por correo electrónico, publicidad en línea, etc., y que utiliza texto, imágenes, audio y vídeo para dar a conocer la marca y captar la atención de los clientes.
Definición de desarrollo web	Desarrollo web = es un proceso informático cuyo objetivo es crear un sitio web, una aplicación o un programa informático. El desarrollo de páginas web forma parte del proceso de desarrollo web.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● comprender el papel y la importancia del marketing de contenidos ● identificar los diferentes tipos de marketing de contenidos ● nombrar y aplicar los pasos básicos necesarios para desarrollar una estrategia de marketing de contenidos



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● aplicar información básica, herramientas y métodos para desarrollar contenidos de marketing con WordPress
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● analizar, evaluar y elegir entre diferentes opciones para crear una estrategia eficaz de contenidos para sitios web/blogs ● aplicar las funciones avanzadas del editor Elementor para crear contenido de páginas web ● crear contenido cualitativo de páginas web con Wordpress y Elementor
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	<p>WordPress es un sistema de gestión de contenidos (CMS) de código abierto muy utilizado que permite a los usuarios crear, gestionar y publicar sitios web y blogs fácilmente. Ofrece una amplia selección de temas y plugins que permiten personalizarlos sin necesidad de conocimientos de programación. WordPress es muy versátil y admite desde blogs sencillos hasta sitios web complejos, pasando por sitios de comercio electrónico, carteras y empresas. Es el motor de más del 40% de los sitios web de todo el mundo, y es conocido por su interfaz fácil de usar y el fuerte apoyo de la comunidad.</p>
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Marketing por correo electrónico y automatización
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	<p>Marketing por correo electrónico</p> <p>Automatización del marketing</p>
Marketing por correo electrónico	<p>Email marketing = representa la actividad de marketing digital a través de la cual se promocionan bienes y servicios y se aumenta el conocimiento de la marca con el objetivo final de incrementar las ventas mediante el envío de correos electrónicos a clientes potenciales (suscriptores).</p>



Automatización del marketing	Automatización del marketing = la actividad de marketing digital realizada con un software que ejecuta campañas para diferentes canales de marketing y mediante una programación por asignaciones repetitivas.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comprender las principales nociones, el papel y la importancia del marketing por correo electrónico ● identificar y utilizar distintos tipos de contenidos basados en plantillas de marketing por correo electrónico ● entender qué es la segmentación de la audiencia y saber cómo crear segmentos de clientes ● saber cómo crear campañas y enviar mensajes específicos ● comprender la función y el proceso de automatización ● construir el recorrido del cliente con Mailchimp ● saber cómo personalizar automáticamente los correos electrónicos con contenido dinámico en Mailchimp ● comprender qué son los informes de marketing y cómo pueden utilizarse para futuras campañas de marketing por correo electrónico
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● analizar, evaluar y elegir entre las distintas herramientas que ofrece Mailchimp para personalizar las campañas de marketing por correo electrónico ● crear contenidos de marketing por correo electrónico originales y personalizados ● aplicar las herramientas avanzadas de Mailchimp para el marketing por correo electrónico y la automatización para optimizar sus campañas ● utilice las herramientas de IA de Mailchimp para obtener mejores resultados de marketing y automatización
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Mailchimp es una popular plataforma de automatización del marketing y un servicio de marketing por correo electrónico diseñado para que las empresas gestionen y se comuniquen con sus clientes. Ofrece herramientas para crear campañas de correo electrónico, automatizar flujos de trabajo de marketing, analizar datos de clientes y crear boletines personalizados. Conocida por su interfaz fácil de usar,



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	Mailchimp también se integra con varias plataformas de comercio electrónico y ofrece funciones como la segmentación de audiencias, las pruebas A/B y los informes para ayudar a las empresas a optimizar sus esfuerzos de marketing.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	3
NOMBRE DE LA UNIDAD	Visibilidad de la marca mediante SEO y SEM
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Optimización de motores de búsqueda Marketing en buscadores
Optimización de motores de búsqueda	Optimización para motores de búsqueda = Search Engine Optimization (SEO) es una actividad estratégica de marketing digital que se centra en la optimización de los elementos de un sitio web para mejorar su visibilidad y clasificación en las páginas de resultados de los motores de búsqueda (SERPs), alineando un sitio web con los algoritmos de los motores de búsqueda y, en última instancia, impulsando el tráfico orgánico y aumentando la presencia en línea.
Marketing en buscadores	Marketing en buscadores = Search Engine Marketing (SEM) es una actividad de marketing digital que engloba los esfuerzos publicitarios de pago para mejorar la visibilidad de un sitio web en las páginas de resultados de los buscadores (SERPs).
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● comprender las nociones de SEO y SEM ● reconocen el papel que desempeña el SEO en la mejora de la visibilidad en línea y la clasificación en los motores de búsqueda. ● saber identificar las palabras clave pertinentes para la optimización del sitio web. ● reconocer las herramientas y técnicas específicas utilizadas para la búsqueda eficaz de palabras clave



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● identificar los elementos cruciales de la página para la optimización de los motores de búsqueda ● entender qué son los backlinks y utilizarlos para construir estrategias adecuadas ● comprender el papel de las señales de las redes sociales en la optimización de las páginas web ● definir y apreciar la importancia del marketing en buscadores (SEM). ● diferenciar entre SEO y SEM. ● conocer los fundamentos de la búsqueda y selección de palabras clave en SEM. ● aprender el proceso de creación de una cuenta de Google Ads. ● comprender los pasos necesarios para crear campañas y grupos de anuncios eficaces.
<p>NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje</p>	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evalúe y optimice las intrincadas estructuras y la navegación del sitio web para mejorar la experiencia del usuario. ● Implemente estrategias de optimización móvil para atender a los diversos dispositivos y preferencias de los usuarios. ● Ajuste la velocidad y el rendimiento de las páginas web utilizando metodologías técnicas. ● ejecutar estrategias de segmentación por palabras clave locales para dominar los resultados de búsqueda regionales. ● Implementar el perfil de Google My Business para obtener visibilidad local. ● Navegar y utilizar las principales herramientas de software de SEO Panel para el análisis y la optimización de sitios web.
<p>Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias</p>	<p>Yoast SEO es un popular plugin de WordPress que ayuda a optimizar el contenido de los sitios web para los motores de búsqueda. Proporciona herramientas para mejorar el SEO en la página, incluida la optimización de palabras clave, el análisis de legibilidad y la gestión de metadatos. Yoast SEO simplifica las prácticas de SEO, por lo que es más fácil mejorar la visibilidad del sitio web y los rankings.</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<p>Google My Business es una herramienta gratuita que ayuda a las empresas a gestionar su presencia online en Google, incluidas la Búsqueda y Maps. Permite a las empresas crear un perfil, compartir información esencial e interactuar con los clientes a través de reseñas y actualizaciones. Esto mejora la visibilidad local y ayuda a atraer a más clientes.</p> <p>Google Ads es una plataforma de publicidad online en la que las empresas pujan para mostrar anuncios en los resultados de búsqueda de Google y en toda su red. Ofrece anuncios segmentados basados en palabras clave, datos demográficos de la audiencia y ubicación para llegar a clientes potenciales. Este modelo de pago por clic ayuda a atraer tráfico y aumentar las conversiones.</p>
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)
NÚMERO DE UNIDAD	4
NOMBRE DE LA UNIDAD	Marketing en redes sociales
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Marca Gestión de redes sociales
Marca	Branding = Branding es el proceso de dar un significado a una organización, empresa, productos o servicios específicos mediante la creación y configuración de una marca en la mente de los consumidores.
Gestión de redes sociales	La gestión de redes sociales es el proceso de crear, programar, analizar e interactuar con los contenidos publicados en las plataformas de redes sociales para crear una presencia en línea, interactuar con los seguidores y alcanzar objetivos de marketing o empresariales. Incluye supervisar y responder a las interacciones de los usuarios y gestionar campañas orgánicas y de pago.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender el papel y la importancia del marketing en las redes sociales



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● comprender las diferentes plataformas de medios sociales relevantes ● creación de una campaña de marketing en las redes sociales ● aplicar métodos para aumentar la participación de la comunidad
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<p>Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: desarrollar estrategias convincentes de marketing en redes sociales adaptadas a una plataforma de redes sociales y un público específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Establecer un sistema de medición para calcular el rendimiento de la inversión. ● Aplicar métodos para aumentar la participación de la comunidad.
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	<p>FACEBOOK: Software público que ofrece muchas oportunidades de marketing en redes sociales con planes de pago gratuitos</p> <p>META BUSINESS SUITE</p>
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	5
NOMBRE DE LA UNIDAD	Análisis de marketing digital
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	<p>Análisis de datos</p> <p>Análisis estadístico</p>
Definición del análisis de datos	Análisis de datos = Capacidad para recopilar, organizar y analizar datos
Definición de análisis estadístico	Análisis estadístico = Comprensión de los métodos estadísticos para extraer conclusiones significativas de los conjuntos de datos.



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> • comprender los resultados obtenidos a partir de datos secundarios • aplicar teorías y datos para resolver problemas analíticos. • comunicación eficaz de ideas de marketing digital y soluciones analíticas. • incorporar ideas y datos para soluciones de análisis de marketing digital.
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	Tras completar esta unidad, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> • aplicar análisis predictivos, como experimentos en línea, para probar distintas acciones de marketing. • predecir el impacto de las acciones de marketing utilizando modelos de recuento y elección. • segmentar a los clientes utilizando diversos métodos y elegir segmentos objetivo en función de criterios específicos. • analizar la estructura del mercado trazando un mapa de las percepciones de los clientes y traduciéndolas en opciones de posicionamiento para marcas y productos.
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	PLATAFORMA DE MARKETING DE GOOGLE
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NIVEL PRINCIPIANTE - INTERMEDIO	Módulo 6. Marketing digital para principiantes Marketing digital para principiantes
CONTENIDOS TEMÁTICOS	UNIDAD 1: Marketing de contenidos mediante el desarrollo de páginas web Capítulo 1: El papel y la importancia del marketing de contenidos



	<p>Capítulo 2: Tipos de marketing de contenidos</p> <p>Capítulo 3: Tipos de páginas web y su finalidad en el marketing de contenidos</p> <p>Capítulo 4: Principales pasos de la estrategia de marketing de contenidos</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Defina sus objetivos y KPIs● Subcapítulo 2: Decida su tipo de contenido● Subcapítulo 3: Establezca sus canales de comunicación● Subcapítulo 4: Crear contenidos● Subcapítulo 5: Distribuir el contenido● Subcapítulo 6: Analizar el éxito del marketing de contenidos <p>Capítulo 5: Desarrollar páginas web y artículos de blog con WordPress</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Requisitos previos a la creación de un sitio web● Subcapítulo 2: Panel de WordPress● Subcapítulo 3: Personalización de temas● Subcapítulo 4: Personalización de la apariencia● Subcapítulo 5: Páginas, mensajes y medios de comunicación● Subcapítulo 6: Editor WordPress para crear contenidos digitales <p>UNIDAD 2: Marketing por correo electrónico y automatización</p> <p>Capítulo 1: Fundamentos del marketing por correo electrónico</p> <p>Capítulo 2: Tipos de correos electrónicos por objetivo</p> <p>Capítulo 3: Cómo crear contenido básico con plantillas de Mailchimp</p> <p>Capítulo 4: Cómo gestionar la audiencia con Mailchimp</p> <p>Capítulo 5: Cómo crear campañas con Mailchimp</p> <p>Capítulo 6: Seguimiento del rendimiento de la campaña con informes de marketing en Mailchimp</p> <p>UNIDAD 3 - Visibilidad de la marca mediante SEO y SEM</p> <p>Capítulo 1 - Conceptos básicos sobre SEO</p> <p>Capítulo 2 - Investigación y análisis de palabras clave</p>
--	--



	<ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Identificación de las palabras clave pertinentes● Subcapítulo 2: Herramientas y técnicas para la búsqueda de palabras clave <p>Capítulo 3 - Optimización en la página</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Estructura de URL y enlaces internos● Subcapítulo 1: Etiquetas de título● Subcapítulo 1: Meta descripciones● Subcapítulo 1: Etiquetas de cabecera● Subcapítulo 1: Optimización de la imagen● Subcapítulo 1: Calidad y pertinencia de los contenidos <p>Capítulo 4 - Optimización fuera de la página</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Creación de backlinks● Subcapítulo 1: Participación en las redes sociales● Subcapítulo 1: Gestión de la reputación en línea <p>Capítulo 5 - Aspectos esenciales del SEM</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Definición e importancia del SEM● Subcapítulo 3: Conceptos básicos de Google Ads:<ul style="list-style-type: none">○ Configuración de una cuenta de anuncios de Google○ Búsqueda y selección de palabras clave○ Creación de campañas y grupos de anuncios <p>UNIDAD 4: Marketing en redes sociales</p> <p>Capítulo 1: Papel e importancia del marketing en las redes sociales</p> <p>Capítulo 2: Tipos de marketing en redes sociales</p> <p>Capítulo 3: Principales pasos para una campaña de marketing en redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Defina sus objetivos y KPI● Subcapítulo 2: Decidir el público y la plataforma● Subcapítulo 3: Establecer una estrategia● Subcapítulo 4: Crear contenidos● Subcapítulo 5: Gestión de contenidos y compromiso● Subcapítulo 6: Medir los objetivos y los KPI de la campaña <p>Capítulo 4: Gestión comunitaria</p>
--	---



	<p>Subcapítulo 1: Adquisición</p> <p>Subcapítulo 2: Atención social al cliente</p> <p>Subcapítulo 3: Gestión de crisis sociales</p> <p>Subcapítulo 4: Retención</p> <p>Subcapítulo 5: Abogacía</p> <p>UNIDAD 6: Análisis de marketing digital</p> <p>Capítulo 1: El papel y la importancia de la analítica en el marketing digital</p> <p>Capítulo 2: Recogida de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Datos primarios ● Subcapítulo 2: Datos secundarios <p>Capítulo 3: Principales pasos para un análisis de marketing digital</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Definición de objetivos ● Subcapítulo 2: Recogida de datos ● Subcapítulo 3: Depuración de datos ● Subcapítulo 4: Análisis de datos ● Subcapítulo 5: Compartir resultados ● Subcapítulo 6: Análisis de fallos <p>Capítulo 4: Toma de decisiones basada en datos</p>
MÉTODOS EDUCATIVOS	
a) MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>1) Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>2) Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
b) MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p>



	<ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 5 lecciones interactivas (paquete SCORM) ● 5 tutoriales audiovisuales ● material de vídeo que presenta una historia de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 Escenario de ramificación (paquetes SCORM) ● 1 tarea en Moodle ● 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NIVEL INTERMEDIO-AVANZADO	Módulo 6. Marketing digital Marketing digital
MÓDULO 6	MARKETING DIGITAL
CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: Marketing de contenidos mediante el desarrollo de páginas web</p> <p>Capítulo 1: Crear el sitio web/blog de la empresa</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Planificar el sitio web/blog: objetivos, audiencia, palabras clave● Subcapítulo 2: Crear contenidos por tipo de páginas● Subcapítulo 3: Rentabilice su sitio web/blog● Subcapítulo 4: Analizar el éxito del sitio web/blog <p>Capítulo 2: Usar el editor de Elementor para diseñar contenido avanzado</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Crear un diseño de página● Subcapítulo 2: Widgets principales para crear contenido y añadir estilo● Subcapítulo 3: Utilizar la ficha avanzada para crear un diseño atractivo <p>UNIDAD 2: Email marketing y automatización</p> <p>Capítulo 1 - Automatización del marketing</p>



	<ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Lo esencial sobre la automatización del marketing● Subcapítulo 2: Automatización del recorrido del cliente en Mailchimp● Subcapítulo 3: Personalizar automáticamente los correos electrónicos con contenido dinámico en Mailchimp● Subcapítulo 4: Correos electrónicos transaccionales● Subcapítulo 5: Webhooks <p>Capítulo 2 - Integración con Mailchimp</p> <p>UNIDAD 3 - Visibilidad de la marca mediante SEO y SEM</p> <p>Capítulo 1: SEO avanzado</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: SEO técnico:<ul style="list-style-type: none">○ Crear y enviar mapas del sitio○ Velocidad y rendimiento de la página● Subcapítulo 2 - SEO local<ul style="list-style-type: none">○ Segmentación local de palabras clave○ Optimización de Google My Business <p>Capítulo 2: SEM avanzado</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Configuración avanzada de anuncios● Subcapítulo 2: Utilizar las extensiones de anuncios de Google <p>Capítulo 3: Análisis del rendimiento de las campañas de Google Ads</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Revisar las métricas clave● Subcapítulo 2: Replantear las campañas de anuncios de Google <p>UNIDAD 4: Marketing en redes sociales para el dominio digital</p> <p>Capítulo 1: Evolución de la importancia estratégica del marketing en redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Exploración del papel de las redes sociales en el marketing moderno
--	--



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2: Implicaciones estratégicas de la evolución de los medios sociales ● Subcapítulo 3: Innovaciones en el liderazgo del marketing en medios sociales <p>Capítulo 2: Futuro del marketing en redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Anticipación de la próxima oleada de innovaciones en los medios sociales ● Subcapítulo 2: El papel de la IA en la configuración del marketing en redes sociales <p>Capítulo 3: Marketing de influenciadores y promotores</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Diferentes tipos de personas influyentes en los medios sociales. ● Subcapítulo 2: Enfoques basados en datos para la colaboración de personas influyentes ● Subcapítulo 3: Evaluación del impacto de los influenciadores mediante análisis avanzados <p>Capítulo 4: Estrategias globales en los medios sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Sensibilidad cultural en las campañas mundiales en los medios sociales ● Subcapítulo 2: Gestión de la presencia multilingüe y multinacional en los medios sociales <p>UNIDAD 6: Análisis de marketing digital</p> <p>Capítulo 1: Análisis del marketing digital del futuro</p> <p>Capítulo 2: Marketing predictivo</p> <p>Capítulo 3: Algoritmos</p> <p>Capítulo 4: Inteligencia artificial</p>
MÉTODOS EDUCATIVOS	
MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p>



	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>Otros métodos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <p><u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 5 lecciones interactivas (paquete SCORM) ● 5 tutoriales audiovisuales ● otros materiales de vídeo que presentan casos de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<p>Examen final basado en preguntas de opción múltiple</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	2 Escenarios de ramificación (paquetes SCORM) 1 tarea en Moodle 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NÚMERO DE MÓDULO	7
NOMBRE DEL MÓDULO	Información financiera: Análisis, previsiones e informes en la nube
PRINCIPALES COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Capacidades analíticas y de análisis de riesgos basadas en la nube Previsión y gestión de tesorería en la nube Informes financieros en la nube
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS PRINCIPALES	<p>Las competencias analíticas y de análisis de riesgos basadas en la nube se refieren a la capacidad de los empresarios para evaluar e interpretar de forma crítica los datos relacionados con la nube y las soluciones de software, lo que permite tomar decisiones con conocimiento de causa. Esto implica evaluar los riesgos potenciales, incluidos los retos operativos y de seguridad, asociados a estas tecnologías digitales para garantizar una implantación segura y eficaz.</p> <p>La previsión y la gestión de tesorería en la nube hacen referencia al uso de herramientas y tecnologías basadas en la nube para predecir el rendimiento financiero futuro y gestionar las entradas y salidas de efectivo en una empresa. La previsión implica analizar los datos históricos y las tendencias del mercado para realizar predicciones fundamentadas sobre los ingresos, gastos y necesidades financieras futuros. La gestión del flujo de caja se centra en supervisar, optimizar y planificar el uso de los recursos de efectivo para garantizar que la empresa pueda cumplir sus</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<p>obligaciones financieras e invertir en oportunidades de crecimiento. La utilización de soluciones en la nube mejora estos procesos proporcionando acceso a los datos en tiempo real, análisis avanzados e informes automatizados, lo que conduce a una gestión financiera más precisa y eficiente.</p> <p>La información financiera basada en la nube hace referencia al uso de tecnologías de computación en nube para crear, gestionar y compartir informes financieros. Esto implica aprovechar el software basado en la nube para recopilar datos financieros, procesarlos y generar informes que proporcionen información sobre el rendimiento financiero de una empresa. Entre sus principales características se incluyen el acceso a los datos en tiempo real, la automatización de los procesos de elaboración de informes, la mejora de las capacidades de colaboración y la mayor precisión de los datos. Los informes financieros basados en la nube permiten a las empresas agilizar sus flujos de trabajo de informes financieros, garantizar el cumplimiento de las normas reglamentarias y tomar decisiones basadas en datos con información financiera actualizada.</p>
Puntos ECVET/módulo	3
Número de horas	75 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

NÚMERO DE UNIDAD	1
NOMBRE DE LA UNIDAD	Evaluación analítica de riesgos mejorada en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Conocimientos analíticos y de análisis de riesgos basados en la nube
Definición de la destreza 1	<p>Habilidades analíticas y de análisis de riesgos basadas en la nube:</p> <p>Los emprendedores de la Unidad 1 desarrollarán la capacidad de evaluar e interpretar críticamente los datos relacionados con la nube y las soluciones de software, lo que les permitirá tomar decisiones informadas. Esto implica evaluar los riesgos potenciales, incluidos los retos operativos y de seguridad, asociados a estas tecnologías digitales para garantizar una implementación segura y eficaz.</p>
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar y dominar técnicas de análisis de datos financieros en entornos de nube. ● Identificar los riesgos de la computación en nube y realizar evaluaciones de riesgos exhaustivas. ● Adquirir experiencia en el uso de herramientas analíticas en la nube comunes y avanzadas.
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Dominar el análisis financiero avanzado basado en la nube y demostrar destreza con las herramientas analíticas. ● Manténgase al día sobre las tendencias tecnológicas de la nube y aplique estrategias para afrontar los retos. ● Desarrollar habilidades para comunicar eficazmente conclusiones complejas y apoyar la toma de decisiones.



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Manager.io será la plataforma de software seleccionada para la gestión y el análisis financiero en esta unidad.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	2
NOMBRE DE LA UNIDAD	Previsión de tesorería con integración de software en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Previsión y gestión de tesorería en la nube
Definición de la destreza 1	<p>Previsión y gestión de tesorería en la nube:</p> <p>En esta unidad, los empresarios aprenderán a predecir los resultados financieros futuros y a gestionar las entradas y salidas de efectivo en una empresa. La previsión implica el análisis de los datos históricos y las tendencias del mercado para hacer predicciones informadas sobre los futuros ingresos, gastos y necesidades financieras. La gestión del flujo de caja se centra en supervisar, optimizar y planificar el uso de los recursos de efectivo para garantizar que la empresa pueda cumplir sus obligaciones financieras e invertir en oportunidades de crecimiento. La utilización de soluciones en la nube mejora estos procesos al proporcionar acceso a los datos en tiempo real, análisis avanzados e informes automatizados, lo que conduce a una gestión financiera más precisa y eficiente.</p>
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender los principios fundamentales y la importancia de predecir con exactitud el flujo de caja. ● Aprenda a utilizar y navegar por herramientas en la nube como Manager.io para tareas de previsión. ● Comprender y ejecutar tareas básicas en software en la nube para la introducción, el análisis y la visualización de datos.



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<ul style="list-style-type: none"> ● Participe en ejercicios prácticos y aplique sus conocimientos en situaciones concretas.
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplique conceptos avanzados y utilice herramientas basadas en la nube para realizar predicciones precisas del flujo de caja. ● Aproveche la integración en la nube para optimizar los procesos de tesorería y realizar análisis de datos precisos. ● Participe en ejercicios avanzados y estudios de casos para abordar retos del mundo real.
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Manager.io será la plataforma de software seleccionada para la gestión y el análisis financiero en esta unidad.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NÚMERO DE UNIDAD	3
NOMBRE DE LA UNIDAD	Informes financieros en la nube
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Informes financieros en la nube
Definición de la destreza 1	<p>Informes financieros basados en la nube:</p> <p>En la Unidad 3, los emprendedores se centrarán en el uso de las tecnologías de computación en nube para crear, gestionar y compartir informes financieros. Esto implica aprovechar el software basado en la nube para recopilar datos financieros, procesarlos y generar informes que proporcionen información sobre el rendimiento financiero de una empresa. Entre sus principales características se incluyen el acceso a los datos en tiempo real, la automatización de los procesos de elaboración de informes, la mejora de las capacidades de colaboración y la mayor precisión de los datos. Los informes financieros basados en la nube permiten a las empresas agilizar sus flujos de trabajo de informes financieros,</p>



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	garantizar el cumplimiento de las normas reglamentarias y tomar decisiones basadas en datos con información financiera actualizada.
NIVEL PRINCIPIANTE/INTERMEDIO - resultados del aprendizaje	Al finalizar esta unidad, los participantes podrán: <ul style="list-style-type: none"> ● Crear estados financieros fundamentales, incluidas cuentas de resultados y balances. ● Familiarizarse con las funcionalidades básicas de las herramientas de elaboración de informes basadas en la nube. ● Comprender la colaboración en tareas de información financiera utilizando plataformas en la nube.
NIVEL intermedio/avanzado - resultados del aprendizaje	Al finalizar esta unidad, los participantes podrán: <ul style="list-style-type: none"> ● Cree estados financieros detallados que incluyan cuentas de resultados, balances y estados de flujo de caja. ● Domine las funciones avanzadas de las herramientas de elaboración de informes basadas en la nube. ● Colabore sin problemas en la elaboración de informes financieros utilizando funciones avanzadas en la nube.
Programas informáticos utilizados para desarrollar las competencias	Manager.io será la plataforma de software seleccionada para la elaboración de informes financieros en esta unidad.
Puntos ECVET/unidad	1
Número de horas	25 horas de aprendizaje (incluido el estudio individual y la repetición)

NIVEL PRINCIPIANTE - INTERMEDIO	Módulo 7: Financial Insight: análisis, previsiones e informes en la nube
CONTENIDOS TEMÁTICOS	UNIDAD 1: Evaluación analítica de riesgos mejorada en la nube (Nivel principiante a intermedio) Capítulo 1: Fundamentos de la gestión financiera en la nube <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Visión general de la tecnología en nube y conceptos clave de la financiación en nube Capítulo 2: Análisis financiero en la nube



	<ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Fundamentos del análisis de datos financieros● Subcapítulo 2: Herramientas en la nube para el análisis financiero <p>Capítulo 3: Desarrollar la capacidad de análisis</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Comprender los datos financieros● Subcapítulo 2: Introducción a las herramientas analíticas basadas en la nube <p>Capítulo 4: Evaluación de riesgos en la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Identificación de los riesgos fundamentales● Subcapítulo 2: Estrategias para mitigar los riesgos básicos <p>Capítulo 5: Análisis en profundidad de los riesgos de la nube y estrategias avanzadas</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Dimensiones de la evaluación global de riesgos● Subcapítulo 2: Operacionalización del análisis de riesgos en entornos de nube <p>UNIDAD 2: Previsión del flujo de caja con integración de software en la nube (Principiante a intermedio)</p> <p>Capítulo 1: Introducción a la previsión de tesorería</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Importancia de la previsión de tesorería<ul style="list-style-type: none">○ Visión general de la importancia de predecir con exactitud el flujo de caja.● Subcapítulo 2: Fundamentos de la previsión de tesorería<ul style="list-style-type: none">○ Comprensión de principios y conceptos básicos. <p>Capítulo 2: Conceptos básicos del software en nube para previsiones</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Introducción a las herramientas basadas en la nube<ul style="list-style-type: none">○ Visión general de las plataformas basadas en la nube para la previsión de tesorería.● Subcapítulo 2: Navegar por el software en nube<ul style="list-style-type: none">○ Conocimientos básicos de navegación por interfaces de usuario.
--	--



	<p>Capítulo 3: Aplicación de técnicas sencillas de previsión</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Fundamentos de las técnicas de previsión<ul style="list-style-type: none">○ Introducción a las técnicas básicas de previsión.● Subcapítulo 2: Aplicación práctica<ul style="list-style-type: none">○ Aplicación práctica del análisis de series temporales y modelización predictiva básica. <p>Capítulo 4: Puesta en marcha de estrategias de gestión de tesorería</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Introducción a las estrategias de tesorería<ul style="list-style-type: none">○ Panorama de los enfoques estratégicos para la gestión de la tesorería.● Subcapítulo 2: Técnicas básicas de optimización<ul style="list-style-type: none">○ Introducción a las técnicas básicas de optimización de la liquidez y el capital circulante <p>UNIDAD 3: Informes financieros en la nube</p> <p>Capítulo 1: Introducción a la información financiera en la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Visión general de la información financiera<ul style="list-style-type: none">○ Comprender la importancia de la información financiera para las empresas.● Subcapítulo 2: Conceptos básicos de la tecnología en nube<ul style="list-style-type: none">○ Introducción a la tecnología de nube y su papel en la información financiera. <p>Capítulo 2: Creación de estados financieros básicos</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Cuentas de resultados<ul style="list-style-type: none">○ Aprenda a crear cuentas de resultados básicas.● Subcapítulo 2: Balances<ul style="list-style-type: none">○ Comprender los aspectos esenciales de la elaboración de un balance básico. <p>Capítulo 3: Introducción a las plataformas de informes en la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Herramientas de elaboración de informes basadas en la nube<ul style="list-style-type: none">○ Visión general de las plataformas en nube más utilizadas para la elaboración de informes financieros.
--	---



	<ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2: Funcionalidades básicas <ul style="list-style-type: none"> ○ Familiarización con las funciones esenciales de las herramientas de elaboración de informes basadas en la nube. <p>Capítulo 4: Interpretación de datos para principiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1: Análisis financiero básico <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción a las técnicas fundamentales de interpretación de datos. ● Subcapítulo 2: Toma de decisiones con datos financieros básicos <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación de los datos interpretados a la toma de decisiones básicas.
MÉTODOS EDUCATIVOS	
a) MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma 2) <u>Otros métodos:</u> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
b) MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea <u>métodos interactivos, animados y multimedia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto ● historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

	<p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 lecciones interactivas (paquete SCORM) ● 3 tutoriales audiovisuales ● otro material de vídeo que presente una historia de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Examen final basado en preguntas de opción múltiple
HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 Escenario de ramificación (paquetes SCORM) ● 1 tarea en Moodle ● 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de plata
CERTIFICACIÓN ON-LINE CURSO PRINCIPIANTE INTERMEDIO	Certificado de aprovechamiento Plata
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

NIVEL AVANZADO	NOMBRE DEL CURSO	Módulo 7: Financial Insight: análisis, previsiones e informes en la nube
-----------------------	-------------------------	---



CONTENIDOS TEMÁTICOS	<p>UNIDAD 1: Evaluación analítica de riesgos mejorada en la nube</p> <p>Capítulo 1: Gestión financiera avanzada de la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Exploración de las tecnologías avanzadas en la nube● Subcapítulo 2: Conceptos clave de la financiación avanzada en la nube <p>Capítulo 2: Herramientas y análisis expertos de datos financieros</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Técnicas avanzadas de análisis de datos financieros● Subcapítulo 2: Herramientas especializadas en la nube para el análisis financiero <p>Capítulo 3: Evaluación estratégica de los riesgos de la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Identificación avanzada de riesgos● Subcapítulo 2: Enfoques prácticos para la reducción de riesgos <p>Capítulo 4: Optimización de la gestión de riesgos en la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Estrategias avanzadas de evaluación de riesgos● Subcapítulo 2: Mejora del análisis de riesgos operativos en entornos de nube● Subcapítulo 3: Consideraciones avanzadas para la gestión de riesgos en materia de seguridad de los datos y privacidad <p>Unidad 2: Previsión de tesorería con integración de software en la nube</p> <p>Capítulo 1: Técnicas avanzadas de previsión</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Métodos sofisticados de predicción<ul style="list-style-type: none">○ Explore técnicas avanzadas para realizar predicciones precisas y estratégicas del flujo de caja. <p>Capítulo 2: Aprovechar al máximo las herramientas en la nube</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Aprovechar las funciones avanzadas<ul style="list-style-type: none">○ Aproveche las sofisticadas funciones de las plataformas en la nube para mejorar las previsiones. <p>Capítulo 3: Gestión estratégica de tesorería</p> <ul style="list-style-type: none">● Subcapítulo 1: Estrategias avanzadas de optimización
----------------------	---



	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicar estrategias avanzadas para optimizar la liquidez, el capital circulante y mitigar los riesgos financieros. <p>UNIDAD 3: Informes financieros en la nube</p> <p>Capítulo 1: Marcos estratégicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 1.1: Visión general de los informes avanzados <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprender la importancia estratégica de la información financiera avanzada. ● Subcapítulo 1.2: Marcos de información estratégica <ul style="list-style-type: none"> ○ Explorar los marcos para la información financiera estratégica. <p>Capítulo 2: Construcción avanzada de enunciados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 2.1: Cuentas de resultados detalladas <ul style="list-style-type: none"> ○ Dominar la creación de cuentas de resultados complejas. ● Subcapítulo 2.2: Balances complejos <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprenda técnicas avanzadas para realizar balances detallados. <p>Capítulo 3: Plataformas avanzadas en la nube</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 3.1: Exploración de funciones avanzadas <ul style="list-style-type: none"> ○ Explore las funciones avanzadas de las plataformas de elaboración de informes basadas en la nube. ● Subcapítulo 3.2: Integración de conjuntos de datos complejos <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprenda técnicas para analizar datos complejos con herramientas en la nube. <p>Capítulo 4: Interpretación estratégica de los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subcapítulo 4.1: Análisis financiero avanzado <ul style="list-style-type: none"> ○ Profundice en las técnicas avanzadas de interpretación de datos. ● Subcapítulo 4.2: Toma de decisiones estratégicas <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicar interpretaciones estratégicas para una toma de decisiones sofisticada.
MÉTODOS EDUCATIVOS	
MÉTODOS PRESENCIALES	<p>Estos serán los métodos utilizados para la LTTA en Zaragoza, España</p> <p><u>Métodos de colaboración y trabajo en equipo:</u></p>



	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizando los ejercicios colaborativos de la plataforma <p><u>Otros métodos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● breves conferencias presenciales seguidas de casos prácticos, ● simulaciones de situaciones reales ● Aprender haciendo ● Aprender con el ejemplo ● Intercambio de información y aprendizaje cara a cara ● Interacción continua entre los participantes y el formador
MÉTODOS EN LÍNEA	<p>Estos serán los métodos utilizados para el aprendizaje en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● métodos interactivos, animados y multimedia ● narración de historias que presentan un entorno empresarial real y proporcionan información teórica ● tutoriales audiovisuales, que explican técnicamente cómo utilizar la nube y el software libre y de código abierto <p>historias de éxito, recogidas de empresarios que han implantado software de comercio electrónico</p>
RECURSOS MATERIALES	<p><u>Para el aprendizaje presencial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles <p><u>Para el aprendizaje en línea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● plataforma de e-learning y acceso a internet; acceso al software WordPress; ordenadores portátiles
RECURSOS PEDAGÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 lecciones interactivas (paquete SCORM) ● 3 tutoriales audiovisuales ● otro material de vídeo que presente una historia de éxito
MÉTODOS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Escenarios ramificados (que describen una situación laboral real y van seguidos de una autoevaluación) - evaluación formativa ● Evaluación de proyectos - evaluación formativa ● Test basado en preguntas - evaluación sumativa
MÉTODOS DE EVALUACIÓN PRESENCIAL	Examen final basado en preguntas de opción múltiple



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEFP. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEFP pueden ser consideradas responsables de las mismas."

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EN LÍNEA	<ul style="list-style-type: none">● 2 Escenarios de ramificación (paquetes SCORM)● 1 tarea en Moodle● 1 Cuestionario Moodle
CERTIFICACIÓN DE MÓDULOS EN LÍNEA	Insignia de Oro
CERTIFICACIÓN DEL CURSO INTERMEDIO EN LÍNEA	Certificado de oro
CERTIFICACIÓN CARA A CARA (movilidad Zaragoza)	Certificado Europass

REFERENCIAS

- Solicitud de proyecto (EN)
- Marco de competencias empresariales (EntreComp)



Co-funded by
the European Union



" Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la ANPCDEF. Ni la Unión Europea ni la ANPCDEF pueden ser consideradas responsables de las mismas."

- Marco Europeo de Competencia Electrónica (e-CF)
- RECOMENDACIÓN REVISADA DEL CONSEJO relativa al Marco Europeo de Cualificaciones para el aprendizaje permanente - 2017
- El Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesionales; Conozca mejor el ECVET; Preguntas y respuestas sobre el ECVET; Por - Comisión Europea - Educación y Cultura - Revisado en 2011

REPRESENTANTES DE LOS SOCIOS RESPONSABLES DE LA ELABORACIÓN DEL DOCUMENTO

ORGANIZACIÓN	NOMBRE (DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO)	PAPEL / FUNCIÓN / CARGO
EDUFOR	CONSTANTIN MIHAELA CATALINA info@edu-for.eu	Entrenador