

**PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA**  
**GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES**  
**IFCD009PO**

**PROGRAMAS DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS**

**PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:**

GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

**DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA**

**Denominación:** GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

**1. Código:** IFCD009PO

**2. Objetivo General:** Gestionar contenidos digitales.

**3. Duración:** 60 h

**1. CONTENIDOS FORMATIVOS:**

1. PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

- 1.1. Análisis del entorno de la información.
- 1.2. Estudios de usuarios y webmetría.

2. DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS

- 2.1. Aspectos técnicos
- 2.2. Aspectos legales.

3. APLICACIONES Y HERRAMIENTAS

- 3.1. Lenguajes de etiquetado.
- 3.2. Sistemas de gestión de contenidos en el web (CMS).
- 3.3. Sistemas de indexación y de recuperación de la información.
- 3.4. Principales proveedores y soluciones

4. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

- 4.1. Selección y evaluación de contenidos digitales.
- 4.2. Organización y representación.
- 4.3. Interacción y visualización.
- 4.4. Catalogación.
- 4.5. Canales.
- 4.6. Publicación, pull, push .
- 4.7. Formatos, multidestino.
- 4.8. Empleo. Rendimiento.
- 4.9. Preservación y conservación.

5. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD A LOS CONTENIDOS

- 5.1. Adaptación a colectivos de usuarios con necesidades especiales.



**PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA**  
**PROGRAMAR CON SCRATCH**  
**IFCT094PO**

**PROGRAMAS DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS**

**PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:**

PROGRAMAR CON SCRATCH

**DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA**

1. **Denominación:** PROGRAMAR CON SCRATCH
2. **Código:** **IFCT094PO**
3. **Objetivo General:** Diseñar juegos con Scratch en el aula.
4. **Duración:** 30 h

**CONTENIDOS FORMATIVOS:**

1. INTRODUCCIÓN A SCRATCH.

- 1.1. Conceptos básicos.
- 1.2. Los personajes.
- 1.3. ¿Cómo y dónde programamos?

2. PROGRAMACIÓN DE UN JUEGO.

- 2.1. Cómo empezar.
- 2.2. Elementos y valores.
- 2.3. Modificaciones.
- 2.4. Finalizando el juego.

3. MODIFICACIONES.

- 3.1. En el escenario.
- 3.2. En el fondo.
- 3.3. Los efectos de transición.

4. JUEGOS COMPLEJOS.

- 4.1. Laberinto (II).
- 4.2. Laberinto (III).

5. PROYECTO FINAL.