

Curso Generador de Contenidos:

Índice general

Introducción

Unidad 1: Las nuevas tecnologías en el acceso a la información

- 1.1. La informática y su relación con los contenidos
- 1.2. Internet para el acceso a los contenidos
- 1.3. Herramientas informáticas para la creación de contenidos
 - Desarrollo web
 - Entorno gráfico
 - Entorno multimedia
 - Entorno ofimático
- 1.4. Portales habituales para el acceso a los contenidos
 - 1.4.1. Noticias
 - 1.4.2. Social
 - 1.4.3. Multimedia
- 1.5. Las Redes de información
 - 1.5.1. Internet e Intranet
- 1.6. Elementos que permiten la comunicación
 - 1.6.1. Software
 - 1.6.2. Hardware
- 1.7. Resumen

Unidad 2: Entendiendo los contenidos

- 2.1. Los nuevos modelos comunicativos
- 2.2. Generando contenidos
- 2.3. De la idea al mensaje
- 2.4. Estructurando los contenidos
- 2.5. Resumen

Unidad 3: Modelos para compartir contenidos digitales

- 3.1. La web 2.0
- 3.2. Herramientas de colaboración
 - 3.2.1. Blogs
 - 3.2.2. Wikis
- 3.3. Modelos de distribución y organización del contenido
- 3.4. Modelos para compartir recursos multimedia
- 3.5. Las Redes Sociales
 - 3.5.1. Clasificación de las Redes Sociales
 - 3.5.2. Funcionamiento y servicio que ofrecen las redes sociales
 - 3.5.3. Introducción y uso de las principales redes sociales
- 3.6. Profundizando en los modelos
- 3.7. Resumen

Unidad 4: Contenidos digitales

- 4.1 ¿Que son los contenidos digitales?
- 4.2 Categorías de los contenidos digitales
 - 4.2.1. Documentos
 - 4.2.2. Imágenes
 - 4.2.3. Multimedia

- 4.3. Como almacenar contenidos digitales
 - 4.3.1. Dropbox
 - 4.3.2. Google Drive
 - 4.3.3. Skydrive
 - 4.3.4. Amazon S3
 - 4.3.5. La nube de dispositivos móviles
- 4.4. Preservación digital
 - 4.4.1. Estrategias de preservación digital
- 4.5. Seguridad en los contenidos digitales
 - 4.5.1. Los Virus
 - 4.5.2. La pérdida de datos
- 4.6. Resumen

Unidad 5: Márketing de contenidos digitales

- 5.1. Marketing de atracción
- 5.2. SEO
- 5.3. SEM y PPC
- 5.4. Marketing en redes sociales
 - 5.4.1. Marketing en Facebook
 - 5.4.2. Marketing en LinkedIn
 - 5.4.3. Marketing en Twitter
 - 5.4.4. Marketing mediante blogs y mail
- 5.5. Contenidos virales
 - 5.5.1. Definición y origen
 - 5.5.2. Contenido viral
 - 5.5.3. Tipos de campaña viral
 - 5.5.4. Métodos de transmisión
 - 5.5.5. Barreras para el marketing viral
- 5.6. Resumen

Unidad 6: Legislación y mercado sobre contenidos digitales

- 6.1. Los derechos de autor
- 6.2. Licencias Creative Commons
- 6.3. La LOPD
- 6.4. Resumen

Unidad 7: Actualidad TIC

- 7.1. Importancia de las TIC
- 7.2. Pasado, presente y futuro de las TIC
- 7.3. Resumen

Unidad 8: Entornos web

- 8.1. Técnicas y estándares de desarrollo web
- 8.2. Capacitación técnica en html y CSS
 - 8.2.1. Gestores de contenido
- 8.3. Diseño web orientado a móviles
- 8.4. Resumen

Unidad 9: Entornos gráficos

- 9.1. Capacitación técnica en GIMP
- 9.2. Introducción a Photoshop
- 9.3. Capacitación en Inkscape

9.4. Resumen

Unidad 10: Entornos multimedia

- 10.1. Edición de Video
 - 10.1.1. Windows movie maker
 - 10.1.2. Edición de Video en Linux
- 10.2. Publicación de Video
 - 10.2.1. Publicar video en Youtube
 - 10.2.2. Publicar video en Vimeo
- 10.3. Desarrollo de aplicaciones multiplataforma para dispositivos móviles
 - 10.3.1. Phone Gap: Html5, CSS3 y Javascript
 - 10.3.2. Titanium acelerator: Javascript
 - 10.3.3. Adobe Air Mobile: Actionscript
- 10.4. Resumen

Unidad 11: Entornos ofimáticos

- 11.1. Libreoffice
 - 11.1.1. Writer
 - 11.1.2. Calc
 - 11.1.3. Impress
- 11.2. Microsoft Office
 - 11.2.1. Word
 - 11.2.2. Excel
 - 11.2.3. Power Point
- 11.3. Resumen

Conclusiones

Bibliografía