

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN LA ADMINISTRACIÓN LOCAL (30 HORAS)

MODALIDAD: ONLINE

CONTACTO: campus@formagesting.com / +34 722 164 372

OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

UNIDAD 1.

- Entender el concepto web 2.0, y las diferencias existentes con la web 1.0.
- Comprender el impacto de las redes sociales en el contexto digital, así como su evolución temporal.
- Conocer las diferentes redes sociales, y sus principales características.
- Concebir la presencia activa y controlada en las redes sociales como un elemento de mejora y progreso en la reputación digital de los usuarios y las instituciones.

UNIDAD 2.

- Conocer los principales usos y aplicaciones institucionales de las redes sociales.
- Comprender la importancia del uso e implantación de las redes sociales en las corporaciones locales.
- Entender los principios de la dinamización en redes sociales.
- Conocer las principales funciones de la gestión administrativa a través de redes sociales.

UNIDAD 3.

- Conocer las ventajas de integrar los servicios del municipio en la Red.
- Entender los principios fundamentales de la difusión en redes sociales.
- Aprender las posibilidades que ofrece la retroalimentación informativa con la ciudadanía.
- Conocer las recomendaciones indispensables para un uso seguro de las redes sociales.

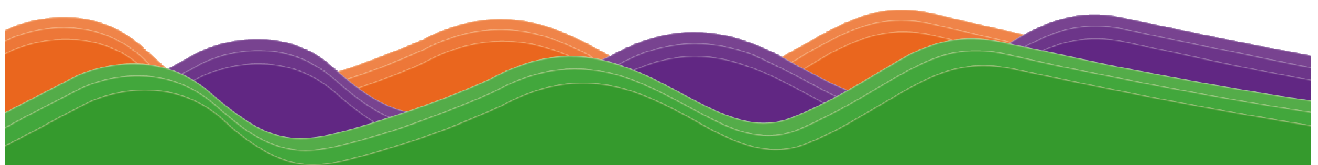
UNIDAD 4.

- Conocer diversos ejemplos de aplicación de redes sociales en Gran Municipio.
- Conocer diversos ejemplos de aplicación de redes sociales en Pequeño Municipio.
- Entender las posibles estrategias a poner en marcha para difundir información en redes sociales desde un pequeño o gran ayuntamiento.
- Conocer sistemas de análisis de repercusión de cuentas en redes sociales.

PROGRAMA

UNIDAD 1. DESCRIPCIÓN DE REDES Y PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS. ¿QUÉ REDES?

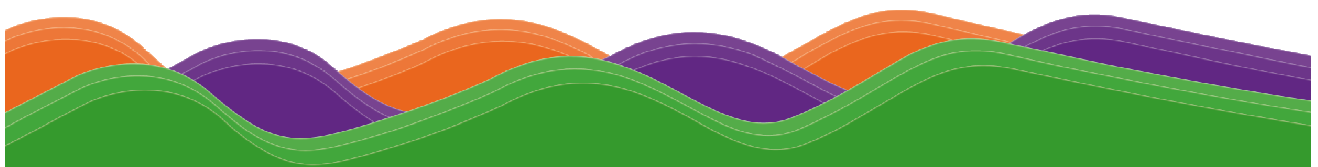
1. Internet y la Web 2.0.
2. La revolución de las Redes Sociales.
3. ¿Por qué Redes Sociales?
4. ¿Para qué Redes Sociales?
 - 4.1. Introducción.



- 4.2. Nivel de Competencia Digital.
- 4.3. Alfabetización Mediática.
- 4.4. Clasificación de las Redes Sociales.
- 5. Principales Redes Sociales.
 - 5.1. Contactos I: Facebook.
 - 5.1.1. Introducción.
 - 5.1.2. Aspectos más importantes de Facebook.
 - 5.2. Contactos II: Google+
 - 5.2.1. Introducción.
 - 5.2.2. Organización de los contactos.
 - 5.3. Microblogging: Twitter.
 - 5.3.1. Introducción.
 - 5.3.2. Un lenguaje propio.
 - 5.3.3. Seguridad en Twitter.
 - 5.3.4. Gestión de listas en Twitter.
 - 5.4. Profesionales: LinkedIn.
 - 5.4.1. Introducción.
 - 5.4.2. Actividad y contactos en LinkedIn.
 - 5.4.3. Recomendaciones y grupos.
 - 5.4.4. Empleo y Empresas.
 - 5.5. Audiovisuales I: Youtube.
 - 5.5.1. Introducción.
 - 5.5.2. Youtube y sus usos.
 - 5.5.3. Youtube como red social.
 - 5.6. Audiovisuales II: Flickr.
 - 5.6.1. Introducción.
 - 5.6.2. Flickr como Red Social.
 - 5.7. Audiovisuales III: Pinterest.
 - 5.7.1. Introducción.
 - 5.7.2. Lenguaje en Pinterest.
 - 5.7.3. Pinterest como red social.

UNIDAD 2. LA DINAMIZACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

- 1. Uso y aplicación institucional.
 - 1.1. Introducción.
 - 1.2. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: Facebook.
 - 1.3. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: Twitter.
 - 1.4. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: Google+.
 - 1.5. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: LinkedIn.
 - 1.6. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: Flickr.
 - 1.7. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: Youtube.
 - 1.8. Apertura de espacios de las corporaciones locales en redes sociales: Pinterest.
 - 1.9. ¿Cómo dinamizar?
 - 1.10. ¿Cuándo dinamizar?
 - 1.11. Criterios de selección y distribución de información a través de redes sociales
 - 1.11.1. Criterios comunes a todas las redes sociales.
 - 1.11.2. Criterios específicos de cada red social.
- 2. Uso y aplicación administrativa: Gestión interna y colaborativa de los empleados municipales a través de redes sociales.



UNIDAD 3. APORTACIÓN DE LAS REDES SOCIALES AL DESARROLLO DE LOS SERVICIOS MUNICIPALES

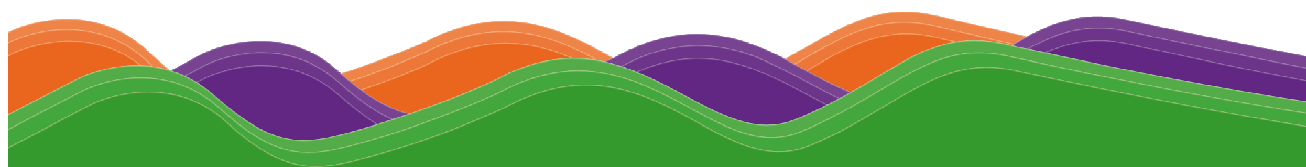
1. El municipio en red.
 - 1.1. Introducción.
 - 1.2. Transparencia Internacional (TI).
2. Difusión de eventos y acciones.
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. Difusión en Facebook.
 - 2.3. Difundir en Twitter.
 - 2.4. Difundir en Google+
 - 2.5. Difundir en otras redes sociales.
3. Intercomunicación con la ciudadanía: el municipio abierto.
4. Retroalimentación.
5. Seguridad en el uso de redes sociales por parte de la Administración.
 - 5.1. Introducción.
 - 5.2. Seguridad en Facebook.
 - 5.2.1. Adware.
 - 5.2.2. Malware.
 - 5.2.3. Cuentas pirateadas.
 - 5.3. Seguridad en Twitter.
 - 5.4. Seguridad en Google+
 - 5.5. Seguridad en otras redes sociales.

UNIDAD 4. PRÁCTICA Y APLICACIÓN: CASOS PRÁCTICOS DE INNOVACIÓN EN PEQUEÑO Y GRAN MUNICIPIO

1. Gran Municipio.
 - 1.1. Ejemplo 1: Ayuntamiento de Segovia.
 - 1.2. Ejemplo 2: Ayuntamiento de Sevilla.
 - 1.3. Ejemplo 3: Ayuntamiento de Madrid.
2. Pequeño Ayuntamiento.
 - 2.1. Ejemplo 1: Ayuntamiento de Ribadedeva (Asturias).
 - 2.2. Ejemplo 2: Ayuntamiento de Jun (Granada).
 - 2.3. Ejemplo 3: La Frontera (El Hierro).

TEMPORALIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
Unidad 1: Descripción de redes y principales características. ¿Qué redes?	8 horas
Unidad 2: La dinamización de las redes sociales.	8 horas
Unidad 3: Aportación de las Redes Sociales al desarrollo de los servicios municipales.	8 horas
Unidad 4: Práctica y aplicación: casos prácticos de innovación en pequeño y gran municipio.	6 horas
TOTALES	30 HORAS



FORMACIÓN NECESARIA PARA ACCEDER CON ÉXITO AL CURSO

No requiere formación previa.

ESPECIFICACIONES

Curso Scorm. Ejercicios y Evaluaciones integrados en temario.





HARDWARE NECESARIO Y PERIFÉRICOS ASOCIADOS

Ordenador y conexión a Internet:

- **PC o Portátil** : Pentium II, CPU 3GHz, 512 MB de memoria RAM.
- **MAC**: Power Mac 64, Power Mac 65 ó Apple con procesador Intel 16 GB RAM.
- **Conexión a Internet**: ADSL mínimo 1MB o conexión 3G con una velocidad superior a 128 Kbps/seg.

SOFTWARE NECESARIO

El campus virtual funciona en los siguientes navegadores:

-  **Internet Explorer**: a partir de la versión 8.0.
-  **Google Chrome**: a partir de la versión 22.0.
-  **Mozilla Firefox**: a partir de la versión 15.0.
-  **Safari**: a partir de la versión 5.0.

Además, será necesario tener instalado:

- **Acrobat Reader**, versión 6.0 o superior, o **Foxit Reader**, versión 2.3.
- **Flash Player**.
- **Java Sun** (Google Chrome requiere la actualización 10 de la versión de Java).
- **Reproductor de Windows Media Player** a partir de la versión 9.

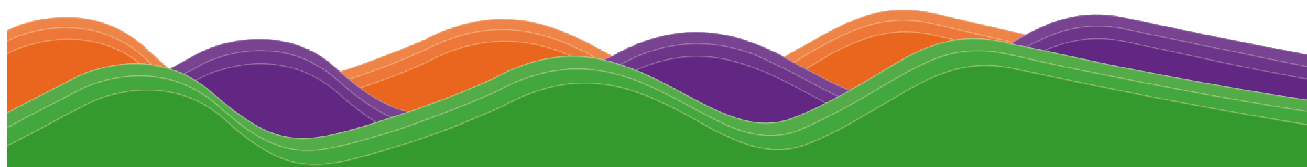
TIEMPO DE RESPUESTA

Los tutores pedagógicos atenderán a los alumnos en un plazo de 24 horas y los tutores de contenido en un plazo máximo de 48 horas en días laborables.

SERVICIOS DEL CAMPUS VIRTUAL

- **Guía didáctica**. En ella se marcan y explican las pautas, orientaciones y recomendaciones necesarias para el seguimiento y aprovechamiento adecuado del curso.
- **Contenidos**. Los contenidos de este curso han sido realizados por un equipo multidisciplinar, entre los que se encuentran expertos en la materia que se desarrolla, pedagogos, docentes y técnicos informáticos en desarrollos multimedia.

En este curso se ha buscado un equilibrio entre el necesario rigor técnico de los contenidos y una presentación atractiva e intuitiva que facilite el seguimiento del curso y que constituya una clara opción de aprendizaje, de manera que todo aquél que lo realice vea satisfechas sus



expectativas: comprensión y asimilación de todo lo relacionado con las unidades desarrolladas y capacidad para aplicar estos conocimientos a la práctica diaria.

El temario de este curso tiene un formato dinámico e interactivo, en base al cual podrás participar activamente en tu aprendizaje. En la construcción del mismo se han utilizado una serie de iconos y links, que requieren tu participación en el descubrimiento de los contenidos, ya que deberás interactuar con los mismos para ver la información. De esta manera, el seguimiento del curso se convierte en una experiencia dinámica que requiere de una participación activa del alumno, lo que facilita la rapidez en la comprensión y uso de la información. Ello contribuye a conseguir que el curso resulte más entretenido y no debemos olvidar que el entretenimiento acrecienta el interés, el cual, a su vez, favorece la atención y concentración, que se traducen en mayores niveles de aprendizaje.

- **Actividades.** Hemos desarrollado ejercicios y casos prácticos interactivos, integrados en los contenidos, que fomentan la participación e interacción continua de los alumnos y permiten que vayan afianzando los conocimientos al mismo tiempo que los adquieren, con el fin de que lleguen totalmente preparados a la evaluación final y la superen sin dificultades.

- **Tutores a disposición del alumno:**

Un tutor de contenido experto en la materia que resolverá las dudas concretas sobre el temario y los ejercicios.

Un tutor pedagógico que le ayudará y motivará a lo largo del curso. Se pondrá en contacto periódicamente con los alumnos informándoles de su estado de evolución y animándoles a finalizar con éxito el curso. También les informará de todo lo relativo al curso (información de interés, inclusión de documentación adicional en la biblioteca, etc.).

Un tutor técnico o web máster que resolverá cualquier problema técnico de acceso a la plataforma, registro de notas, etc.

- **Otros servicios.** Estos cursos disponen de tutorías, correo electrónico, biblioteca (donde se encuentran documentos formativos complementarios, como el manual del curso), chat, FAQ's, agenda y calendario, foro y otros servicios incluidos en el Campus Virtual.

DIPLOMA

Al finalizar el curso los alumnos recibirán un **Diploma o Certificado**. "Enseñanza que no conduce a la obtención de un título con valor oficial".

