

Introducción a las Competencias Digitales

Plan de Formación

“Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual”

BPIN20-208



Contenido

I.	ANTECEDENTES	2
II.	JUSTIFICACIÓN	2
III.	OBJETIVOS DEL PLAN DE FORMACIÓN	4
IV.	METODOLOGÍA DE LA FORMACIÓN.	5
V.	DURACIÓN.....	6
VI.	DIRIGIDO A:	6
VII.	PROGRAMA DE FORMACIÓN	7
VIII.	RECURSOS HUMANOS	8
IX.	BIBLIOGRAFÍA.....	8

I. ANTECEDENTES

La pandemia ha generado desafíos para la industria cultural y el turismo, pero también ha intensificado los desafíos que el sector ya enfrentaba antes de la crisis sanitaria (Banco Interamericano de Desarrollo (BID), 2020).

Ante la necesidad de acompañar el proceso de reactivación de estos sectores de la economía surge el proyecto denominado “Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual”, esta propuesta es cofinanciada por el CONACYT a través del Programa Paraguayo para el desarrollo de la Ciencia y Tecnología – PROCIENCIA, con recursos del Fondo para la Excelencia de la Educación e Investigación – FEEI, coordinada por la Universidad Tecnológica Intercontinental, “UTIC”, como institución proponente y la Facultad de Ciencias, Tecnologías y Artes de la Universidad Nacional de Pilar como institución asociada, así también cuenta con la adhesión de otras instituciones tales como: la Secretaría Nacional Turismo SENATUR, el Conservatorio Nacional de Música (COMANU) y el Conservatorio de Música Sofía Mendoza.

Este proyecto pretende provocar un impacto social y económico positivo en los prestadores de servicios de la industria cultural y el turismo de nuestro país, quienes mediante el fortalecimiento de sus competencias digitales podrán desarrollar de manera más competitiva sus actividades productivas, contribuyendo en la reactivación de la economía naranja y por ende en el mejoramiento de la calidad de vida.

II. JUSTIFICACIÓN

La elaboración de los contenidos de este programa de formación se realizó en base a los resultados obtenidos del diagnóstico que tuvo como objetivo recabar información que permitió tener un panorama más acabado sobre las reales necesidades del capital humano en torno a las competencias digitales requeridas para desarrollar acciones comerciales competitivas en el sector cultural y turístico.

El diagnóstico fue desarrollado mediante el uso de técnicas mixtas, tales como un cuestionario aplicado a prestadores de servicios del sector cultural y el turismo y la técnica del método delphi que involucró la participación de referentes expertos del sector con el fin de obtener un consenso sobre los datos obtenidos y la propuesta de formación.

Glasinovic (2020), expone que diversos análisis señalan que las habilidades más importantes a desarrollar en esta coyuntura se encuentran el marketing digital y el comercio electrónico, industria que se ha visto fortalecida ante el confinamiento.

La Comisión Europea define la competencia digital como:

“el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias y concienciación que el uso de las TIC y de los medios digitales requiere para realizar tareas, resolver problemas, comunicar, gestionar la información, colaborar, crear y compartir contenidos y generar conocimiento de forma efectiva, eficaz, adecuada, crítica, creativa, autónoma, flexible, ética, reflexiva para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento”.

En definitiva, ser digitalmente competente requiere de un conjunto de saberes, habilidades, actitudes y estrategias que permitan lograr los objetivos relacionados con el trabajo, el uso del tiempo libre, el aprendizaje, actividades de participación social.

El Marco de Competencia Digital Europea, DigComp, que identifica 21 competencias digitales clasificadas en 5 áreas.

Área	Competencias
Alfabetización en información y datos. Consiste en la capacidad para identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia. Se descompone en tres competencias	1.1. Navegar, buscar y filtrar información 1.2. Evaluar la información 1.3. Almacenar y recuperar la información
Comunicación y colaboración. Capaz de comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y	2.1. Interactuar mediante nuevas tecnologías 2.2. Compartir información y contenidos 2.3. Participación ciudadana en línea

colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes	2.4. Colaborar mediante canales digitales 2.5. Netiqueta 2.6. Gestión de la identidad digital
Creación de Contenidos digitales Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.	3.1. Desarrollo de contenidos 3.2. Integrar y reelaborar 3.3. Derechos de autor y licencias 3.4. Programación.
Seguridad Capaz de usar las TIC sin olvidar la protección personal, la protección de datos, la protección de la identidad digital, hacer un buen uso de seguridad, un uso seguro y sostenible.	4.1. Protección de dispositivos 4.2. Protección de datos personales e identidad digital 4.3. Protección de la salud 4.4. Protección del entorno

Fuente: Elaboración propia en base al Marco de Competencia Digital Europea, DigComp.

En la actualidad el uso de la tecnología está inserto prácticamente en todos los aspectos del que hacer (compras on line, reservas, ubicaciones, desplazamientos, facturaciones, consultas, capacitaciones etc) por lo que es imprescindible adquirir competencias digitales necesarias y permanecer actualizado conforme se desarrollen los avances tecnológicos y los requerimientos de la sociedad.

III. OBJETIVOS DEL PLAN DE FORMACIÓN

- Promover el desarrollo de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo.
- Dinamizar las iniciativas de emprendedores paraguayos del sector cultural y turístico mediante el uso de las TICS.

IV. METODOLOGÍA DE LA FORMACIÓN.

Se plantea la creación de un “Hub de emprendimientos creativos”, este se reconoce como un “espacio donde los emprendedores trabajan juntos, colaboran y forman una comunidad” (BBVA, 2020).

La misión de los ‘hubs’ es unir a las personas, conseguir que generen sinergias e impulsarles en su avance a través de charlas, talleres, laboratorios de innovación, etc. No son un conjunto de oficinas al uso. Más bien, comprenden un espacio diseñado para que los emprendedores trabajen en un lugar atractivo e interactúen con el resto de los usuarios. (BBVA, 2020).

Las capacitaciones a través de la metodología bootcamp virtual, serán entrenamientos intensivos y de corta duración, que, a través del proceso formativo centrado en la práctica, en el aprender haciendo y con una metodología de enseñanza intensiva (Trendtic, 2020), la metodología bootcamp, cambia la forma de entrenar a las personas, articulando métodos activos de enseñanza como el aprendizaje basado en problemas, ejercitación, desarrollo de productos, entre otros. (Richard, 2020).

Este campamento virtual de entrenamiento en competencias digitales (Bootcamp) desarrollará en una secuencia específica, dos tipos principales de actividades:

Actividades sincrónicas: Contempla sesiones de 60 a 90 minutos vía videoconferencias con integrantes del equipo de investigación y expertos.

Actividades asincrónicas: El participante encontrará en la plataforma recursos complementarios que sobre los puntos analizados. (Videos, textos, enlaces web, entrevistas, ejercicios, etc.), haciendo uso de la plataforma virtual Moodle HUB DE EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS. Todas las actividades de entregas propuestas en el Bootcamp serán necesarias para concluir con un exitoso proceso de aprendizaje.

En la apertura se aplicará una evaluación diagnóstica a los participantes a los efectos de conocer el nivel de competencias digitales con el que inicia el campamento.

La interacción es importante para el proceso de formación, por lo que el bootcamp promoverá espacios de diálogos en las conexiones sincrónicas, así como foros temáticos que serán habilitados en la plataforma.

Foro Informativo: Se publicarán informaciones generales sobre los temas a desarrollarse, comunicaciones de interés para los participantes.

Foro Social: A menudo llamados ‘Cafés Virtuales’ o ‘Salas Comunes’: Es un espacio informal que se utiliza para que los participantes puedan darse a conocer, presentarse e intercambiar experiencias pasatiempos etc.

Como cierre del entrenamiento se llevará a cabo una feria virtual de emprendedores, permitiendo a los participantes establecer contactos, encontrar alianzas, inversores e intercambiar conocimientos, demostrando las habilidades adquiridas en el proceso de formación mediante presentaciones pitch.

Así también se aplicarán evaluación a los participantes a fin de certificar que hayan desarrollado competencias necesarias.

Dicho espacio innovador, creativo, orientado a la puesta en acción promoverá de manera dinámica y rica en experiencias, conocimientos digitales a través del uso intensivo de la tecnología y las dinámicas de networking que favorecen sinergias, encaminados a mejorar las competencias y capacidades en la gestión del marketing digital, e-commerce de emprendedores del sector cultural y el turismo quienes podrán visibilizar sus productos y servicios, ofreciéndoles de una manera más competitiva e innovadora.

V. DURACIÓN

El programa de Formación “Introducción a las Competencias Digitales”, se desarrollará a través de la metodología bootcamp, haciendo uso de las plataformas virtuales Moodle y Zoom, durante el mes de agosto, con una carga horaria total de 70 horas reloj.

VI. DIRIGIDO A:

Prestadores de servicios del sector turismo y cultural, estudiantes universitarios de Universidades Públicas y Privadas del Paraguay interesados en incursionar en el sector cultural y turístico, quienes deberán registrarse en un formulario de inscripción.

VII. CONTENIDOS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES
Semana 1
Bienvenida al bootcamp. Inducción a las plataformas virtuales del bootcamp.
Innovación emprendedora - Estrategias de crecimiento.
Aprender a emprender digitalmente
Ofimática: Word para emprendedores (Nivel Introductorio)
Campañas en redes sociales (Facebook - Instagram).
WhatsApp - Videos y fotografías desde el celular – Cómo hacer presentaciones pitch
Herramientas de diseño para Redes Sociales
Especificaciones de contenido para cada red social
Semana 2
Ofimática: Power Point para emprendedores (Nivel Introductorio)
Email marketing - Sistema de captación de correos de clientes potenciales
Google My Bussines – Google Maps - SEO (Search Engine Optimization)
Cómo llegar a cliente y fans - Estrategias Orgánicas – Facebook.
Chatbot: herramienta automatizada de respuestas para mensajería
Semana 3
Ofimática: Excel para emprendedores (Nivel Introductorio)
Gestión de la marca empresa y marca personal
Cómo llegar a cliente y fans - Pautas ADS – Facebook / Segmentación y estrategias.
Control de rendimientos que genera su publicidad
Las Plataformas streaming - Spotify
Semana 4
Feria Virtual - Presentaciones pitch de los participantes y sus emprendimientos.

VIII. RECURSOS HUMANOS

El programa de Formación “Introducción a las competencias digitales”, tiene como coordinadores a los investigadores del proyecto BPIN 20 “Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual”, quienes acompañados por un grupos de profesionales expertos de los contenidos desarrollados, brindarán tutoría a los participantes del programa de formación.

IX. BIBLIOGRAFÍA

- BBVA. (12 de Octubre de 2020). <https://www.bbva.com>. Obtenido de <https://www.bbva.com/es/que-es-un-hub-de-emprendimiento/>
- Glasinovic, V. (12 de octubre de 2020). <https://fch.cl/noticias>. Obtenido de <https://fch.cl/noticias/la-transformacion-digital-puede-crear-mas-trabajo-del-que-destruye-pero-es-urgente-reconvertir-la-fuerza-laboral/>
- Richard, D. (12 de octubre de 2020). <https://fch.cl/noticias>. Obtenido de <https://fch.cl/noticias/cerca-de-60-formadores-de-talentos-digitales-se-preparan-en-metodologia-bootcamp/>
- Tofler, A. (10 de mayo de 2021). <https://conectasoftware.com>. Obtenido de <https://conectasoftware.com/analytics/que-son-las-habilidades-o-competencias-digitales/>
- Trendtic. (12 de octubre de 2020). <https://www.trendtic.cl>. Obtenido de <https://www.trendtic.cl/2020/01/talento-digital-comienzan-cursos-para-1500-personas/>