Apoyando la transición de profesores y formadores de artesanía a la era digital

IO1: Currículum ECVET europeo sobre métodos de enseñanza-aprendizaje basados en las TIC en la EFP para los sectores artesanales

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Este proyecto (2017-1-ES01-KA202-038435) ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea, a través del programa ERASMUS+. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

CRAFTS3.0

Apoyando la transición de profesores y formadores de artesanía a la era digital

2017-1-ES01-KA202-038435

www.crafts-project.eu

Producto Intelectual 1

Currículum ECVET europeo sobre métodos de enseñanza-aprendizaje basados en las TIC en la EFP para los sectores artesanales

Coordinado por:

DIMITRA - Dimitra Education and Consulting. Grecia

Desarrollado por:

FOACAL - Federación de Organizaciones Artesanas de Castilla y León. España

INFODEF - Instituto para el Fomento del Desarrollo y la Formación S.L. España

RINOVA – Rinova Limited. Reino Unida

DANMAR – Danmar Computers sp z o.o. Polonia

CEARTE - Centro de Formação Profissional do Artesanato. Portugal

FTT - Fundatia Transilvania Trust. Rumanía

INQS - Innoquality Systems Limited. Irlanda

CONTENIDO

1. **1. CURRÍCULUM ECVET** 3

2.1. Objetivo general del Curriculum 3

2.2. Objetivos del curso 3

2.3. Grupo objetivo 3

2.4. Requisitos previos para la participación 4

2. **2. Marco curricular ECVET** 5

1. CURRÍCULUM ECVET

2.1. OBJETIVO GENERAL DEL CURRICULUM

Esta producción intelectual tiene por objeto crear un CURRICULUM ECVET mediante la definición y la cartografía de las competencias, los conocimientos y las aptitudes que necesitan los profesores y los formadores de artesanía para utilizar métodos innovadores de enseñanza-aprendizaje basados en las tecnologías de la información y las comunicaciones en la formación profesional para los sectores de la artesanía en Europa.

El curriculum europeo ECVET facilita el reconocimiento de las competencias en los diferentes países, apoyando la movilidad de los profesores y formadores de artesanía en toda Europa y promoviendo el aprendizaje permanente, la certificación de las competencias y el crédito de formación.
Además, se espera que el impacto del curriculum europeo ECVET siente las bases del futuro proceso de reconocimiento, validación y certificación de los profesores e instructores de artesanía.

El curriculum ECVET servirá de instrumento complementario para el desarrollo de los demás resultados del proyecto. Además, se apoyará con módulos de capacitación innovadores (IO2) con un conjunto de materiales educativos para superar las deficiencias en materia de aptitudes en los métodos de enseñanza basados en las tecnologías de la información y las comunicaciones, adaptados específicamente a las actividades artesanales.

2.2. OBJETIVOS DEL CURSO

Las áreas clave que se abordarán en este curso para combinar la artesanía tradicional con la tecnología de la era digital son:

- Módulo A: Introducción a las aptitudes en materia de TIC
- Módulo B: Capacitación en línea y digital para la artesanía
- Módulo C: Herramientas digitales para los profesionales de la artesanía
- Módulo D: Herramientas digitales para las empresas artesanales

2.3. GRUPO OBJETIVO

El público objetivo de este curso es:

- ✓ Profesores **y formadores de artesanía que** desean mejorar su actividad de formación profesional con un componente en línea. Los oficios son variados, cerámica, talla en madera, textiles (moda, patchwork), diseño, restauración y los objetivos de los cursos son también muy variados, aunque están dirigidos a satisfacer las necesidades de tiempo libre de los alumnos, estudiantes sin interés profesional o con interés profesional.
- ✓ **Artesanos** profesionales, **mentores o graduados en el sector de la artesanía interesados** también en una función educativa como instructores/maestros en este campo
- ✓ **organizaciones que proporcionan EFP artesanal** y tiene por objeto ofrecer un marco y una metodología que las mantenga actualizadas en lo que respecta a la tecnología y a los últimos avances.

2.4. REQUISITOS PREVIOS PARA LA PARTICIPACIÓN

Los principales requisitos sugeridos para la participación son:

- Ya se cuenta con cierta experiencia de formación pedagógica básica.
- Un nivel básico mínimo de competencia en informática (en términos de trabajo básico con computadoras, motores de búsqueda e instalación de software, programas de procesamiento de palabras e imágenes).
- Conocimiento de la utilización de las aplicaciones móviles y capacidad de utilizarlas.
- Una actitud positiva hacia los cambios y la actualización de la práctica.

2. MARCO CURRICULAR ECVET

TÍTULO *(MÓDULO / UNIDAD / Objetivos de aprendizaje)*	EQF (nivel)	Duración (horas)	ECVET (créditos) [1]
Módulo A: INTRODUCCIÓN A LAS HABILIDADES EN TIC	**5**	**100**	*4*
Unidad A.1: EL POTENCIAL DE UTILIZAR LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ARTESANÍA			
Resultado del aprendizaje A.1.1	El alumno debe ser capaz de comprender los diferentes aspectos que intervienen en la transición a la era digital.		
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**	
Conocer el impacto y el potencial de las tecnologías digitales en el sector de la artesanía	- Descubra cómo las tecnologías digitales pueden impactar y transformar el sector de la artesanía - Reconocer los elementos que facilitan la transición a la era digital en el sector de la artesanía	Asumir la responsabilidad de mejorar las propias competencias para iniciar la transición a la era digital	
Resultado del aprendizaje A.1.2	El alumno debe ser capaz de identificar el potencial de la utilización de la tecnología en la enseñanza de las artesanías.		
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**	
Identificar el impacto y el potencial de las tecnologías digitales en la enseñanza de las artesanías.	Reconocer las tecnologías digitales aplicadas en la enseñanza de la artesanía	Examinar los recursos e instrumentos para mejorar las propias competencias a fin de facilitar la aplicación de las tecnologías digitales en la enseñanza de oficios	
Resultado del aprendizaje A.1.3	El aprendiz debe ser capaz de identificar el potencial de la utilización de la tecnología en la práctica de la artesanía.		
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**	
Identificar el impacto y el potencial de las tecnologías digitales en la práctica artesanal	Reconocer las tecnologías digitales aplicadas en la práctica de la artesanía	Examinar los recursos e instrumentos para mejorar las propias competencias a fin de facilitar la aplicación de las tecnologías digitales en la práctica de la artesanía	
Resultado del aprendizaje A.1.4	El aprendiz debe ser capaz de identificar el potencial de la utilización de la tecnología en el negocio de la artesanía.		
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**	

[1] *Peso relativo de las unidades*

Identificar el impacto y el potencial de las tecnologías digitales en el sector de la artesanía	Reconocer las tecnologías digitales aplicadas en el negocio de la artesanía	Examinar los recursos e instrumentos para mejorar las propias competencias a fin de facilitar la aplicación de las tecnologías digitales en el sector de la artesanía

Unidad A.2: HABILIDADES ESENCIALES PARA LA EDAD DIGITAL		
Resultado del aprendizaje A.2.1	El alumno debe poder utilizar los medios de comunicación, de creación de redes y de colaboración en línea	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Identificar las formas de comunicación en línea y las redes sociales disponibles	- Explica lo que es la comunicación en línea - Ilustrar con un ejemplo las aplicaciones disponibles para los dispositivos móviles	Disposición a comunicarse en línea a través de varias formas en línea (por ejemplo, correos electrónicos, foros, redes sociales)
Resultado del aprendizaje A.2.2	El alumno podrá distinguir entre las soluciones de almacenamiento en línea con el fin de acceder a la información de forma rápida y sencilla.	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimiento del intercambio de documentos en línea y hacer hincapié en los derechos de propiedad de los documentos	Seleccionar soluciones adecuadas para almacenar, compartir y gestionar datos en línea (por ejemplo, nubes)	Utilizar las soluciones de intercambio en línea disponibles, las nubes y las herramientas de colaboración
Resultado del aprendizaje A.2.3	El aprendiz debe ser capaz de aplicar medidas de seguridad Propiedad intelectual, PIBR	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimiento de las medidas de seguridad, de la PBI y de los procedimientos de seguridad	- Aclarar la noción de propiedad intelectual - Reconocer y aplicar procedimientos de seguridad e instrumentos de protección de datos	- Asumir la responsabilidad de los procedimientos de seguridad - Confianza en sí mismo para actuar de forma independiente
Resultado del aprendizaje A.2.4	El alumno debe ser capaz de lograr un desarrollo profesional continuo en la era digital	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimiento de la evolución profesional continua en el contexto de la Era Digital	Descubra y demuestre las modalidades de aprendizaje, la actualización de las tecnologías y las herramientas	Disposición a actuar de manera independiente, a actualizar las aptitudes, modalidades de aprendizaje, tecnologías e instrumentos existentes

TÍTULO *(MÓDULO / UNIDAD / Objetivos de aprendizaje)*	EQF (nivel)	Duración (horas)	ECVET (créditos) [2]
Módulo B: ENTRENAMIENTO EN LÍNEA Y DIGITAL PARA ARTESANÍA	**5**	**100**	*4*

Unidad B.1: MEJORAR LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE DIGITALES

Resultado del aprendizaje B.1.1	El estudiante debe ser capaz de identificar un conjunto de herramientas digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje digital para un programa de estudio específico

Conocimiento	Habilidades	Competencias
Tener conocimiento de las características clave entre los diferentes tipos de herramientas digitales que pueden utilizarse para la enseñanza y el aprendizaje	Seleccionar y utilizar las herramientas digitales apropiadas para apoyar los requisitos específicos de enseñanza y aprendizaje	Actuar de forma independiente herramientas digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje digital.

Resultado del aprendizaje B.1.2	El alumno debe ser capaz de manejar sistemas de gestión del aprendizaje.

Conocimiento	Habilidades	Competencias
_ Definir LMS _ Lista de propiedades de un LMS. _ Enumere los requisitos para el despliegue de la herramienta. _ Tener conocimiento de las herramientas de instrucción, lo que hacen y lo que no hacen	_ Elegir y evaluar el LMS actual disponible, produciendo los informes apropiados para el Equipo. _ Usar sistemas de instalación, y crear propuestas para que el personal de IT entregue un LMS _ Planificar el contenido de la instrucción. _ Instalar y probar las aplicaciones de instrucción	Ser capaz de manejar al menos 1 LMS (recomendamos Moodle o el CRAFT 3.0 propuesto).

Resultado del aprendizaje B.1.3	El estudiante debe ser capaz de identificar, seleccionar y aplicar un conjunto de herramientas digitales para facilitar la evaluación y la valoración de un programa de estudio específico

Conocimiento	Habilidades	Competencias
Tener conocimiento de los elementos clave relacionados con la evaluación digital y de algunas herramientas digitales que pueden utilizarse para la evaluación y el análisis.	Elegir y evaluar los instrumentos digitales apropiados para facilitar la evaluación y la valoración	Actuar de manera independiente con herramientas digitales para facilitar la evaluación y la valoración

Resultado del aprendizaje B.1.4	El alumno debe ser capaz de utilizar los instrumentos de comunicación, de creación de redes y de colaboración en línea.

Conocimiento	Habilidades	Competencias

[2] *Peso relativo de las unidades*

Reconocer los métodos e instrumentos aplicados a la comunicación, la creación de redes y la colaboración en línea	Seleccione los instrumentos aplicados a la comunicación, la creación de redes y la colaboración en línea	Actuar de forma independiente con las herramientas aplicadas a la comunicación, la creación de redes y la colaboración en línea

Unidad B.2: CREACIÓN DE CONTENIDO		
Resultado del aprendizaje B . 2.1	El alumno debe ser capaz de entregar el contenido para una plataforma de aprendizaje.	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Reconocer los diferentes materiales audiovisuales necesarios para elaborar el Contenido de Aprendizaje, incluyendo los recursos educativos abiertos.	- Planificar el material didáctico, el contenido de aprendizaje electrónico y las actividades para las plataformas de aprendizaje en línea - Producir material didáctico, contenido de aprendizaje electrónico y actividades para plataformas de aprendizaje en línea.	Asumir la responsabilidad de hacer un plan y producir el contenido de aprendizaje electrónico en consecuencia. Asumir la responsabilidad de entregar su propio material de aprendizaje electrónico para un programa de capacitación específico, de acuerdo con una plataforma de aprendizaje determinada.
Resultado del aprendizaje B.2.2	El alumno debe ser capaz de seleccionar y utilizar herramientas libres para crear recursos de aprendizaje.	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Explica qué formatos de audio y video son los más comunes y sus propiedades - Identificar qué formatos de texto e hipertexto son los más comunes y sus propiedades - Enumere los instrumentos existentes para crear recursos de aprendizaje interactivos	- Usar herramientas de grabación y edición de audio y video - Aplicar herramientas de edición de texto e hipertexto compartidos en línea - Utilizar herramientas de creación de contenido interactivo - Utilizar plataformas en línea para almacenar y recuperar recursos	Actuar de forma independiente para crear recursos de aprendizaje multimedia utilizando audio, vídeo, texto e hipertexto, y recursos de aprendizaje interactivos - Asumir la responsabilidad de combinar los recursos de aprendizaje con plataformas de publicación en línea
Resultado del aprendizaje B.2.3	El alumno debe ser capaz de reunir, conservar y organizar los recursos de aprendizaje	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Explicar el concepto de conservación de contenidos para el aprendizaje personal - Describir las etapas de la conservación del contenido: recopilación, síntesis, comentario,	- Aplicar relacionando las etapas de curado del contenido con las acciones sobre el contenido de aprendizaje - Descubra las herramientas para la conservación de contenidos	Actuar de forma independiente para construir y desarrollar espacios de aprendizaje de contenido curado para el sector de la artesanía

conexión	- Encontrar las herramientas apropiadas para la conservación de contenidos - Seleccionar y aplicar los instrumentos de conservación del contenido para cada etapa de conservación del contenido	

Unidad B.3: MÉTODOS DE ENTRENAMIENTO		
Resultado del aprendizaje B. 3.1	El aprendiz debe ser capaz de aplicar una serie de métodos para la capacitación en línea.	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Describir y reconocer una serie de métodos de capacitación en línea:	Utilizar al menos dos métodos diferentes y dos plataformas para el entrenamiento en línea.	- Poder seleccionar y el método de capacitación en línea más apropiado para un determinado contenido o módulo. - Asumir la responsabilidad de diseñar una estrategia de aprendizaje mixto para un determinado contenido o módulo
Resultado del aprendizaje B. 3.2	El alumno debe ser capaz de personalizar los sistemas de capacitación digital y adaptar los materiales didácticos	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Esbozar el proceso de adaptación de los sistemas de capacitación digital - Tener conocimiento de los principios y metodologías para adaptar los materiales didácticos a los entornos de capacitación en línea	- Planificar la personalización de un sistema de entrenamiento digital - Identificar los instrumentos y métodos para adaptar los materiales didácticos a un entorno de capacitación en línea	- Asumir la responsabilidad de personalizar un sistema de capacitación digital en línea - Asumir la responsabilidad de adaptar los materiales didácticos a un entorno de capacitación en línea
Resultado del aprendizaje B.3.3	El alumno debe ser capaz de preparar y desarrollar unplan de enseñanza y aprendizaje digial pertinente a un programa de estudio específico	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Conocer el proceso y los requisitos necesarios para desarrollar un plan de enseñanza y aprendizaje digital eficaz	Aplicar los requisitos de enseñanza y aprendizaje y los elementos pedagógicos y estratégicos clave para un conjunto específico de interesados	Actuar de manera independiente para desarrollar un plan de enseñanza y aprendizaje digital pertinente a un programa de estudio específico
Resultado del aprendizaje B. 3.4	El alumno debe ser capaz de articular métodos e instrumentos para reunir información y practicar la mejora continua	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimiento de los sistemas y principios de	Identificar metodologías e instrumentos para la	Asumir la responsabilidad de aplicar los

evaluación aplicados en un entorno de capacitación en línea	evaluación y el mejoramiento continuo en un entorno de capacitación en línea	instrumentos de evaluación para reunir información y facilitar el mejoramiento continuo en un entorno de capacitación en línea

TÍTULO *(MÓDULO / UNIDAD / Objetivos de aprendizaje)*	EQF (nivel)	Duración (horas)	ECVET (créditos) [3]
Módulo C: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LOS ARTESANOS	**5**	**125**	*5*
Unidad C.1: RESUMEN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ARTESANÍA DIGITAL			

Resultado del aprendizaje C.1.1	El alumno debe ser capaz de identificar las soluciones de código abierto y de hardware abierto, los pros y los contras y los aspectos de despliegue comunes	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Tener conocimiento del software y hardware libre para sistemas de computación para la artesanía de herramientas digitales. - Reconocer las ventajas y problemas en el uso de software y hardware de uso libre para la artesanía digital.	- Selecciona el hardware o software gratuito para su uso en la artesanía de herramientas digitales teniendo en cuenta las ventajas y desventajas en la artesanía.	Implementar software y hardware de uso libre teniendo en cuenta las ventajas y desventajas.
Resultado del aprendizaje C.1.2	El aprendiz debe ser capaz de usar formatos 3D, marcos y estándares de la industria	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Conocer los diferentes formatos de diseño 3D, los marcos y los patrones industriales para su uso.	Indicar los diferentes formatos 3D y marcos de actuación en el diseño 3D	Crear archivos de orden para la impresión en 3D
Resultado del aprendizaje C.1.3	El aprendiz debe ser capaz de usar formatos 2D, marcos y estándares de la industria	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Conocer los diferentes formatos de diseño 2D, los marcos de acción y los patrones industriales para su uso.	Designar los diferentes formatos 2D y los marcos de acción en el diseño 2D	Usar los diferentes formatos 2D
Resultado del aprendizaje C.1.4	El estudiante debe ser capaz de usar soluciones de hardware abierto contra soluciones propietarias, estándares de la industria	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimiento del hardware de uso abierto y del hardware industrial.	Diferenciar las ventajas y desventajas del uso del hardware abierto e industrial	Seleccione los recursos óptimos entre el uso de hardware de uso abierto y el uso industrial.

[3] *Peso relativo de las unidades*

Unidad C.2: CREACIÓN Y USO DE ARCHIVOS IMPRESIBLES 3D, SISTEMA DE CONTROL NUMÉRICO Y CORTE POR LÁSER		
Resultado del aprendizaje C.2.1	El alumno debe ser capaz de identificar los tipos de archivos y su conversión, los pedidos en los archivos de corte por láser	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Reconocer los tipos de archivos de corte por láser y su conversión para exportarlos a la máquina láser. - Conocer los tipos de archivos para enviar órdenes de corte por láser.	- Indique los archivos de corte por láser y las formas de conversión para su exportación a máquinas de corte por láser. - Reconocer los tipos de archivos para enviar órdenes de corte por láser.	- Crear archivos de corte por láser. - Convierte los archivos para exportarlos a las máquinas de láser. - Enviar órdenes de corte a las máquinas de láser
Resultado del aprendizaje C.2.2	El aprendiz será capaz de descubrir el potencial de usar una impresora 3D para la producción de artesanías	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Definir los tipos de archivos de impresión 3D y su conversión para exportarlos a la impresora 3D. - Conocer los tipos de archivos para enviar a la impresora 3D.	- Reconocer los archivos de impresión en 3D y los formularios de conversión para exportarlos a una impresora 3D. - Reconocer los tipos de archivos para enviar los pedidos de impresión en 3D.	- Crear archivos de impresión en 3D. - Convierte los archivos para exportarlos a las impresoras. - Envía las órdenes de impresión a la impresora 3D.
Resultado del aprendizaje C.2.3	El aprendiz debe ser capaz de utilizar los archivos del sistema de control numérico	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Reconocer los tipos de archivos de control numérico y su conversión para exportarlos a las máquinas de control numérico. - Conocer los tipos de archivos a enviar a las máquinas de control numérico.	- Identificar los archivos de pedido de las máquinas de control numérico y los formularios de conversión para la exportación a la máquina de control numérico. - Reconocer los tipos de archivos para enviar comandos de control numérico.	- Crear archivos de control numérico. - Convierte los archivos para exportarlos a máquinas de control numérico. - Envíe las órdenes de trabajo a las máquinas de control numérico.

Unidad C.3: DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES		
Resultado del aprendizaje C.3.1	Digitalización de objetos en 2 dimensiones y su archivo	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Conocer los sistemas de digitalización de imágenes en 2D y sus tipos de archivos.	Usar los procesos de digitalización en 2D y archivar las imágenes.	Escanea y archiva imágenes 2D.

Resultado del aprendizaje C.3.2	Digitalización de objetos en 3 dimensiones y su archivo	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Conocer los sistemas de digitalización de objetos en 3D y sus tipos de archivos.	Utiliza los procesos de digitalización en 3D y archiva los archivos de los objetos.	Escanea y archiva archivos de objetos 3D.

Unidad C.4: USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES El aprendiz podrá descubrir el potencial de las herramientas especializadas para la producción de artesanías, es decir, la impresora 3D, los sistemas de control numérico, el corte por láser u otros.		
Resultado del aprendizaje C.4.1	El aprendiz debe ser capaz de usar una impresora 3D	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimientos de producción 2D y 3D con aplicación en el sector de la artesanía	Compare las aplicaciones más comunes de la impresión en 3D y descubra las capacidades de impresión en 3D del sector de la artesanía	Producir conceptos para la introducción de nuevas soluciones digitales en el sector de la artesanía
Resultado del aprendizaje C.4.2	El aprendiz debe ser capaz de utilizar la máquina de control numérico	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimiento de los tipos de operaciones de las máquinas de control numérico en el sector de la artesanía	Concluir las capacidades de programación del sector artesanal con respecto a los sistemas de control numérico	Producir conceptos para la introducción de nuevas soluciones digitales en el sector de la artesanía
Resultado del aprendizaje C.4.3	El aprendiz debe ser capaz de usar el corte por láser	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Tener conocimientos de la aplicación del corte por láser en el sector de la artesanía	Comparar diferentes métodos de soluciones de corte por láser y presentar las capacidades de corte por láser del sector artesanal	Producir conceptos para la introducción de nuevas soluciones digitales en el sector de la artesanía
Resultado del aprendizaje C.4.4	El alumno debe ser capaz de utilizar otras herramientas y programas informáticos especializados para la producción de artesanía	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Modernización de las herramientas de expresión en el sector de la artesanía y esbozar los conceptos futuros para la producción de artesanías	Dar forma a las decisiones con el uso de herramientas innovadoras de control digital	Adaptar las herramientas innovadoras de las TIC a la producción artesanal

Unidad C.5: MEDIDAS PARA PREVENIR LOS RIESGOS OCUPACIONALES Y AMBIENTALES

Resultado del aprendizaje C.5.1	El alumno debe ser capaz de planificar y promover el sistema de gestión del medio ambiente y la seguridad	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**

- Explicar los conceptos relacionados con la seguridad, la higiene y la salud en el trabajo.
- Defina
  o Peligro
  o Accidente
  o Daños
  o Enfermedades y riesgos laborales
- Reconocer
  o Elementos individuales de protección
  o Riesgo de protección / función y reglas de uso
  o Elementos de protección colectiva de protección
	- Aplicar normas y procedimientos para actuar en situaciones de emergencia
	- Reconocer la importancia de la seguridad, la higiene y la salud en el trabajo.
		- Planificar y promover las etapas de aplicación del sistema de gestión de la protección individual, el medio ambiente y la seguridad.
		- Aplicar procedimientos para actuar en situaciones de emergencia.

Resultado del aprendizaje C.5.2	El alumno debe ser capaz de evaluar el riesgo y las condiciones de seguridad para el uso seguro de los materiales	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**

- Reconocer:
  o Riesgos y condiciones de seguridad
  o Normas de higiene personal, seguridad y salud en el trabajo
  o Precauciones para la manipulación de productos
- Identificar las obligaciones del empleador y del empleado de acuerdo con la legislación vigente.
- Explicar la importancia del equipo de protección colectiva y la protección individual
	Consulte y aplique la legislación, los reglamentos y las normas de intervención en el sector de la artesanía.	- Asumir la responsabilidad de preparar la documentación técnica y específica para el uso seguro de los materiales
		- Vigilar las condiciones de riesgo y seguridad

Resultado del aprendizaje C.5.3	El alumno debe ser capaz de aplicar buenas prácticas y normas de seguridad, higiene, salud y protección del medio ambiente	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**

Reconocer los principales problemas ambientales de hoy en día
  o Definiendo los residuos
  o Identificación de las entidades de gestión de determinadas corrientes de desechos
	- Aplicar las normas de seguridad, higiene, salud y protección del medio ambiente relacionadas con la actividad profesional.
	- Aplicar el cumplimiento de la normativa ambiental pertinente para el sector de la artesanía
		- Asumir la responsabilidad de planificar las buenas prácticas para el medio ambiente
		- Actuar de manera independiente para elaborar y aplicar estrategias de acción de gestión de desechos

TÍTULO *(MÓDULO / UNIDAD / Objetivos de aprendizaje)*	EQF (nivel)	Duración (horas)	ECVET (créditos) [4]
Módulo D: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LAS EMPRESAS DE ARTESANÍA	**5**	**80**	*3*

Unidad D.1: DESARROLLO DE NEGOCIOS, DE LA IDEA A LA ESCALA		
Resultado del aprendizaje D.1.1	El candidato debe ser consciente de las necesidades del negocio y ser capaz de aplicar y seguir las metodologías Lean.	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Comprender el proceso de identificación de necesidades - Comprender las metodologías de la Lean.	Completa una plantilla de lienzo para tu propio negocio.	Asesorar y apoyar a los alumnos en la creación de un Lienzo Completo.
Resultado del aprendizaje D.1.2	El candidato debe ser capaz de utilizar una gama suficiente de herramientas digitales para el desarrollo empresarial, la gestión y las herramientas de productividad.	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Conocer una gama de herramientas para el desarrollo de negocios... Entender: ○ Gestión del tiempo ○ El seguimiento del tiempo ○ Gestión de proyectos ○ Gestión de tareas	Utiliza una serie de herramientas digitales para: ○ Gestión del tiempo ○ El seguimiento del tiempo ○ Gestión de proyectos ○ Gestión de tareas	Instruye a los aprendices en el uso de al menos una herramienta para: ○ Gestión del tiempo ○ El seguimiento del tiempo ○ Gestión de proyectos ○ Gestión de tareas

Unidad D.2: HABILIDADES DE COMERCIALIZACIÓN DIGITAL EN LÍNEA PARA PROFESIONALES DE LA ARTESANÍA		
Resultado del aprendizaje D.2.1	El aprendiz debe ser capaz de utilizar el marketing digital para el sector de la artesanía	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Definir lo que es el marketing digital - Identificar los componentes de la comercialización digital	Proporcione ejemplos de comercialización digital	La voluntad de utilizar el marketing digital en los sectores de la artesanía
Resultado del aprendizaje D.2.2	El aprendiz debe ser capaz de utilizar el comercio electrónico para el sector de la artesanía	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
- Describa de qué se trata el comercio electrónico	Proporcione ejemplos de plataformas de comercio	La voluntad de utilizar las plataformas de

[4] *Peso relativo de las unidades*

- Enumere los tipos comunes de comercio electrónico	electrónico	comercio electrónico

Unidad D.3: COMUNICACIÓN DIGITAL PARA PRACTICANTES DE ARTESANÍA. COMUNIDAD Y PARTICIPACIÓN		
Resultado del aprendizaje D.3.1	El alumno debe ser capaz de identificar el paisaje digital (clientes, competidores, mercados)	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Identificar el paisaje digital, los competidores y la estructura del mercado	Comparar y analizar los competidores, los mercados	Voluntad de adaptar la práctica a los desafíos del paisaje digital
Resultado del aprendizaje D.3.2	El aprendiz debe ser capaz de encontrar su canal de clientes	
Conocimiento	**Habilidades**	**Competencias**
Identificar los canales adecuados para los clientes	Hacer uso del canal de clientes	Disposición a utilizar los canales disponibles en relación con la comunidad, los clientes, etc.