




FUNDACIÓN
ACCENTURE



JUNTOS
por el EMPLEO
de los más vulnerables

AD EMPLEA+ DIGITAL

EL MAYOR ESCAPARATE DEL MUNDO



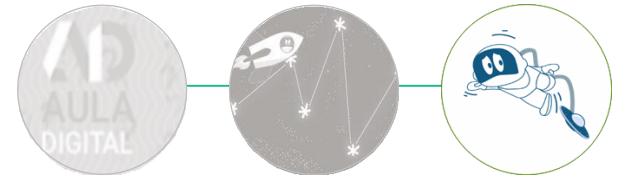
FEDERACIÓN INTERNACIONAL
Fe y Alegría

Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social



FORMACIÓN PARA EL TRABAJO

Conocimientos digitales



Cursos de conocimientos y competencias digitales

Cada curso se estructura de la siguiente manera...

1. Empezamos



2. Nos sumergimos



3. Experiencia digital



5. Para terminar



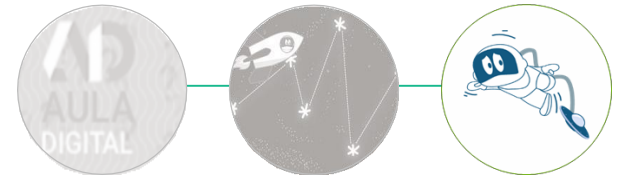
4. No te olvides



Un avatar nos guía por todo el Aula

La estructura de los cursos es flexible

Conocimientos digitales



Cursos de conocimientos y competencias digitales

Estructura de cursos

1. Empezamos

Videoanimación con el objetivo de:

- Dar la bienvenida al curso
- Presentar los principales contenidos que se van a tratar y los objetivos que se pretende alcanzar
- Mostrar la estructura del curso y cómo se va a abordar

tratar y los

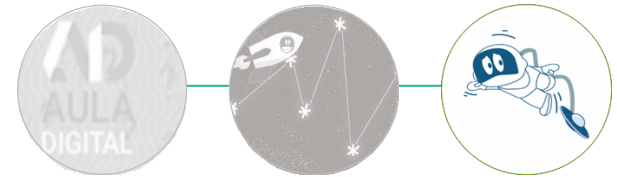


2. Nos sumergimos

- **Contenido VIRTUALIZADO e INTERACTIVO** en el que se profundiza en la materia. Incluye aspectos teóricos y ejercicios prácticos, con los que la persona beneficiaria aprenderá los conceptos digitales que se presentan en cada curso
- Está compuesto por diferentes píldoras formativas (entre 4 y 5)
- Incluye el apartado Sumérgete en habilidades



Conocimientos digitales



Cursos de conocimientos y competencias digitales

Estructura de cursos

3. Experiencia Digital

- Ejercicio EXCLUSIVO del curso **Mundo Digital**
- Actividad práctica para empezar a entrenar la parte teórica vista en el ejercicio **Nos sumergimos**

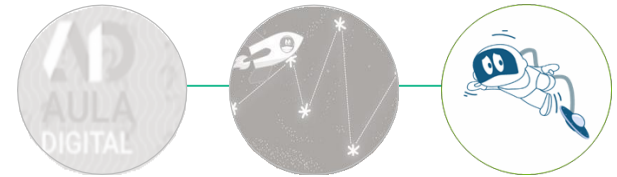


4. No te olvides

- **Infografía.** Ideas clave del curso, con los contenidos que no se deben olvidar, y que conviene repasar de vez en cuando para afianzar lo aprendido
- **Videoanimación.** Resumen de los contenidos clave vistos durante el curso. SÓLO DISPONIBLE en el curso Mundo Digital



Conocimientos digitales



Cursos de conocimientos y competencias digitales

Estructura de cursos

5. Para terminar

- **Cuestionario de conocimiento.** Prueba de destreza para demostrar lo aprendido. Si todas las respuestas son correctas, el curso se dará por completado
- Cada persona lo tendrá que realizar de forma individual, en el ordenador

MUNDO DIGITAL
Para terminar...

Hola de nuevo y...

¡Enhorabuena por haber llegado al último ejercicio del curso MUNDO DIGITAL! Ha llegado el momento de que conozcas cuánto has aprendido. ¿CÓMO?, pues muy sencillo, presta atención.

Te voy a hacer 5 preguntas relacionadas con el contenido del curso y te proporcionaré varias opciones de respuesta. Tu solo tendrás que seleccionar aquella/o que consideres más adecuada/s, ¿a que es sencillo?

Recuerda prestar mucha atención a las preguntas y evita el contacto con cualquier elemento que distraiga tu atención.

También te puede resultar útil visitar la **Guía rápida** para que conozcas el tipo de preguntas que vas a encontrar. Si prefieres empezar, pulsa en **"Saltar Guía rápida y comenzar ejercicio"**.

SALTAR GUÍA RÁPIDA Y COMENZAR EJERCICIO VER GUÍA RÁPIDA

© 2018 Accenture todos los derechos reservados

Anexo conocimientos digitales





EL MAYOR ESCAPARATE DEL MUNDO

Índice	Descripción
1. El comercio electrónico	
1.1 Evolución	Cómo ha evolucionado el comercio desde los modelos más tradicionales hasta llegar al comercio electrónico.
1.2 ¿Qué es?	En qué consiste el comercio electrónico.
1.3 Principales tendencias	a) Compra de objetos y servicios nuevos (ropa, viaje, comida, etc.). b) Venta de servicios profesionales (clases particulares, etc.). c) Compra/venta de objetos de segunda mano (mesa, armario, etc.).
2. Ventajas e inconvenientes	
2.1 Ventajas	Ventajas del comercio electrónico (ahorro de tiempo, facilidad de poder disponer de mucho más productos sin moverte de casa/trabajo, etc.).
2.2 Inconvenientes	Cuáles son los riesgos del comercio electrónico (asegurarte de comprar en webs seguras, etc.).
2.3 Juego	
3. Qué necesitas para comprar en internet	
3.1 Tecnologías y servicios digitales necesarios	Computadora, dispositivo móvil, Tablet, red Wifi (asegurar que hay red y la conexión en segura).
3.2 ¿Aplicación (App) o página Web?	Para comprar existen dos opciones, descargar la aplicación o hacerlo directamente desde la pagina web de la tienda, se explicarán las dos opciones.
3.3 Formas de pago	Tarjeta de credito, transferencia bancaria, cuenta de PayPal, pago contra-reembolso.
4. Plataformas de comercio electrónico	
4.1 Principios comunes	Dar de alta usuarios, introducir forma de pago, carrito de la compra, dirección de envío.
4.2 Tipo de consumo	Introducción al comercio de "primera mano" y demostración de uso de aplicaciones.
4.3 Consumo a empresas	
4.4 Consumo entre particulares	