



**T4.3.2 Biblioteca de habilidades técnicas – Curso concepto de
foto-video**

**ORANGE: PROYECTO DE CREATIVIDAD, INNOVACIÓN Y
TECNOLOGÍA**

**Programa Erasmus+ 2014-2020
ALIANZA DEL CONOCIMIENTO 2018**



CUADRO SINÓPTICO

WP nº y título	WP4. Kit de herramientas innovador
Tarea nº y título	T4.3. Recopilación de buenas prácticas y creación de nuevos módulos de formación hasta un total de 6 validando el proceso con diferentes culturas elementos, procesos o modelos de negocio.
Resultado nº y título	R4.2. MÓDULOS DE FORMACIÓN
Título completo del documento	T4.3.2 Biblioteca de habilidades técnicas- Curso de concepto de foto-video
Breve descripción	Este documento presenta el curso De Concepto Foto-video, que forma parte del Módulo 2. Habilidades técnicas. El objetivo del curso es que el profesor adquiera las competencias técnicas sobre cómo desarrollar un multimedia basado en una serie de fotos, y también proporcionarle materiales y orientación para transmitir estos conocimientos a sus alumnos en el aula. Siguiendo las lecciones propuestas en este curso, los alumnos implementarán un multimedia basado en fotos sobre algún patrimonio natural o cultural de sus ciudades. Se incluyen videos que describen los objetivos de cada tema.
Fecha prevista de entrega	Mes 30 (junio 2021)
Fecha de entrega real	13/01/2021
Versión nº3	Nuevo: Cómo aplicar SCRUM (nuevo capítulo 6), enlace al curso abierto, requisitos (capítulo 7), evaluación (capítulo 9), vía para adquirir competencias (capítulo 11), anexos I, II y III
Fecha de la última versión emitida	Noviembre 2020
Colaboradores	<p>1. UPV: elaboración del documento</p> <p>2. ICDS: Es necesario simplificar el capítulo 1. La UPV ha simplificado la forma de calificar las competencias: del 1 al 5 en la primera versión del documento, A-B-C, siguiendo los descriptores de resultados de aprendizaje dados por EntreComp y DIGCOMP (incluidos en los anexos I y II)</p> <p>3. BINS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elimine la información sobre las competencias de Digicom y Entrecomp de las hojas informativas para mantenerlas simple y fáciles de usar por los profesores. (pendiente - necesitamos esta información para establecer el camino para adquirir competencias) • Estimar el tiempo utilizado en las lecciones para obtener la carga de trabajo total del estudiante por lección (pendiente) <p>4. MATERAHUB: simplificar la plantilla para T2L video ppt (white paper). La UPV ha proporcionado otra plantilla que se adapta al curso de cómic.</p> <p>5. UTH: Revisión en inglés</p>
Próximos pasos esperados	Revisión externa



información contenida en ella.



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

Contenido

Módulo II Biblioteca Técnica Curso II.1 Curso de Concepto Foto-video	3
Capítulo 1. Introducción	3
Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje	4
Capítulo 3. Tipos de materiales educativos.....	5
Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras.....	5
Aprendizaje basado en proyectos	6
Flip-teaching (opcional).....	6
Aprendizaje combinado	6
Gamificación (opcional).....	6
E-SCRUM (opcional)	7
Capítulo 5. Contenidos del curso.....	8
Tema 1. Fotografía	9
Tema 2. Sonido y guion	17
Tema 3. Edición	23
Capítulo 6. Cómo implementar E-SCRUM	29
Capítulo 7. Requisitos del concepto de foto-video multimedia.....	37
Capítulo 8. Herramientas útiles.....	38
Capítulo 9. Evaluación	39
Evaluación docente para obtener el certificado Europass.....	39
Propuesta de evaluación para los alumnos a utilizar por los profesores.....	39
Capítulo 10. Pasos para subir los multimedia implementados en el aula.....	41
La ciudad está en la plataforma O-City World	41
La ciudad no está en la plataforma O-City World	41
Capítulo 11. Vía para adquirir competencias	42
Competencias DIGCOMP.....	42
Competencias de ENTRECOMP	42
E-SCRUM: Competencias adicionales de DIGCOMP y ENTRECOMP	50
Capítulo 12. Otras formaciones relacionadas con la fotografía.....	51
Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual	51
Módulo III. Negocio	51
Módulo IV. Habilidades blandas.....	51



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

Bibliografía	52
Anexo I. DIGCOMP: marco para desarrollar y comprender las competencias digitales	53
Anexo II. EntreComp: el marco de competencias empresariales	61
Anexo III. Plantilla de carta de invitación para incluir una ciudad en O-City	83

Módulo II Biblioteca Técnica Curso II.1

Curso de Concepto Foto-video

Capítulo 1. Introducción

El objetivo del proyecto O-City es descubrir y promover el patrimonio natural y cultural de nuestras ciudades, y, al mismo tiempo, estimular la economía naranja inyectando conocimiento técnico y profesional en la promoción natural y cultural de las ciudades implicadas. Por un lado, la promoción del patrimonio natural y cultural de las ciudades se conseguirá mediante la creación de elementos multimedia creativos (foto, vídeo, cómic, animación, podcast, ...) de cada ciudad y subirlos a la [plataforma O-City World](#). Por otro lado, con el objetivo de desarrollar la economía creativa de las ciudades, se han desarrollado diferentes cursos para profesores sobre los elementos multimedia creativos que se ubicarán en la plataforma O-City. Estos cursos incluyen recursos sobre cómo poner en práctica los contenidos con sus alumnos. De esta forma, profesores y alumnos crearán nuevos elementos multimedia creativos de sus propias ciudades que, tras ser validados, serán subidos a la [plataforma O-City World](#).

Además, el desarrollo de habilidades culturales, blandas y empresariales también es necesario para los nuevos profesionales de la economía naranja. Por esta razón, el plan de capacitación de O-City consta de los siguientes 4 módulos de habilidades:

1. Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual (PI): Contenido básico relacionado con el patrimonio natural y cultural (definición, clasificación, importancia, etc.) y la protección de la propiedad intelectual (definición, categorías, métodos, etc.)
2. Módulo II. Técnico: Contenido básico necesario para desarrollar elementos multimedia (fotografía, vídeo, animación, etc.) sobre el patrimonio.
3. Módulo III. Negocios: Contenidos básicos relacionados con las habilidades empresariales y de emprendimiento en la economía naranja (creación de modelos de negocio, marketing digital, etc.)
4. Módulo IV. Habilidades blandas: Contenidos para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y en general las habilidades interpersonales como herramienta para mejorar la integración profesional.

Este documento presenta el curso Concepto de Foto-video, que forma parte del Módulo II. El objetivo del curso es dotar a los profesores de los conocimientos y competencias técnicas adecuadas sobre cómo desarrollar un multimedia basado en una serie de fotos, y también proporcionarle materiales y orientación para transmitir estos conocimientos a sus alumnos en el aula. Siguiendo las lecciones propuestas en este curso, los estudiantes implementarán un multimedia basado en fotos sobre algún patrimonio natural o cultural de sus ciudades. El curso está disponible en formato abierto en: https://poliformat.upv.es/portal/site/CFP_73960_30955

Los temas principales de este curso son la técnica, la composición y la iluminación en fotografía; grabación del guion y selección de música; edición y montaje de todo el proyecto audiovisual. Utilizando estos conocimientos, los alumnos desarrollan un producto que presenta, en pocos segundos, un viaje por el yacimiento donde se ubica el elemento patrimonial a través del sonido y la imagen, proporcionando una experiencia audiovisual que garantice su conocimiento y posterior conservación. Finalmente, el profesor subirá los multimedia producidos en su aula a la [plataforma O-City World](#) tras la evaluación de su calidad.

Este documento está estructurado de la siguiente manera. El capítulo 2 detalla los objetivos de aprendizaje del curso. El capítulo 3 describe los tres tipos de materiales de aprendizaje desarrollados: T2L-Maestro para aprender, T2T-Maestro para enseñar y S2P- Estudiante para practicar. El capítulo 4 informa de las metodologías de aprendizaje innovadoras que se utilizan en el curso propuesto (aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje combinado) y las que los profesores pueden decidir utilizar (flip-teaching, gamificación y E-Scrum). El capítulo 5 está dedicado a dar los contenidos del curso, que se divide en tres temas, cada uno de los cuales consta de cuatro lecciones. Para cada lección, todos los materiales (T2T, T2L y S2P) están vinculados y se dan recomendaciones sobre cómo planificar las lecciones. El Capítulo 6 describe cómo aplicar E-SCRUM para desarrollar el multimedia utilizando los recursos del Capítulo 5. El capítulo 7 indica los requisitos técnicos para que el concepto de foto-video multimedia se cargue en la [plataforma O-City World](#). El capítulo 8 incluye enlaces a algunas herramientas útiles para desarrollar el multimedia basado en fotos y, también, algunas pautas para implementar E-Scrum en este curso. El capítulo 9 está dedicado a la evaluación/ evaluación: los profesores serán evaluados a través de pruebas sobre el material ST2T; y se proporcionan algunas rúbricas a los profesores para facilitar la evaluación de los estudiantes. El capítulo 10 describe los pasos a seguir por los profesores para subir a la plataforma [O-City World](#) aquellos multimedia que tengan la calidad requerida. El capítulo 11 define el camino para adquirir competencias mediante la identificación de las competencias del marco DIG COMP (Ferrari, 2013) (Bacigalupo, Kampylis, Punie y Van den Brande, 2016) y ENTRECOMP con las que los estudiantes trabajarán cada una de las actividades propuestas del curso de contenidos foto-video. Finalmente, en el Capítulo 12 los profesores pueden encontrar más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City con actividades relacionadas con la fotografía. Los profesores pueden decidir qué recursos son más adecuados o útiles para su aula en función de su realidad docente (nivel educativo, asignatura, ...). De esta manera, los profesores adaptarán la ruta de aprendizaje de sus estudiantes centrándose en la técnica, la cultura, la propiedad intelectual, los negocios y / o las habilidades blandas.

Capítulo 2. Objetivos de aprendizaje

El objetivo general del proyecto O-City es proporcionar una serie de herramientas virtuales que permitan a los docentes formarse en temas multimedia, otorgando conocimientos técnicos y artísticos para obtener un producto audiovisual coherente con los requisitos del proyecto. El objetivo final es que los profesores transmitan todo este conocimiento en el aula, para que sus alumnos generen productos audiovisuales que alimenten la plataforma O-City World.

Después de tomar el curso de contenido de foto-video, el profesor (y sus estudiantes cuando el

curso se lleve al aula) podrán:

1. Aplicar nociones básicas de fotografía al patrimonio cultural y natural.
2. Un guion que resume los valores más importantes de una realidad patrimonial.
3. Selecciona la música que mejor acompañe al guion desarrollado.
4. Graba el guion para la realidad patrimonial elegida.
5. Montaje de fotos, música y voz en off en un proyecto multimedia.
6. Edita el proyecto, mediante el uso correcto de las fotos, el audio del guion en voz en off y la música seleccionada en varias bandas sonoras.
7. Genere el multimedia final para ser subido a la plataforma O-City World.

Capítulo 3. Tipos de materiales educativos

Uno de los propósitos de O-City es que los profesores utilicen nuestro programa de formación, no solo para aprender, sino también para incorporar el proyecto O-City en sus actividades académicas diarias en el aula, donde sus alumnos crearán multimedia a partir de fotos. En este sentido, los profesores elegirán qué contenidos del curso de concepto de foto-video (y otros cursos relacionados: cultura, PI, negocios y habilidades blandas) son útiles para ellos en función de su formación previa; y qué contenidos llevar a su aula, en función del tipo de asignatura o nivel de sus alumnos.

En general, los materiales educativos desarrollados se clasifican en tres tipos.

Profesor para aprender (T2L): contenidos (vídeos, ppts, pdfs, ...) para proporcionar al profesorado unos conocimientos técnicos básicos aplicados al patrimonio cultural y natural. Los profesores transmitirán estos conocimientos a sus alumnos (pueden utilizar los mismos contenidos en el aula).

Profesor a enseñar (T2T): contenidos (vídeos, ppts, pdfs, ...) y actividades preparadas para que los profesores las utilicen en el aula. Estas actividades están preparadas para ser desarrolladas directamente por el profesor en el aula y se pueden adaptar a la asignatura y al nivel educativo. Las actividades T2T son las recomendadas para conseguir que los alumnos creen el multimedia a base de fotos.

Estudiante a practicar (S2P): actividades adicionales opcionales preparadas para que los estudiantes se adentran en algún tema. Los profesores decidirán si proponen alguna actividad S2P o no.

Capítulo 4. Metodologías de aprendizaje innovadoras

Este capítulo está dedicado a explicar las posibles metodologías de aprendizaje innovadoras que se pueden utilizar en el curso de contenido de foto-video cuando el profesor lleva el curso al aula.

Aprendizaje basado en proyectos

El objetivo de este curso es que los alumnos desarrollen un proyecto específico trabajando en equipo: un multimedia basado en fotos. Pero no solo se ofrece formación técnica, sino también formación en cultura, PI, empresas y habilidades blandas (véase el Capítulo 12), por lo que se ofrece a los estudiantes una formación integral en el sector de la economía naranja. Adicionalmente, el trabajo en equipo a través del proyecto fomenta el aprendizaje colaborativo: trabajo autónomo responsable y en equipo, aumento del respeto y la tolerancia, crecimiento personal, mejora de las habilidades de comunicación, internalización de los conocimientos académicos, mayor control del alumno en el proceso de aprendizaje, trabajo en equipo, interés y motivación, mejora de la autoestima, desarrollo de habilidades intelectuales y profesionales y uso eficiente de los recursos.

Flip-teaching (opcional)

La mayoría de los materiales preparados para profesores (T2L) pueden ser utilizados por los estudiantes (T2T). Los maestros pueden proponer a los estudiantes que trabajen en estos materiales en casa antes de la clase. De esta forma, el tiempo en la clase se puede utilizar para responder consultas sobre el trabajo realizado en casa o para profundizar en el tema. Esta metodología promueve la participación activa de los estudiantes. Además, ofrece la oportunidad de enfocar el tiempo de clase en las formas superiores de trabajo cognitivo (aplicación, análisis, síntesis y evaluación). Como se describe en la taxonomía revisada de Bloom, involucrando a los estudiantes en tareas complejas con el apoyo del maestro y la participación del grupo de compañeros. En el capítulo 5 se especifican las actividades que pueden proponerse utilizando esta metodología. Puede encontrar más información sobre esta metodología en (Bergmann & Sams, 2012).

Aprendizaje combinado

Este curso combina materiales educativos en línea (como videos T2L descritos en el Capítulo 5) y métodos tradicionales de aula basados en el lugar. Las prácticas presenciales en el aula se combinan con actividades mediadas por computadora que los estudiantes están asignados a hacer en casa (algunas actividades T2T descritas en el Capítulo 5). Esta metodología permite a los estudiantes trabajar por su cuenta con nuevos conceptos, mientras que los profesores pueden apoyar individualmente a los estudiantes que necesitan atención especial o personalizada.

Gamificación (opcional)

Los profesores pueden introducir la gamificación en el curso para aumentar el compromiso de los participantes. Los estudiantes pueden obtener puntos haciendo las actividades propuestas en el Capítulo 5 (T2L y S2P). El profesor asigna puntos a cada equipo (o a cada alumno si el profesor considera necesario que alguna tarea se realice de forma individual) tras evaluar cada

actividad y hace visible el ranking. Al final del curso, el profesor asigna puntos a cada multimedia creado y los estudiantes asignan puntos a los multimedia creados por sus compañeros.

E-SCRUM (opcional)

Scrum es un marco para el desarrollo de productos complejos ampliamente utilizados en el desarrollo de tecnología de la información (TI). Esta metodología ha sido adaptada para gestionar equipos de trabajo en entornos educativos (E-Scrum). E-Scrum se puede utilizar en el curso de concepto Photo-Video para desarrollar un multimedia sobre el patrimonio cultural o natural. Los roles en este proyecto son:

- **Product Owner** (el profesor que ha seguido uno de los planes formativos de O-City) determina los objetivos de aprendizaje y es responsable de supervisar y calificar los resultados. También facilitará el proceso de E-Scrum y el proceso de desarrollo personal y de equipo. Él/ ella utilizará los materiales de aprendizaje proporcionados en este curso.
- **El Equipo Scrum** está compuesto por cuatro o cinco alumnos que se comprometen a desarrollar un proyecto audiovisual (multimedia basado en contenidos fotográficos-fotográficos-vídeo).
- Uno de los miembros del equipo de Scrum realiza el rol **Scrum Master**. El Scrum Master es un "líder de servicio y entrenamiento". Él / ella ayuda a su equipo a desempeñarse de manera óptima, pero él/ ella no dirige el equipo.
- **Los Stakeholders son personas** involucradas en el proyecto O-City que se encargan de validar el producto final.
-

Cada proyecto de E-Scrum comienza con la implementación del **Product Backlog**. Esta es una lista de requisitos y prioridades del proyecto. Esto es definido por el Product **Owner** (el profesor), en colaboración con el Equipo **Scrum** (los estudiantes).

El trabajo en E-Scrum se divide en **Sprints**. Cada Sprint tiene una duración de dos semanas. Los sprints están compuestos por cuatro eventos:

1. **Planificación del Sprint**: una reunión donde los estudiantes deben elegir qué requisitos se van a implementar en este sprint.
2. **Daily Sprint**: reuniones diarias donde los alumnos comparten sus mejoras con el resto del equipo
3. **Sprint Review**: un evento donde el equipo presenta el resultado del Sprint, en forma de producto mínimo viable (VMP)
4. **Sprint Retrospective**: una reunión donde el equipo piensa en cómo han gestionado el trabajo. Se trata de un encuentro introspectivo, útil para mejorar la competencia de trabajo en equipo.

Más detalles sobre cómo hacer el backlog del producto y cómo dividir el curso en sprints se dan en el Capítulo 6.

Capítulo 5. Contenidos del curso

Para comenzar el curso, un [vídeo introductorio](#) explica cómo se puede utilizar la fotografía como medio audiovisual para gestionar y difundir los principales valores de los elementos patrimoniales, ya sean naturales y culturales. El vídeo contiene una introducción a tres temas (Fotografía, Sonido y Guion, Edición) aplicados al Patrimonio. A partir de ahí, se incluye una [referencia de realización audiovisual](#) para el patrimonio natural con un ejemplo de una foto de Marjal de Gandía. Muestra todos los conceptos vistos anteriormente para que puedan ser abordados por el profesor en el aula.

La Tabla 1 muestra los tres temas, cada uno dividido en cuatro lecciones:

TEMA	LECCIÓN
T1. Fotografía	L1. La fotografía como herramienta para la conservación del patrimonio
	L2. Elementos de una cámara
	L3. Diafragma, velocidad de obturación y sensibilidad ISO
	L4. Composición de la imagen y características de la luz en la fotografía patrimonial
T2. Sonido y guion	L1. Escribir un guion
	L2. Buscar una pista de música
	L3. Grabación de sonido in situ
	L4. Grabación de lecturas de guiones
T3. Edición	L1. Edición de fotos
	L2. Proyecto audiovisual
	L3. Revisando el video
	L4. Montaje de la versión final del proyecto

Tabla 1. Estructura del curso en temas y lecciones

En el primer tema se analizan algunas herramientas técnicas, compositivas y de iluminación centradas en el Patrimonio Natural y Cultural. Este conocimiento nos permitirá mejorar la imagen obtenida y resaltar los valores del sitio para transmitir correctamente sus principales características. La composición y la iluminación son esenciales a la hora de abordar este tipo de realización multimedia. El objetivo principal es resaltar los elementos más importantes y hacer que el espectador se sienta como si estuviera allí. Por ejemplo, cuando nos referimos a las instalaciones del centro de interpretación o a la accesibilidad del sitio, debemos buscar imágenes que combinen el patrimonio con estos objetos para que se note en las fotos. Por último, cabe destacar la importancia del factor pedagógico del patrimonio, generalmente compuesto por una serie de paneles informativos a través de los cuales debemos trabajar fotográficamente para que se pueda apreciar su contenido, integrándolos en el sitio con el resto de elementos.

En el segundo tema, se describen las principales características del guion y los recursos

audiovisuales a utilizar en el proyecto. Una vez obtenido el suficiente material fotográfico, se seleccionan las imágenes que formarán parte de la realización multimedia, eligiendo aquellas que resalten las principales características del bien patrimonial. El guion debe incluir toda la información obtenida y será el eje impulsor del proyecto audiovisual. El texto debe ser grabado para incluirlo como una voz en off con la música adecuada.

Finalmente, el tercer id de tema dedicado a editar y ensamblar el proyecto. La primera fase consistirá en definir su duración y según ese valor, se combinarán los recursos para interactuar entre sí y permitir que la información se transmita correctamente (fotos, locución y música).

En las siguientes secciones se describirá en detalle cada tema y sus lecciones.

Tema 1. Fotografía

Este tema explora los aspectos técnicos de la fotografía aplicados a la promoción del patrimonio. Los principales objetivos del tema se describen en un [video](#). Se divide en cuatro lecciones:

1. **La fotografía como herramienta para la conservación del patrimonio:** se discute cómo se puede utilizar la fotografía como medio audiovisual para gestionar y difundir los principales valores del patrimonio. La plataforma O-City World se presenta como una herramienta para promover el patrimonio natural y cultural.
2. **Elementos de una cámara:** se analiza cómo funciona una cámara y se proporcionan una serie de consejos técnicos para mejorar tus fotografías centradas en el patrimonio cultural y natural. De esta manera, conociendo el equipo, podemos aprovechar al máximo para obtener una imagen de calidad que nos permita transmitir una serie de conceptos e información valiosa con pocas palabras.
3. **Diafragma, Velocidad de obturación y Sensibilidad ISO:** se explica cómo utilizar algunos elementos de la cámara (diafragma, velocidad de obturación y sensibilidad) para mejorar nuestras fotografías
4. **Composición de la imagen y características de la luz en la fotografía patrimonial:** se analizan las reglas fundamentales para saber cómo se deben ordenar los elementos de la imagen con el fin de transmitir correctamente la información del activo. La iluminación en la fotografía del patrimonio natural y cultural varía en función del uso del sol como foco de luz, por lo que debemos conocer su posición todo el tiempo. El balance de blancos nos permite seleccionar el color final de la imagen. En general, podemos tener imágenes con temperaturas más frías o más cálidas según el objeto que estemos retratando. Porque eso, la luz es el elemento principal y fundamental de la fotografía.

En las tablas 2, 3, 4 y 5 se describen los materiales proporcionados al maestro para cada lección.

Cada lección corresponde a una clase del profesor con sus alumnos. Los materiales (vídeos y pastillas) preparados para que el profesor aprenda (T2L) también se pueden utilizar directamente en el aula (profesor para enseñar – T2T), o se puede asignar una tarea para los alumnos, que consiste en ver los vídeos en casa antes de la clase (en color verde en las tablas). Esta última opción se conoce como flip-teaching, en la que el tiempo en clase se utiliza para resolver dudas e ir más allá en el proyecto. Los videos explican los conceptos teóricos de una lección, mientras que las píldoras muestran ejemplos prácticos de estos conceptos teóricos para ayudar en la comprensión. Como se dijo anteriormente, el objetivo de este curso es que los alumnos, guiados por un profesor que ha realizado este curso, desarrollen multimedia a partir de fotos para ser subidas en la plataforma O-City World. Para lograr este objetivo se recomiendan varias actividades para cada lección (T2T- en color azul) y se detalla si los alumnos necesitan trabajar en el aula, en la calle (la mayoría de ellas) o en casa. Se proponen actividades extra (S2P – en color salmón) para aquellos profesores que quieran profundizar en el tema de la lección. Además, se incluyen recomendaciones de qué hacer en clase en cada lección. Todos los materiales preparados (contenido de la lección en pdf, videos, contenido de video en pdf y hojas informativas de actividades en pdf) están vinculados en las tablas. Los alumnos deberán entregar todas las actividades propuestas antes de la siguiente lección, cuando el profesor resolverá sus dudas (si los alumnos no realizan/imparten la actividad, no tendrán dudas). Después de resolver sus dudas, los estudiantes deben corregir sus actividades y entregarlas nuevamente al maestro. Aunque trabajar en equipo para desarrollar el multimedia es muy recomendable, la mayoría de las actividades propuestas se pueden realizar de forma individual para obtener mejores resultados.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
1 La fotografía como herramienta para la conservación del patrimonio	T2L/T2T	Vídeo T1. L1. La fotografía como herramienta para la conservación del patrimonio (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo se puede utilizar la fotografía como medio audiovisual para gestionar y difundir los principales valores del patrimonio	15'	en casa (antes de la lección -flip-teaching) o en el aula	Presente la plataforma O-city World (vea algunos ejemplos) Explicar video T1. L1 o resolver dudas (si se chancla) Explicar actividades A.T1. L1.1 y A.T1. L1.2 (para que los alumnos lo hagan en casa), y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T1. L1.1.
	T2L/T2T	Píldora T1.L1. 1. A partir de la foto de la iglesia, mostrar los elementos que se pueden destacar: arcos, columnas e iluminación (video)		5'	En casa	
	T2T	Actividad A.T1. L1.1. Caracterización del patrimonio (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Definición de una serie de valores para diferentes elementos	1h	En casa	
	T2T	Actividad A.T1. L1.2 Fotografía y catalogación (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Toma una serie de fotografías que resaltan los valores del patrimonio	1h	en la calle	
	S2P	Actividad extra EA. T1. L1.1. Descubrir el patrimonio a través de la fotografía (hoja informativa de actividad en pdf)	Cada alumno selecciona una realidad patrimonial, y busca una imagen de la misma, poniendo en práctica los conceptos teóricos analizados.	1 hora	en el aula	

Tabla 2. Materials proporcionados para la Lección 1. La fotografía como herramienta para la conservación del patrimonio del Tema 1. Fotografía.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
2 Elementos de una cámara	T2L/T2T	Vídeo T1. L2. Elementos de una cámara (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo utilizar algunos elementos de la cámara (objetivos y distancia focal, balance de blancos y el fotómetro) para mejorar nuestras fotografías	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre Actividades T1 anteriores. L1.1 y T1. L1.2 Explicar video T1. L2 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza) Explicar actividades A.T1. L2.1 y A.T1. L2.2 (para que los alumnos lo hagan en casa), y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T1. L2.1
	T2L/T2T	Píldora T1.L2.1. Mostrar la misma imagen fotografiada con dos objetivos diferentes (gran angular y teleobjetivo) (vídeo)		5'	En casa	
	T2L/T2T	Píldora T1.L2.2. Incorporar ejemplos de fotografías con móviles, efectos o filtros que se puedan utilizar a través de aplicaciones (vídeo)		5'	En casa	
	T2T	Actividad A.T1. L2.1 City Tour (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Aprende a mirar a través de la cámara. Hacer turismo en la ciudad con la cámara en la mano para detectar los elementos que necesitan ser diseminados	4h	en la calle	
	T2T	Actividad A.T1. L2.2. Retratar el patrimonio (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Una vez identificados los bienes culturales o naturales, realizar las primeras fotografías en modo manual	4h	en la calle	
	S2P	Actividad extra EA. T1. L2.1. Recorridos fotográficos (hoja informativa de actividad en pdf)	Crear grupos de trabajo y organizar excursiones a realidades patrimoniales que los propios alumnos seleccionen. Cada uno de los grupos deberá elegir una tipología diferente y mostrar sus	4h	en la calle	

			valores a través del material fotográfico obtenido			
--	--	--	--	--	--	--

Tabla 3. Materiales proporcionados para la Lección 2. Elementos de una cámara del Tema 1. Fotografía.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
3 Diafragma, velocidad de obturación y sensibilidad ISO	T2L/T2T	Vídeo T1. L3. Diafragma, velocidad de obturación y sensibilidad ISO (contenido de la lección en pdf , vídeo , contenido de vídeo en pdf)	Explicación sobre cómo utilizar algunos elementos de la cámara (diafragma, velocidad de obturación y sensibilidad) para mejorar nuestras fotografías	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre actividades anteriores T1.L2.1 y T1.L2.2 Explicar el video T1.L3 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza) Explicar la actividad A.T1. L3.1 (para que los alumnos lo hagan en casa) y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T1. L3.1
	T2L/T2T	Píldora T1.L3.1. Vídeo que muestra la configuración de la cámara (vídeo)		5'	En casa	
	T2T	Actividad A.T1. L3.1 Trabajar con el triángulo de exposición (vídeo , contenido de vídeo en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Configura tu cámara para retratar el patrimonio. A través de los conceptos vistos, realizar una serie fotográfica en modo manual aplicando la técnica, composición e iluminación adecuada al tipo de patrimonio	4h	en la calle	
	S2P	Actividad extra EA. T1. L3.1. Mira y dispara. ¿Cómo puedo mejorar mi fotografía? (hoja informativa de actividad en pdf)	Crea y mejora tus fotos con el triángulo de exposición. Aplique diferentes velocidades de obturación, sensibilidades y apertura a la misma imagen para evitar los cambios.	4h	en la calle	



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

Tabla 4. Materiales proporcionados para la Lección 3. Diafragma, velocidad de obturación y sensibilidad ISO del Tema 1. Fotografía.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
4 Composición de la imagen y características de la luz en la fotografía patrimonial	T2L/T2T	Vídeo T1. L4. Composición de la imagen y características de la luz en la fotografía patrimonial (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Explicación sobre cómo componer e iluminar tu foto para mejorar el mensaje	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	<p>Resolver dudas sobre la anterior actividad T1.L3.1</p> <p>Explicar el video T1.L4 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)</p> <p>Explicar actividades A.T1. L4.1 y A.T1. L4.2 (para que los alumnos lo hagan en casa), y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T1. L4.1</p>
	T2L/T2T	Píldora T1.L4.1. Incorporar un ejemplo de fotografía donde se aplique la regla de los tercios (video)			En casa	
	T2L/T2T	Píldora. Incorporar otro ejemplo de la misma foto con el fondo desenfocado y con el fondo enfocado (video)			En casa	
	T2L/T2T	Píldora. Ejemplo de una foto bien tomada con el móvil y mal tomada para poder mejorarla con los conceptos vistos (video)			En casa	
	T2L/T2T	Píldora. Ejemplo de la misma foto con diferentes WBs para ver cómo cambia el color (video)			En casa	
	T2T	Actividad A.T1. L4.1. La composición como necesidad (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Aplicar los conceptos compositivos a las fotos obtenidas	2h	en la calle	
	T2T	Actividad A.T1. L4.2. La iluminación como herramienta para conseguir una imagen óptima (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Aplicar las herramientas de iluminación a las fotos obtenidas	4h	en la calle	

	S2P	Actividad extra EA. T1. L4.1. Resolución de problemas de exposición (hoja informativa de actividad en pdf)	Uso de aplicaciones informáticas gratuitas para mejorar la composición y la iluminación de la fotografía obtenida	2h	en casa o en el aula	
--	-----	--	--	----	-------------------------	--

Tabla 5. Materiales proporcionados para la Lección 4. Composición de la imagen y características de la luz en la fotografía patrimonial del Tema 1. Fotografía.

Tema 2. Sonido y guion

Este tema está dedicado a cómo escribir un guión y diferenciar la información relevante que debe transmitirse a la hora de promover el patrimonio a través de un elemento multimedia. Además, aprenderás a grabar la voz en off y combinarla con la música para acompañar y resaltar los valores del bien cultural o natural. Los principales objetivos del tema se describen en un [video](#). Este tema se divide en cuatro lecciones:

1. **Escribir un guion para un determinado contenido multimedia:** el guion necesita una investigación profunda sobre el elemento patrimonial que se debe promover, cuanto más profunda sea la investigación, mayor será la calidad del guion.
2. **Búsqueda de una pista de música de acuerdo con las características y valores del bien cultural o natural:** la música seleccionada no debe afectar a la narración o al guion, sino que debe adaptarse a ella. En este sentido, la música tiene un poder evocador muy fuerte.
3. **Grabación de sonido in situ, consejos para eliminar el ruido exterior:** el sonido externo necesita ser grabado con la mejor calidad posible.
4. **Grabación de lecturas de guiones en la sala de estudio:** el guion debe grabarse en condiciones que garanticen su óptima calidad, por lo que debe buscar espacios cerrados y equipos de audio en condiciones.

Las Tablas 6, 7, 8 y 9 describen los materiales proporcionados al profesor para cada lección, utilizando la misma nomenclatura (T2T, T2L, STP) y recomendaciones para usar este tema en el aula que las tablas del Tema 1.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
1 Escribir un script para un determinado contenido multimedia	T2L/T2T	Vídeo T2. L1. Escribir un guion (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Cómo escribir un guion que resuma todos los valores asignados a la realidad patrimonial	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre Actividades T1 anteriores. L1.1 y T1. L1.2
	T2T	Actividad A.T2. L1.1. Identificar las características del bien cultural o natural que deben transmitirse (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Investigar el elemento cultural o natural para identificar solo lo que es relevante para el guion.	2h	En casa	Explicar video T2. L1 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)
	T2T	Actividad A.T2. L1.2. Primera revisión (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Escribir una breve reseña de una realidad patrimonial seleccionada	2h	En casa	Explicar las actividades A.T2. L1.1 y A.T2. L1.2 (para que los estudiantes lo hagan en casa)
	T2T	Actividad A.T2. L1.3. Propuesta de patrimonio (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Complete el archivo O-City con la información obtenida en el guion escrito en la Plataforma O-City World	2h	en el aula	Explicar los requisitos del concepto de foto-video multimedia para formar parte de la plataforma O-City World
	S2P	Actividad extra EA. T2. L1.1. Describir el patrimonio (hoja informativa de actividad en pdf)	Crear una matriz DAFO para un activo cultural o natural seleccionado, con el fin de ver las fortalezas y oportunidades que se pueden obtener de las debilidades o amenazas. De esta manera, será más fácil organizar la información que debe incluirse en el script.	2h	en el aula	Hacer Actividad A.T2. L1.3 en el aula. Proponer a los estudiantes que escriban en el aula una breve descripción de su patrimonio seleccionado en la Plataforma Mundial O-City Opcionalmente propone la actividad Extra EA. T2. L1.1

Tabla 6. Materiales proporcionados para la Lección 1. Escribir un guion para un determinado contenido multimedia del Tema 2. Sonido y guion.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
2 Búsqueda de una pista de música acorde a las características y valores del bien cultural o natural	T2L/T2T	Vídeo T2. L2. Buscar una pista de música (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Búsqueda de una pista de música acorde a las características y valores del bien cultural o natural	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	<p>Resolver dudas sobre actividades anteriores T2. L1.1 y T2. L1.2</p> <p>Explicar el video T2. L2 o resolver dudas (si se canchla)</p> <p>Explicar las actividades A.T2. L2.1 y A.T2. L2.2, y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T2. L2.1</p>
	T2T	Actividad A.T2. L2.1. Géneros musicales (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Hacer una lista de géneros musicales y otra lista de tipos de patrimonio	2h	En casa	
	T2T	Actividad A.T2. L2.2. Seleccione música (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Piensa en una realidad patrimonial concreta y busca la música que acompañe a ese bien cultural o natural	2h	En casa	
	S2P	Actividad extra EA. T2. L2.1. Búsqueda y análisis: Análisis de la música en documentales (hoja informativa de actividad en pdf)	Encuentra tres programas documentales sobre patrimonio natural, patrimonio cultural material y patrimonio cultural inmaterial y analiza la música elegida	2h	En casa	

Tabla 7. Materiales proporcionados para la Lección 2. Búsqueda de una pista de música acorde a las características y valores del bien cultural o natural del Tema 2. Sonido y guion.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
3 Grabación de sonido in situ, consejos para eliminar el ruido exterior	T2L/T2T	Vídeo T2. L3. Grabación de sonido in situ (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Cómo grabar el sonido externo con la mejor calidad posible para el contenido audiovisual final. Consejos para eliminar el ruido exterior	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	<p>Resolver dudas sobre reactividades anteriores T2. L2.1 y T2. L2.2</p> <p>Explicar el video T2. L3 o resolver dudas (si se chancla)</p> <p>Explicar la actividad A.T2. L3.1, y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T2. L3.1</p>
	T2L/T2T	Píldora T2.L3.1. Ejemplo de uso del software recomendado (video)		5'	En casa	
	T2T	Actividad A.T2. L3.1. Grabar y escuchar (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Grabar con un teléfono móvil el entorno sonoro ambiental que se puede identificar en el espacio del bien cultural o natural seleccionado	3h	en la calle	
	S2P	Actividad extra EA. T2. L3.1. Escuchar el Patrimonio (hoja informativa de actividad en pdf)	Pasear por la ciudad, observar y analizar el patrimonio y aprender a escuchar sonidos ambientales para seleccionar cuáles deben grabarse y cómo	2h	en la calle	

Tabla 8. Materiales proporcionados para la Lección 3. Grabación de sonido in situ, consejos para eliminar el ruido exterior del Tema 2. Sonido y guion.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
4 Grabación de lecturas de guiones en la sala de estudio	T2L/T2T	Vídeo T2. L4. Grabación de lecturas de guiones (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Graba la lectura del guion en la sala de estudio	5'	en casa (flip-teaching) o en el aula	<p>Resolver dudas sobre anteriores actividades T2. L3.1</p> <p>Explicar el video T2. L4 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)</p> <p>Explicar la actividad A.T2. L4.1, y opcionalmente proponer las actividades Extra EA. T2. L4.1 y EA. T2. L4.2</p>
	T2L/T2T	Píldora T2.L4.1. Ejemplo de uso del software recomendado (video)		5'	En casa	
	T2T	Actividad A.T2. L4.1. Grabación y locución (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Registrar en un espacio interior la lectura de un guion preparado para el patrimonio seleccionado	3h	En casa	
	S2P	Actividad extra EA. T2. L4.1. Mejora de la voz en off (hoja informativa de actividad en pdf)	Mejorar el script en un espacio cerrado, leer el documento y grabar en diferentes lugares para reconocer las diferencias	2h	En casa	
	S2P	Actividad extra EA. T2. L4.2. Registro y registro (hoja informativa de actividad en pdf)	Escribe un guion corto, léelo en voz alta para que pueda ser grabado y luego busca música que lo complemente. Trabajar con el programa de licencia libre Recording Studio	4h	En casa	



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

Tabla 9. Materiales proporcionados para la Lección 4. Grabación de lecturas de guiones en la sala de estudio del Tema 2. Sonido y guion.

Tema 3. Edición

Este tema está dedicado al ganar cómo editar el proyecto multimedia y finalizar el proyecto audiovisual. Los principales objetivos del tema se describen en un [video](#). Este tema se divide en cuatro lecciones:

1. **Foto edición:** selección entre los modos de edición de una aplicación de edición de sonido en función de los objetivos del proyecto.
2. **Proyecto audiovisual:** montaje de fotos, música y locución para crear el multimedia.
3. **Revisión del vídeo:** descripción de los elementos a tener en cuenta para revisar el multimedia y corregir la versión preliminar.
4. **Publica tu multimedia:** steps a seguir por el profesor para incorporar el proyecto audiovisual en la plataforma O-City. Presentación pública de los multimedia realizada por los alumnos en el aula.

Las Tablas 10, 11, 12 y 13 describen los materiales proporcionados al profesor para cada lección, utilizando la misma nomenclatura (T2T, T2L, STP) y recomendaciones para usar este tema en el aula que las tablas en el Tema 1 y 2.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
1 Edición de fotos	T2L/T2T	Video T3. L1. Edición de fotos (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Edición de fotos particulares y uso de herramientas digitales para mejorar las imágenes obtenidas	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	<p>Resolver dudas sobre anteriores actividades T2. L4.1</p> <p>Explicar video T3. L1 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)</p> <p>Explicar la actividad A.T3. L1.1 y A.T3. L1.2, y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T3. L1.1</p>
	T2L/T2T	Píldora T3.L1.1. Características de GIMP y Openshot (video)		5'	en casa (flip-teaching) o en el aula	
	T2T	Actividad A.T3. L1.1. Edición mediante GIMP (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Identificar las principales características de una imagen (composición, técnica e iluminación) y mejorarlas utilizando una herramienta digital: GIMP Software	2h	En casa	
	T2T	Actividad A.T3. L1.2. Generación de series de fotos (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Editar fotos de un elemento del patrimonio cultural o natural y generar una serie que se pueda exportar a un proyecto audiovisual	4h	En casa	
	S2P	Actividad extra EA. T3. L1.1. Aplicaciones móviles (hoja informativa de actividad en pdf)	Toma cuatro fotos con tu teléfono móvil y éditalas con uno de estos dos programas de licencia gratuita: Pixlr y Snapseed	2h	En casa	

Cuadro 10. Materiales proporcionados para la Lección 1. Edición fotográfica del Tema 3. Edición.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
2 Proyecto audiovisual	T2L/T2T	Video T3. L2. Proyecto audiovisual (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Cómo desarrollar el proyecto audiovisual a través del uso simultáneo de fotos, audio y música en un período de tiempo prescrito	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	<p>Resolver dudas sobre anteriores actividades T3. L1.1 y T3.L1.2</p> <p>Explicar video T3. L2 o resolver dudas (si se chancla)</p> <p>Explicar la actividad A.T3. L2.1, y opcionalmente proponer la actividad Extra EA. T3. L2.1</p>
	T2L/T2T	Píldora T3.L2.1. Añadir subtítulos con Openshot (video , pdf)		5'	en casa (flip-teaching) o en el aula	
	T2T	Actividad A.T3. L2.1. Proyecto audiovisual (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Foto, música y audio: vincular tres fotos de diferentes elementos patrimoniales (natural, material cultural e inmaterial cultural), con una música seleccionada en particular e incorporar un audio que describa la realidad	4h	En casa	
	S2P	Actividad extra EA. T3. L2.1. El imitador (hoja informativa de actividad en pdf)	Elija un proyecto audiovisual de un artista conocido. Intenta que el proyecto se haya publicado con la mayor cantidad de datos posible, como la cámara utilizada y los parámetros. El ejercicio consiste en imitar de la manera más similar posible el proyecto audiovisual	4h	En casa	

Cuadro 11. Materiales proporcionados para la Lección 2. Proyecto audiovisual del Tema 3. Edición.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
3 Revisando el video	T2L/T2T	Video T3. L3. Revisión del video (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Revisión de la versión preliminar y descripción de los elementos que deben tenerse en cuenta para su corrección	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	Resolver dudas sobre la Actividad T3 anterior. L2.1 Explicar video T3. L3 o resolver dudas (si se cambia la enseñanza)
	T2T	Actividad A.T3. L3.1. Revisión del vídeo (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	El trípode humano: entrenando nuestro ojo crítico. La actividad consiste en invertir tiempo en observar el proyecto generado en clave audiovisual, para detectar aquellos errores que se puedan solucionar. Revisión individual	2horas	en el aula	Hacer Actividad A.T3. L3.1: cada alumno debe revisar su propio proyecto audiovisual Opcionalmente, realice la actividad extra EA. T3. L3.1: el aula completa revisa algunos de los proyectos audiovisuales. Esta actividad debe realizarse después de finalizar la revisión individual del proyecto (Actividad A.T3. L3.1)
	S2P	Actividad extra EA. T3. L3.1.Revisión del aula (hoja informativa de actividad en pdf)	Mira un proyecto audiovisual con los alumnos, para que sean ellos los que analicen las diferentes partes y puedan reconocer los errores y aciertos en los componentes multimedia. Revisión grupal.	2horas	en el aula	

Cuadro 12. Materiales proporcionados para la Lección 3. Revisando el video del Tema 3. Edición.

Lección	Tipo	Materiales	Descripción	Carga de trabajo de los estudiantes	¿Dónde trabaja el estudiante?	Qué hacer en clase
4 Publica tu proyecto	T2L/T2T	Video T3. L4. Pasos a seguir para incorporar el proyecto audiovisual en la plataforma O-City (contenido de la lección en pdf , video , contenido de video en pdf)	Pasos a seguir para incorporar el proyecto audiovisual en la plataforma O-City	15'	en casa (flip-teaching) o en el aula	En este punto, todos los estudiantes tendrían su audiovisual terminado. Comience la lección señalando el impacto beneficioso de O-City en los estudiantes.
	T2T	Actividad A.T3. L4.1. Presentación del trabajo (video , contenido de video en pdf , hoja informativa de actividad en pdf)	Presentación pública de lo audiovisual desarrollado en el aula. El estudiante también debe explicar el proceso de su generación. Tras la exposición, los alumnos votarán para elegir el mejor multimedia	4h	en el aula	Hacer Actividad A.T3. L4.1 en el aula para ver el trabajo realizado por todos en el aula. Todos los audiovisuales son evaluados por los estudiantes y hay un "ganador" final (gamificación) Después de esta lección, el profesor debe evaluar los multimedia generados (usar las rúbricas en el capítulo X) y subir a la plataforma O-City World aquellos con la calidad requerida



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

Cuadro 13. Materiales proporcionados para la Lección 4. Montaje del proyecto final del Tema 3. Edición.

Capítulo 6. Cómo implementar E-SCRUM

En esta sección se dan más detalles sobre el uso de E-Scrum. Este capítulo se divide en tres secciones:

- **El equipo:** en esta sección se describe cómo formar un equipo equilibrado y se proponen algunas herramientas para trabajar en colaboración.
- **La metodología:** en esta sección se presenta un caso de uso en el que aplicamos la metodología E-Scrum con el objetivo de implementar un concepto de foto-video multimedia.
- **Las rúbricas de evaluación:** esta sección muestra algunas rúbricas que se pueden utilizar para evaluar cada sprint de la metodología E-Scrum.

El equipo

E-Scrum implica **el trabajo en equipo**, por lo que el profesor debe dividir a los alumnos en equipos, hasta cinco miembros en cada equipo (Scrum Teams). Si el profesor conoce a los estudiantes, es fácil para él crear grupos equilibrados. Estos grupos deben contener, al menos, los siguientes caracteres:

- **Scrum master:** una persona con habilidades de liderazgo. Coordina el equipo y es la persona de contacto del Product Owner (el profesor, como se explica a continuación).
- **Secretario:** una persona con habilidades organizativas que se encargará de informar de las reuniones, hacer un seguimiento del trabajo y mantener actualizadas las herramientas del equipo.
- **Innovador:** una persona creativa capaz de introducir el pensamiento lateral en el trabajo en equipo.
- **Technician:** una persona con altas competencias digitales, que puede aprender a usar el nuevo software rápidamente.

Independientemente del carácter de cada miembro, todos ellos tienen que trabajar en la implementación del producto.

Desafortunadamente, no siempre es posible crear un equipo tan equilibrado, por lo que el maestro hará todo lo posible.

Los equipos de E-Scrum son **auto-organizados**; esto significa que pueden elegir las herramientas para realizar su trabajo, como el software colaborativo para mantener el trabajo actualizado. Algunas herramientas interesantes están disponibles en el mercado, como las incluidas en Office365 (OneDrive, Word, Excel, Planner, Calendar...), las proporcionadas por Google (Google Drive, Docs, Sheets, Jamboard, Calendar...) u otras incluidas en el paquete Atlassian (Jira, Trello, Bitbucket...). De cualquier manera, es importante utilizar herramientas de colaboración para mantener la transparencia en el trabajo en curso. Estas herramientas deben incluir al menos:

- Una canva o tabla donde el estado del proyecto siempre se actualiza
- Un repositorio donde todos los archivos están disponibles
- Un calendario donde se marcan los eventos

La metodología

Para aclarar el desarrollo de la metodología, vamos a utilizar un ejemplo ficticio. En este ejemplo, trabajamos con un profesor de **arte** de una escuela secundaria que quiere desarrollar, con sus alumnos, un concepto de foto-video que presenta el trabajo de un escultor local.

Con el objetivo de hacer el trabajo más realista, el profesor asume el papel de un curador de **museo**

que necesita un concepto de foto-video multimedia para anunciar una exposición de artistas locales. En este caso, el Product **Owner** será el profesor, asumiendo el papel de conservador del museo.

El primer paso consiste en presentar el proyecto a la clase en forma de épica. Esta es una historia que muestra el contexto del proyecto, las necesidades y las expectativas. En nuestro ejemplo, la epopeya podría ser la siguiente:

Joan Merino es un escultor nacido en Valencia (España) que ha desarrollado toda su carrera tratando de mostrar la forma de vida y de trabajo de los fishers valencianos. Sus esculturas representan las herramientas y artes de pesca, utilizando diferentes materias primas como madera, bronce, coral y piedra. De estas esculturas se encuentran ahora en lugares públicos de las ciudades comunitarias valencianas.

*Nuestro museo quiere conmemorar el éxito de este artista. Sin embargo, estas esculturas son tan pesadas que no es posible trasladarlas al museo, entonces hemos decidido implementar un concepto de photo-video multimedia que presenta una muestra representativa de su **trabajo**.*

*La voz en off incluida en este producto debe dar información sobre la **principal característica de su arte**, utilizando una narrativa que permita comprender el contexto social en el que se contextualiza su obra. Además, el foto-video debe incluir música, elegida de acuerdo con la imagen mostrada".*

Después de presentar la epopeya, es hora de crear el **Product Backlog**, esta es la lista de características que debe cumplir el producto. Esta tarea es desarrollada por el Product **Owner** (el profesor) en colaboración con el Equipo **Scrum** (los alumnos).

El Product Backlog está compuesto por una hoja para cada característica (llamada **User Story**) y cada una contiene los siguientes campos:

- Un **identificador** (este es un número para identificar cada historia de usuario)
- Una **descripción** de la historia de usuario. Esta descripción debe seguir la plantilla "Como < tipo de usuario >, quiero < algún objetivo > para que < alguna razón >".
- La **prioridad** de la historia de usuario, esto informa sobre la importancia de esta característica para el propietario del producto. Es un número, cuanto mayor sea su valor, mayor será su prioridad.
- **Estimación** de tiempo, cuánto tiempo se tarda en completar esta historia de usuario
- Lista de comprobación para **validar** la historia de usuario

La siguiente tabla muestra un ejemplo de backlog de productos. Hemos incluido sólo dos historias de usuario, pero podría contener más. Una buena práctica podría ser que cada equipo desarrolle solo una historia de usuario. La prioridad nos informa sobre la importancia de cada historia de usuario, por lo que los equipos deben elegir la más importante en primer lugar.

Identificador	Descripción	Prioridad	Hora	Lista de comprobación de validación
01	Como conservador de museo quiero un concepto de foto-video para que presente la escultura "Pescadores en la arena"	100	30 h	¿Aparece la escultura detallada en el multimedia? ¿Las fotos muestran las principales características de la escultura? ¿Destaca la narración las principales características de la escultura que se realizó? ¿Presenta la narrativa el contexto social de la época donde se construyó la escultura? ¿Es la música apropiada para la imagen?
02	Como curador de museo quiero un concepto de foto-video para que presente la escultura "Esperando a los pescadores"	80	30 h	¿Aparece la escultura detallada en el multimedia? ¿Las fotos muestran las principales características de la escultura? ¿Destaca la narración las principales características de la escultura que se realizó? ¿Presenta la narrativa el contexto social de la época donde se construyó la escultura? ¿Es la música apropiada para la imagen?
03	Como conservador de museos...			

Tabla 14. Ejemplo de backlog de producto para un multimedia basado en foto

Algunas recomendaciones sobre el Product Backlog:

- Tiene que ser dirigido por el Propietario del Producto para asegurar que la lista de verificación de validación contenga los elementos principales que deben aparecer en el multimedia. Es una forma de enfocar el trabajo de los estudiantes.
- Esta lista de verificación de validación no es una rúbrica para la evaluación. En la rúbrica el profesor incluirá todos los aspectos técnicos que considere importantes evaluar, mientras que en la lista de verificación de validación se incluyen las características del producto, sin detallar la calidad.

La implementación del contenido foto-video multimedia se puede dividir en seis Sprints, como se puede ver en la Figura 1. Cada sprint tiene una duración de dos semanas. Propone cada sprint y da a los alumnos todos los materiales que necesitan para desarrollar su resultado, que se detallan en la Tabla 15. Las rúbricas para la evaluación de cada sprint (Tablas 16 – 21) también se comparten con los estudiantes para que sepan dónde poner el foco de su trabajo. Los maestros pueden continuar con su propio programa en el aula, mientras que los estudiantes pueden trabajar en el proyecto por su cuenta en casa.

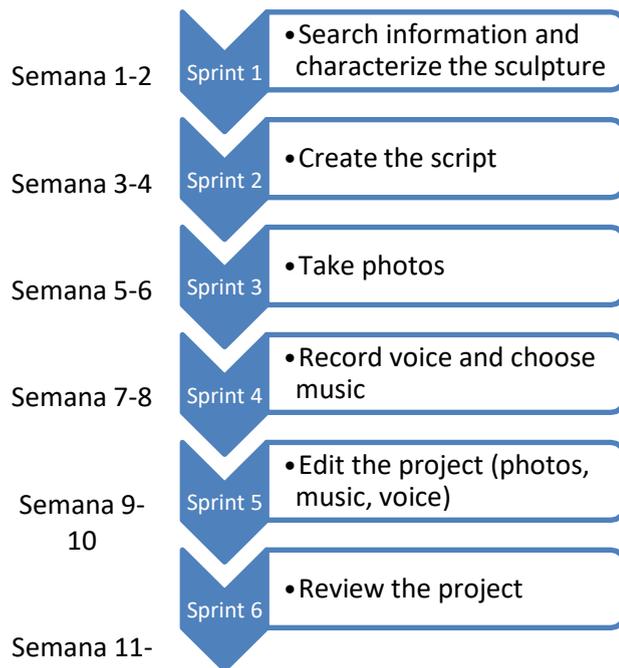


Figura 1. División del proyecto en sprints

Los eventos de cada Sprint son:

1. **Planificación de Sprint:** esta es la primera reunión de cada sprint. En esta reunión, el equipo decide qué hacer durante el sprint y cómo organizar las tareas, incluido quién es responsable de cada tarea. Es muy importante definir cuándo el equipo considera que una tarea está hecha, y esta definición se establece siguiendo los criterios dados en la lista de verificación de validación. Se debe hacer un informe minucioso para resaltar las tareas a realizar, la responsabilidad de cada miembro y la planificación. Este informe minucioso tiene que estar disponible para la revisión del maestro.
2. **Sprint diario:** todos los días del sprint, el equipo se reúne cinco minutos con el fin de revisar el trabajo realizado y planificar el trabajo a realizar. Se tiene que hacer un informe minucioso y tiene que estar disponible para la revisión del maestro.
3. **Revisión del Sprint:** una vez finalizado el sprint, el equipo presenta al Product Owner y a otras partes interesadas el resultado del Sprint en forma de producto mínimo viable. Revisan el producto para demostrar que cumple con la lista de verificación de validación. El profesor y otras partes interesadas son espectadores, pero pueden hacer cualquier pregunta y proponer modificaciones.
4. **Retrospectiva del sprint:** después de la revisión del sprint, el profesor se reúne con el equipo y le ayuda a pensar en la forma en que ha trabajado. Se trata de un encuentro en el que el equipo reflexiona sobre su forma de trabajar. Para ello, el profesor puede:
 - a. revisar los informes minuciosos para detectar malas conductas o problemas en la organización del grupo;
 - b. preguntar sobre los roles y proponer cambios si lo considera necesario;
 - c. preguntar sobre las tareas realizadas para cada miembro;
 - d. pregunte si hay algunos problemas en el grupo; tratar de detectar si algún miembro no está trabajando lo suficiente;
 - e. proponer algunos cambios en la organización, forma de trabajar, etc.

Esta reunión también se puede utilizar para revisar el producto técnicamente; el profesor utiliza

las rúbricas para evaluar el trabajo y dar retroalimentación al equipo. Las rúbricas para cada sprint se pueden encontrar en la siguiente sección (Tablas 16-21).

La Figura 2 muestra los eventos scrum, detallando los roles que están involucrados en cada uno:



Figura 2. Eventos y roles de Scrum involucrados en cada uno

Recursos y rúbricas para la evaluación

La Tabla 15 incluye la descripción de cada sprint, su resultado, los recursos a utilizar por los estudiantes, dónde encontrar estos recursos y dónde encontrar las rúbricas para evaluar el sprint.

Las tablas 16 a 21 incluyen las rúbricas para evaluar el sprint 1 al 6, respectivamente. Los profesores deben calificar cada criterio específico de una rúbrica con una escala del 1 al 5, según el grado de cumplimiento en el que 5 corresponde al cumplimiento total y 1 indica incumplimiento. Para obtener la evaluación final, la tasa de cada criterio se convierte en puntos y se suman todos los puntos, obteniendo un número final de puntos. Los estudiantes deben obtener más de 12 puntos por su trabajo en el sprint para ser aceptables.

Carrera	Descripción	Resultado	Recursos	Enlaces	Rúbrica
1	Buscar información y caracterizar la escultura	Documento que contiene: Descripción de la escultura, contextualización y análisis DAFO.	Vídeo T1. L1 Píldora T1. L1.1 Actividades A.T1. L1.1 y A.T1. L1.2 Actividad extra EA. T1. L1.1	Cuadro 2	Cuadro 16
			Vídeo T2. L1 Actividad A.T2. L1.1	Cuadro 6	
2	Creación de scripts	Guion	Vídeo T2. L1 Actividades A.T2. L1.2 y A.T2. L1.3 Actividad extra EA. T2. L1.1	Cuadro 6	Cuadro 17
3	Toma fotos	Fotos	Vídeo T1. L2 Pastillas T1. L2.1 y T1. L2.2 Actividades A.T1. L2.1 y A.T1. L2.2 Actividad extra EA. T1. L2.1	Cuadro 3	Cuadro 18
			Vídeo T1. L3 Píldora T1. L3.1 Actividad A.T1. L3.1 Actividad extra EA. T1. L3.1	Cuadro 4	
			Vídeo T1. L4 Píldora T1. L4.1 Actividades A.T1. L4.1 y A.T1. L4.2 Actividad extra EA. T1. L4.1	Cuadro 5	
4	Graba voz y elige música	Archivos de audio	Vídeo T2. L2 Actividades A.T2. L2.1 y A.T2. L2.2 Actividad extra EA. T2. L2.1	Cuadro 7	Cuadro 19
			Vídeo T2. L3 Píldora T2. L3.1 Actividad A.T2. L3.1 Actividad extra EA. T2. L3.1	Cuadro 8	
			Vídeo T2. L4 Píldora T2. L4.1 Actividad A.T2. L4.1 Actividades extra EA. T2. L4.1 y EA. T2. L4.2	Cuadro 9	
5	Edición	Elemento de foto-video	Vídeo T3. L1 Píldora T3. L1.1 Actividades A.T3. L1.1 y A.T3. L1.2 Actividades extra EA. T3. L1.1	Cuadro 10	Cuadro 20
			Vídeo T3. L2 Píldora T3. L2.1 Actividad A.T3. L2.1 Actividad extra EA. T3. L2.1	Cuadro 11	
6	Revisión	Versión final del concepto de foto-video	Vídeo T3. L3 Actividad A.T3. L3.1 Actividad extra EA. T3. L3.1	Cuadro 12	Cuadro 21

			Video T3. L4 Actividad A.T3. L4.1	Cuadro 13	
--	--	--	--------------------------------------	--------------	--

Tabla 15. División del proyecto en sprints.

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar el Sprint 1- Caracterización	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. La escultura se describe correctamente utilizando una variedad de adjetivos descriptivos	X					1	
2. El análisis DAFO permite reconocer virtudes y defectos de la escultura		X				2	
3. La contextualización de la obra es correcta			X			3	
4. Los estudiantes han utilizado diferentes fuentes de información	X					2	
5. Los estudiantes han presentado ideas originales y creativas	X					2	
Total: 25 puntos (Aceptado: 13-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						10	

Tabla 16. Rúbricas para evaluar sprint 1 – Caracterización (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar Sprint 2- Script	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. La estructura del guion contiene una introducción, desarrollo y conclusión	X					1	
2. El guion es original y creativo		X				2	
3. El script es sintácticamente correcto			X			3	
4. La narrativa permite comprender las ideas principales que el grupo quiere comunicar		X				2	
5. Se apropia de la length de la escritura		X				2	
Total: 25 puntos (Aceptado: 13-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						10	

Cuadro 17. Rúbricas para evaluar Sprint 2 – Script (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar sprint 3 - Fotos	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. Las fotos elegidas son las más adecuadas para resaltar las características de la escultura					X	5	
2. La composición de las fotos sigue los criterios del curso	X					2	
3. La iluminación de las fotos sigue los criterios del curso			X			3	
4. El número de fotos está limitado según los requisitos del curso					X	5	
5. Los problemas de exposición se han corregido en todas las fotos				X		4	
Total: 25 puntos (Aceptado: 13-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						19	

Cuadro 18. Rúbricas para evaluar Sprint 3 – Fotos (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar Sprint 4 - Grabar voz y elegir música	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. El tiempo de locución es correcto y la velocidad de lectura del guion es adecuada					X	5	
2. La locución permite entender el mensaje		X				2	
3. La música de fondo se selecciona correctamente de acuerdo con los criterios del curso			X			3	
4. El volumen de la música de fondo es adecuado					X	5	
5. La grabación del sonido ambiental, si lo hubiera, y la grabación interior de la lectura del guion se graban correctamente; no hay viento ni ruido que afecte el audio. Los elementos sonoros se escuchan correctamente.					X	4	
Total: 25 puntos (Aceptado: 13-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						19	

Cuadro 19. Rúbricas para evaluar Sprint 4 – Grabar voz y elegir música (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar sprint 5 - edición	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. Las imágenes están correctamente editadas, sin recortes ni filtros que afecten a su calidad original.	X					1	
2. La duración de cada foto es correcta y coincide con la sección del guion técnico en su descripción. No es excesivo.		X				2	
3. La música de fondo y el audio del discurso del guion se sincronizan en la línea de tiempo. Los volúmenes se han ajustado para la correcta transmisión del mensaje.			X			3	
4. El volumen de la música de fondo es adecuado y no compite con el audio del discurso.		X				2	
5. Los subtítulos se sincronizan con el audio del discurso; se han utilizado la fuente pre-set, el tamaño y el color.			X			3	
Total: 25 puntos (Aceptado: 13-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						11	

Cuadro 20. Rúbricas para evaluar Sprint 5 – Edición (ejemplo de uso)

CRITERIOS ESPECÍFICOS para evaluar el Sprint 6 - Revisión	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1. La duración del proyecto audiovisual sigue los criterios establecidos en el curso. Las secuencias del guion técnico se diferencian por la estación y las pausas correspondientes.	X					1	
2. Los logotipos y créditos son correctos y se centran en el fondo blanco. El tipo de fuente, tamaño y color utilizado en el créditos es como se indica en el curso.		X				2	
3. La escultura está correctamente caracterizada y explicada en el multimedia. No está sobrecargado de información y los mensajes se presentan de manera objetiva.			X			3	
4. El multimedia destaca por su creatividad			X			3	
5. El contenido del multimedia sigue los criterios establecidos en el curso		X				2	
Total: 25 puntos (Aceptado: 13-25 puntos; Rechazado: 0-12 puntos)						11	

Cuadro 21. Rúbricas para evaluar Sprint 6 – Revisión (ejemplo de uso)

Capítulo 7. Requisitos del concepto de foto-video multimedia

El concepto de foto-vídeo multimedia desarrollado en el aula debe cumplir dos tipos de requisitos para ser subido a la plataforma [O-City World](#):

1. Calidad: los profesores deben utilizar las rúbricas del Capítulo 9 para garantizar la calidad de los multimedia antes de subirlos (instrucciones en el Capítulo 10)
2. Técnico:
 - a. Duración máxima: 3 minutos
 - b. Número máximo de fotos: 4
 - c. Las transiciones no están permitidas, solo se desvanecen a blanco o negro
 - d. Inicio: utilice [O-City](#) y el logotipo de la [UE](#) centrado. Espere 4 segundos para iniciar el discurso.

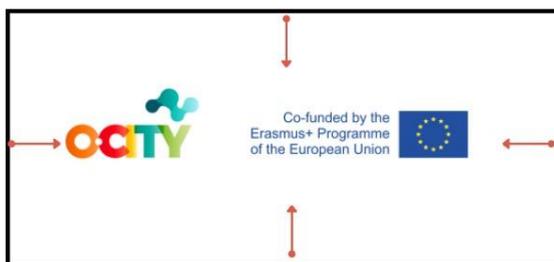


Figura 3. Inicio de un multimedia basado en foto.

- e. Fin: agregue el logotipo de su institución como en el ejemplo de la Figura 4. Si es necesario, coloque los créditos de música, texto o imágenes antes de los logotipos finales (fuente: calibri, tamaño: 12 pts, fondo blanco y letras negras)



Figura 4. Fin de un multimedia basado en foto.

- f. La voz en off debe estar en el idioma local
- g. Subtítulos:
 - i. En inglés
 - ii. En amarillo, fuente: calibri, tamaño: 12 pts
 - iii. Cada línea no puede contener más de 35 caracteres
 - iv. Máximo de 2 líneas
- h. Vídeo:
 - i. Exportar el archivo desde Openshot en .mp4
 - ii. El vídeo no puede ser superior a 150 MB
 - iii. Use www.videosmaller.com si necesita reducir el tamaño de su video

Capítulo 8. Herramientas útiles

Este capítulo incorpora recursos complementarios y herramientas recomendadas para los tres temas de este curso:

1. Tema 1. Fotografía
 - <http://www.thewebfoto.com/curso-de-fotografia-digital-en-pdf-gratis>
2. Tema 2. Sonido y guion
 - [*Grabación de voz Pro*](#)
 - [*Voz rápida*](#)
 - [*Audacia*](#)
3. Tema 3. Edición
 - [GIMP](#)
 - [Tiro abierto](#)
 - [canva](#)

Si es necesario reducir el tamaño de la multimedia, puede utilizar la herramienta en línea [videosmaller](#).

Capítulo 9. Evaluación

Este capítulo se divide en dos secciones, la evaluación del profesor y la evaluación de sus alumnos.

Evaluación docente para obtener el certificado Europass

El curso de concepto de foto-video está disponible en formato abierto en https://poliformat.upv.es/portal/site/CFP_73960_30955, por lo que los profesores tienen todos los recursos para implementar el proyecto en su aula.

Si los profesores están interesados en obtener un certificado, deben inscribirse en una de las ediciones del curso ofrecido por CFP UPV (Centro de Formación de Postgrado de la Universitat Politècnica de València <http://www.cfp.upv.es/>), que se anunciará en nuestra [web](#).

Los profesores serán evaluados a través de pruebas, que aseguran que los contenidos (T2L) han sido asimilados correctamente. De esta manera, los profesores pueden demostrar la correcta comprensión de los materiales del módulo y obtener el certificado Europass.

Propuesta de evaluación para los alumnos a utilizar por los profesores

Los maestros pueden usar rúbricas en las Tablas 16-20 para evaluar el trabajo de sus estudiantes y darles retroalimentación al respecto:

- Tabla 16: rúbricas para evaluar la caracterización del patrimonio natural o cultural elegido
- Tabla 17: rúbricas para evaluar el guion del multimedia
- Tabla 18: rúbricas para evaluar las fotos
- Tabla 19: rúbricas para evaluar la voz grabada y la música elegida
- Tabla 20: rúbricas para evaluar la edición del proyecto

Una vez finalizado el multimedia, los profesores deben utilizar rúbricas de la Tabla 22 para evaluarlo y garantizar que se cumplen todos los requisitos para ser subido a la plataforma O-City World (Capítulo 7). Los profesores deben calificar el criterio específico en una escala del 1 al 5, según el grado de cumplimiento en el que 5 corresponde al cumplimiento total y 1 indica incumplimiento. Para obtener el evaluador final, la tasa de cada criterio se convierte en puntos y se suman todos los puntos, obteniendo un número final de puntos. El multimedia debe obtener más de 35 puntos para ser subido a la plataforma O-City World. El siguiente capítulo está dedicado a explicar cómo los profesores pueden subir los multimedia desarrollados en sus aulas.

DÍA		CRITERIOS ESPECÍFICOS	1	2	3	4	5	Evaluación	Comentarios
1	Caracterización patrimonial	El elemento patrimonial está correctamente caracterizado y explicado. El script no está sobrecargado de información y los mensajes se presentan de forma objetiva.	X					1	
2	Calidad de disparo	El número de fotos es correcto y la iluminación, la calidad técnica y compositiva está de acuerdo con los criterios del curso.		X				2	
3	Tiempo de locución y comprensibilidad	El tiempo de locución es correcto y la velocidad de lectura del guion es adecuada, así como la comprensión y transmisión del mensaje.	X					1	
4	Música	La música de fondo se selecciona correctamente de acuerdo con los criterios del curso, su volumen es adecuado y no compite con el audio del discurso.				X		4	
5	Calidad de sonido	La grabación del sonido ambiental, si lo hubiera, y la grabación interior de la lectura del guion se graban correctamente; no hay viento ni ruido que afecte el audio. Los elementos sonoros se escuchan correctamente.	X					1	
6	Edición fotográfica	Las imágenes se editan correctamente, sin recortes ni filtros que afecten a su calidad original.	X					1	
7	Combinación de recursos	La duración de cada foto es correcta y coincide con la sección del guion técnico en su descripción. No es excesivo.		X				2	
8	Sincronización	La música de fondo y el audio del discurso del guion se sincronizan en la línea de tiempo. Los volúmenes se han ajustado para la correcta transmisión del mensaje.	X					1	
9	Duración	La duración del proyecto audiovisual sigue los criterios establecidos en el curso. Las secuencias del guion técnico se diferencian por la entonación y las pausas correspondientes.	X					1	
10	Subtítulos	Los subtítulos se sincronizan con el audio del discurso; Se han utilizado fuentes, tamaños y colores preseleccionadas.	X					1	
11	Inicio y fin	Los logotipos y créditos son correctos y se centran en el fondo blanco. El tipo de fuente, tamaño y color utilizados en los créditos se indica en el curso.	X					1	
Total: 11 (Aceptado: 36-55 puntos; Rechazado: 11-35 puntos)								15	

Cuadro 22. Rúbricas para evaluar el multimedia final basado en fotos

Capítulo 10. Pasos para subir los multimedia implementados en el aula

Se deben seguir diferentes pasos en función de la existencia o no en la plataforma O-City World de la ciudad donde se establece el patrimonio natural o cultural que promueve el multimedia.

La ciudad está en la plataforma O-City World

Después de haber decidido qué multimedia son apropiados en términos de contenido y calidad para ser subidos a la plataforma O-City World, el profesor tiene que:

1. Compruebe si el patrimonio que promueve el multimedia está registrado en la plataforma O-City World (debería porque hay una actividad propuesta para esto). Si no, proponga el patrimonio.
2. Regístrese como usuario creador. Este usuario podrá subir elementos multimedia y evaluar el trabajo de sus propios alumnos.
3. Cargue el elemento mediante el menú Contenido. El profesor tiene que especificar el nombre de los autores del artículo.
4. Una vez subido el artículo, un validador (del municipio) lo revisará y publicará en la plataforma si es de calidad adecuada.

La ciudad no está en la plataforma O-City World

En este caso, se deben realizar algunos pasos antes de poder cargar el multimedia:

1. Busca una Universidad o una organización cultural/educativa a nivel regional y pídeles que colaboren con el proyecto O-City. Esta organización será capaz de crear ciudades en la plataforma O-City World y asignar personas responsables del contenido de estas ciudades en la plataforma (validadores)
2. La Universidad u organización regional tiene que enviar una carta de invitación al alcalde de la ciudad para solicitar su permiso para incorporar la ciudad a la plataforma. En el anexo III figura un modelo para la carta de invitación. Como este puede ser un proceso largo, especialmente en las grandes ciudades, puede continuar con el paso 3.
3. Regístrese como usuario creador. Este usuario podrá subir elementos multimedia y evaluar el trabajo de sus propios alumnos.
4. Cargue el elemento mediante el menú Contenido. El profesor tiene que especificar el nombre de los autores del artículo.
5. Una vez subido el artículo, un validador lo revisará y lo publicará en la plataforma si es de calidad adecuada.

Capítulo 11. Vía para adquirir competencias

En este capítulo, se define el camino en el curso de contenido foto-video para adquirir competencias. Como se concluye en el WP5, estamos trabajando con (Ferrari, 2013) las competencias (Bacigalupo, Kampylis, Punie y Van den Brande, 2016) DIGCOMP y ENTRECOMP.

Competencias DIGCOMP

En este apartado, identificamos las competencias DIGCOMP que los alumnos trabajarán con cada una de las actividades propuestas del curso de contenido foto-vídeo. Las actividades propuestas ayudarán a los estudiantes a desarrollar estas competencias a través de 3 niveles de competencia: A (básico), B (intermedio) y C (avanzado). La lista de indicadores para el desarrollo de competencias digitales se incluye en los cuadros A.I. 1 y A.I.2, y la lista de descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia y nivel de competencia (Cuadros A.I. 3-A.II.5). Utilizando los descriptores de salida de aprendizaje de las competencias digitales, se ha identificado el nivel de competencia que los estudiantes pueden desarrollar al realizar las actividades propuestas. En los cuadros 23, 24 y 25 se detalla esta información para los temas 1, 2 y 3 de este curso, respectivamente. Para cada lección, las actividades (T2T) se representan en color azul y las actividades adicionales (S2P) se representan en color salmón (véase la descripción de las actividades en el capítulo 5).

Competencias de ENTRECOMP

En este apartado, identificamos las competencias de ENTRECOMP que los alumnos trabajarán con cada una de las actividades propuestas del curso de contenido foto-vídeo. Las actividades propuestas ayudarán a los estudiantes a desarrollar estas competencias a través de 3 niveles de competencia: A (básico), B (intermedio) y C (avanzado). Estos niveles de competencia se resumen en el anexo II (cuadro A.II.1). ENTRECOMP no ofrece una lista de indicadores para el desarrollo de las competencias empresariales, sino una lista detallada de descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia y nivel de competencia (cuadros A.II.2-A.II.16). Usando estas listas de descriptores de resultados de aprendizaje, se ha identificado el nivel de competencia que los estudiantes pueden desarrollar al realizar las actividades propuestas. En los cuadros 26,2,7 y 28 se detalla esta información para los temas 1, 2 y 3 de este curso, respectivamente. Para cada lección, las actividades (T2T) se representan en color azul y las actividades adicionales (S2P) se representan en color salmón (véase la descripción de las actividades en el capítulo 5).

	2.4 Educación financiera y económica											
	2.5. Movilizar a otros											
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa	A										B
	3.2 Planificación y gestión				A			A	A			B
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo											
	3.4 Trabajar con otros											
	3.5. Aprendizaje a través de la experiencia		A		A	A	A	A	A	A	A	B

Cuadro 21. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 1. Fotografía

		Lección 1				Lección 2			Lección 3		Lección 4		
		T2. L1.1	T2. L1.2	T2. L1.3	T2. L1.1	T2. L2.1	T2. L2.2	T2. L2.1	T2. L3.1	T2. L3.1	T2. L4.1	T2. L4.1	T2. L4.2
IDEAS Y OPORTUNIDADES	1.1 Oportunidades de detección												
	1.2 Creatividad												
	1.3 Visión												
	1.4 Valoración de ideas			B									
	1.5 Pensamiento ético y sostenible												
RECURSOS	2.1 Autoconciencia y autoeficacia									A			

RECURSOS	2.1 Autoconciencia y autoeficacia								
	2.2 Motivación y perseverancia			B					
	2.3 Movilización de recursos								
	2.4 Educación financiera y económica								
	2.5. Movilizar a otros								
EN ACCIÓN	3.1 Tomar la iniciativa					B		A	A
	3.2 Planificación y gestión		B		B				
	3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo								
	3.4 Trabajar con otros				B		A	A	A
	3.5. Aprendizaje a través de la experiencia	B	B	B	B	B	A	A	

Cuadro 23. Competencias de ENTRECOMP desarrolladas con las actividades propuestas en el Tema 3. Edición

E-SCRUM: Competencias adicionales de DIGCOMP y ENTRECOMP

Si la metodología E-Scrum se aplica en el aula, se desarrollarán algunas competencias al más alto nivel (C):

- **Trabajar con otros** (ENTRECOMP): la Retrospectiva Sprint es una oportunidad para que el Equipo de Estudiantes se inspeccione a sí mismo sobre cómo trabajó el equipo, cómo utilizaron las herramientas colaborativas, la relación entre los miembros del equipo, ... durante el último sprint. El profesor puede ayudarles a aprender a manejar cualquier tipo de problema.
- **Movilizar a otros** (ENTRECOMP): la movilización de los miembros del equipo es uno de los principales retos que tienen que afrontar los equipos de E-Scrum.
- **Tomar la iniciativa** (ENTRECOMP): E-Scrum requiere equipos autoorganizados; lleva a desarrollar la iniciativa de los miembros del equipo hasta un nivel más alto que en el aprendizaje tradicional.
- **Planificación y gestión** (ENTRECOMP): la planificación en E-Scrum es esencial y los equipos tienen que definir prioridades y planes para cumplir con los criterios establecidos en cada sprint.
- El uso de herramientas colaborativas para gestionar el equipo de E-Scrum lleva a trabajar más en algunas competencias como **Interactuar a través de tecnologías digitales** (DIGCOMP), **Compartir a través de tecnologías digitales** (DIGCOMP) y **Colaborar a través de tecnologías digitales** (DIGCOMP).

Capítulo 12. Otras formaciones relacionadas con la fotografía

En este capítulo, los maestros pueden encontrar más materiales de aprendizaje de otros módulos de O-City con actividades que se pueden implementar en el aula mientras implementan el multimedia basado en video. Los profesores decidirán qué recursos llevar a su aula en función de su realidad docente. De esta manera, los profesores adaptarán la ruta de aprendizaje de sus estudiantes centrándose en la técnica, la cultura, la propiedad intelectual, los negocios y / o las habilidades blandas.

Módulo I. Patrimonio y Propiedad Intelectual

En esta sección los profesores encontrarán recursos didácticos y didácticos sobre contenidos básicos relacionados con el patrimonio y la propiedad intelectual. Este módulo se divide en dos cursos, que se pueden abrir utilizando su enlace:

- I.1 [Patrimonio](#)
- I.2 [Propiedad intelectual](#)

Módulo III. Negocio

En esta sección los profesores encontrarán recursos de aprendizaje y enseñanza sobre contenidos básicos relacionados con las habilidades empresariales y de emprendimiento. El módulo se divide en 6 cursos, que se pueden abrir utilizando su enlace:

- III.1 [Modelos de negocio](#)
- III.2 [Marketing digital](#)
- III.3 [Marca](#)
- III.4 [Finanzas empresariales](#)
- III.5 [Probar ideas de negocio](#)
- III.6 [Parcela](#).

Módulo IV. Habilidades blandas

En esta sección los profesores encontrarán recursos de aprendizaje y enseñanza para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades interpersonales como herramienta para mejorar la integración profesional. Estos son los tres cursos del módulo, que se pueden abrir utilizando su enlace:

- IV.1 [Habilidades interpersonales](#)
- IV.2 [Creatividad](#)
- IV.3 [Pensamiento crítico](#)

Bibliografía

- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). *EUR 27939 ES. EntreComp: El Marco de Competencia empresarial*. Centro Común de Investigación de la Comisión Europea.
- Cubero, D. E. (2017). *Cursosdeguion.com*. Retrieved from Cómo escribir el guion de un documental: <https://cursosdeguion.com/23-como-escribir-el-guion-de-un-documental/>
- Dzoom. (2020). Retrieved from 20 Ejercicios fotográficos que te ayudarán a progresar: <https://www.dzoom.org.es/los-6-ejercicios-fotograficos-que-mas-me-han-ayudado-a-progresar/>
- Educación 3.0. (2020). Retrieved from Bancos de música libre y gratuita para proyectos educativos: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/bancos-de-musica-libre/>
- Educación 3.0. (2020). Retrieved from Programas de edición de fotografías para usar en clase: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/software-edicion-de-fotografias-para-clase/>
- Estudio de grabaciónE-Home. (2020). Recuperado de Cómo grabar mejores voces: <https://ehomerecordingstudio.com/recording-vocals/>
- Espinosa, R. V., & Torán, J. M. (2018). Encuentro historia de la fotografía Castilla-La Mancha. I.S.B.N.: 978-84-9044-333-0. *Fotografía y patrimonio cultural. V, VI y VII encuentros en Castilla-La Mancha*. Albacete (2012), Toledo (2014), Ciudad Real (2016): Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha y Centro de Estudios de Castilla-La Mancha, 20.
- Ferrari, A. (2013). *EUR 2603S ES. DIGCOMP: Un marco para desarrollar y comprender la competencia digital en Europa*. Centro Común de Investigación de la Comisión Europea.
- GIMP-Tutoriales. (2020). Recuperado de <https://www.gimp.org/tutorials/>
- Martín, J. R. (2008). *Curso de fotografía digital*. Retrieved from <http://www.thewebfoto.com/>
- Nikon. (2020). Recuperado de Learn and Explore: https://www.nikon.es/es_ES/learn_explore/digitutors.page
- OpenShot. (2020). Recuperado de la guía del usuario de Openshot: <https://www.openshot.org/es/user-guide/>
- Universidad de Colima. (2017). *studocu.com*. Obtenido de Rúbrica para evaluar un material audiovisual: <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-de-colima/evaluacion-educativa/otros/rubrica-para-evaluar-un-material-audiovisual/5833856/view>
- Vigil, J. M. (2012). La fotografía: patrimonio e investigación. *Artigrama*. ISSN: 0213-1498, 27, 25-35.

Anexo I. DIGCOMP: marco para desarrollar y comprender las competencias digitales

DIGCOMP (Ferrari, 2013) define una lista de 5 áreas de competencia (Dimensión 1: Información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y solución de problemas), cada una con varias competencias como marco para desarrollar y comprender las competencias clave en Europa. DIGCOMP nos proporciona indicadores para el desarrollo de la competencia digital, que se muestran en las Tablas A.I.1 y A.I.2., con tres niveles de competencia: A (nivel básico), B (nivel intermedio) y C (nivel avanzado). Además, DIGCOMP también describe los descriptores de resultados de aprendizaje para cada competencia, que se recogen en las Tablas A.I.3, A.I.4 y A.I.5.

	Cómo llegar a A	Pasar de A a B	Pasar de B a C
Información	<ul style="list-style-type: none"> Comprender qué es un motor de búsqueda Descubrir cómo hacer búsquedas con palabras simples Comprender cómo guardar contenido e información Comprender qué información está cubierta por los derechos de autor Comprender cómo confiar en la información en línea 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar métodos de búsqueda efectivos. Averiguar cómo juzgar la información y usar estas estrategias. Averiguar cómo mantener archivos y contenido regularmente e implementar prácticas. Entendiendo términos como copyright, copy left y creative commons. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y probar una gama más amplia de técnicas y estrategias de búsqueda. Averiguar cómo verificar y filtrar la información y usar estas estrategias. Conocer y probar una gama más amplia de métodos y herramientas para organizar la información. Comprensión sobre los diferentes tipos de licencias y cómo aplicarlas.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Conocer los diferentes canales de comunicación digital Comprender cómo usar algunas herramientas de comunicación Tomar conciencia de los principios básicos para la comunicación a través de medios digitales Tomar conciencia de cómo usar las tecnologías para cooperar con otros 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar más formas de comunicarse con los demás. Averiguar y usar regularmente formas de compartir archivos y contenido con otros. Asegurar que las herramientas cooperativas se utilicen con la mayor regularidad posible y ver las oportunidades cuando surjan necesidades. Más información sobre los servicios en línea Más información sobre la netiqueta 	<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y probar una amplia gama de herramientas y dispositivos de comunicación. Conocerlos y probarlos en el contexto de su coincidencia con las necesidades y el propósito. Conocer una amplia gama de dispositivos y herramientas para compartir información, e identificar cuál de estas herramientas y dispositivos se adapta mejor a las diferentes necesidades y propósitos. Involucrarse en la participación cívica en línea Comprender las diferencias culturales
Creación de contenido	<ul style="list-style-type: none"> Conocer diferentes herramientas, software y paquetes para producir contenido Comprender cómo usar algunas herramientas simples Descripción de cómo modificar el contenido 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar diferentes formas en que las TIC pueden producir contenido. Familiarizarse con las herramientas multimedia Comprender cómo aplicar licencias al contenido que uno ha producido Conocer las herramientas que apoyan la creación de nuevos programas o aplicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar formas de producir contenido que no sea tan familiar y usarlas en contextos apropiados para las necesidades y el propósito. Conocer y usar formas de editar y refinar el contenido. Conocer y utilizar formas expertas de combinar contenido existente, como el mash-up. Familiarizarse con diferentes tipos de licencias. Aprender a programar y programar.

Cuadro A.I.1 Indicadores para el desarrollo de la competencia digital: Información, Comunicación, Creación de Contenidos.

	Cómo llegar a A	Pasar de A a B	Pasar de B a C
Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> Encontrar medios simples de protección (contraseñas, antivirus, evitar compartir información) Comprender cómo protegerse de la adicción o el acoso cibernético 	<ul style="list-style-type: none"> Encontrar detalles de la información que no debe compartirse en línea y tener oportunidades para ponerlo en práctica. Conocer y utilizar una gama de herramientas para proteger los dispositivos digitales. Conocer el impacto de las tecnologías en el medio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar una amplia gama de estrategias de protección y cómo se aplican a las identidades en línea. Saber cómo cambiar la configuración de seguridad y privacidad en línea, y monitorearlas y ajustarlas regularmente según sea necesario, comprobándolas con la práctica de expertos. Tener acceso a fuentes expertas que detallan los diferentes problemas de privacidad y cómo abordarlos en la práctica. Conocer el impacto de las tecnologías en la sociedad
Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> Encontrar medios simples de protección (contraseñas, antivirus, evitar compartir información) Comprender cómo protegerse de la adicción o el acoso cibernético 	<ul style="list-style-type: none"> Tener acceso a fuentes o centros que demuestren tecnologías digitales, y tener la oportunidad de explorar su uso de acuerdo con las necesidades personales. Tener acceso a fuentes o centros que ofrezcan asesoramiento técnico y permitan al individuo adquirir experiencia personal en la resolución de problemas técnicos. Crear una red propia de expertos a los que recurrir en busca de ayuda 	<ul style="list-style-type: none"> Tener acceso a una gama de asesoramiento experto relacionado con nuevas herramientas, dispositivos, aplicaciones, software y servicios, para brindar oportunidades para revisarlos en términos de necesidades y propósitos personales actuales o futuros. Tener acceso a asesoramiento técnico experto que demuestre cómo resolver los problemas técnicos que surjan, y poder utilizarlo en la práctica. Tener acceso a un medio para verificar la competencia personal y ser dirigido a fuentes para actualizar las áreas de competencia que se identifican como débiles. Conocer el potencial de las tecnologías en la resolución de problemas complejos o cognitivos

Cuadro A.I.2 Indicadores para el desarrollo de la competencia digital: Seguridad, Resolución de problemas



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

	Competencia	A-Fundación	B-Intermedio	C-Avanzado
Información	Navegación, búsqueda y filtrado de información	Puedo hacer algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. Sé que diferentes motores de búsqueda pueden proporcionar diferentes resultados.	Puedo navegar por Internet en busca de información y puedo buscar información en línea. Puedo articular mis necesidades de información y puedo seleccionar la información apropiada que encuentro.	Puedo utilizar una amplia gama de estrategias de búsqueda cuando busco información y navega por Internet. Puedo filtrar y monitorear la información que recibo. Sé a quién seguir en los lugares de intercambio de información en línea (por ejemplo, microblogging).
	Evaluación de la información	Sé que no toda la información en línea es confiable.	Puedo comparar diferentes fuentes de información.	Soy crítico con la información que encuentro y puedo verificar y evaluar su validez y credibilidad.
	Almacenamiento y recuperación de información	Sé cómo guardar archivos y contenido (por ejemplo, textos, imágenes, música, videos y páginas web). Sé cómo volver al contenido que he guardado.	Puedo guardar, almacenar o etiquetar archivos, contenido e información y tengo mi propia estrategia de almacenamiento. Puedo recuperar y administrar la información y el contenido que he guardado o almacenado.	Puedo aplicar diferentes métodos y herramientas para organizar archivos, contenido e información. Puedo implementar un conjunto de estrategias para recuperar el contenido que yo u otros han organizado y almacenado.
Comunicación	Interactuando a través de tecnologías	Puedo interactuar con otros utilizando las características básicas de las herramientas de comunicación (por ejemplo, teléfono móvil, VoIP, chat o correo electrónico).	Puedo usar varias herramientas digitales para interactuar con otros utilizando funciones más avanzadas de herramientas de comunicación (por ejemplo, teléfono móvil, VoIP, chat, correo electrónico).	Me dedico al uso de una amplia gama de herramientas para la comunicación en línea (correos electrónicos, chats, SMS, mensajería instantánea, blogs, microblogs, SNS). Puedo adoptar modos digitales y formas de comunicación que mejor se adapten al propósito. Puedo adaptar el formato y las formas de comunicación a mi audiencia. Puedo gestionar los diferentes tipos de comunicación que recibo.
	Compartir información y contenido	Puedo compartir archivos y contenido con otros a través de medios tecnológicos simples (por ejemplo, enviar archivos adjuntos a correos electrónicos, cargar imágenes en Internet, etc.)	Puedo participar en sitios de redes sociales y comunidades en línea, donde transmito o comparto conocimientos, contenido e información.	Puedo compartir activamente información, contenido y recursos con otros a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.
	Participar en la ciudadanía en línea	Sé que la tecnología se puede utilizar para interactuar con los servicios y utilizo pasivamente algunos (por ejemplo: comunidades en línea, gobierno, hospital o centros médicos, banco).	Puedo utilizar activamente algunas características básicas de los servicios en línea (por ejemplo: gobierno, hospital o centros médicos, banco, servicios de administración electrónica, etc.).	Estoy participando activamente en espacios en línea. Sé cómo participar activamente en la participación en línea y puedo usar varios servicios en línea diferentes.
	Colaboración a través de canales digitales	Puedo colaborar con otros utilizando tecnologías tradicionales (por ejemplo, correo electrónico).	Puedo crear y discutir resultados en colaboración con otros utilizando herramientas digitales simples.	Utilizo con frecuencia y confianza varias herramientas y medios de colaboración digital para colaborar con otros en la producción y el intercambio de recursos, conocimientos y contenido.

	Netiqueta	Conozco las normas básicas de comportamiento que se aplican cuando se comunican con otros utilizando herramientas digitales.	Conozco los principios de la etiqueta en línea y puedo aplicarlos en mi propio contexto.	Puedo aplicar los diversos aspectos de la etiqueta en línea a diferentes espacios y contextos de comunicación digital. He desarrollado estrategias para descubrir comportamientos inapropiados.
	Gestión de la identidad digital	Soy consciente de los beneficios y riesgos relacionados con la identidad digital.	Puedo dar forma a mi identidad digital en línea y realizar un seguimiento de mi huella digital.	Puedo gestionar varias identidades digitales según el contexto y el propósito, puedo monitorear la información y los datos que produzco a través de mi interacción en línea, sé cómo proteger mi reputación digital.

Cuadro A.I.3 Descriptores de resultados de aprendizaje para competencias en áreas de Información y Comunicación.

	Competencia	A-Fundación	B-Intermedio	C-Avanzado
Creación de contenido	Desarrollo de contenido	Puedo crear contenido digital simple (por ejemplo, texto, o tablas, o imágenes, o audio, etc.).	Puedo producir contenido digital en diferentes formatos, incluyendo multimedia (por ejemplo, texto, tablas, imágenes, audio, etc.).	Puedo producir contenido digital en diferentes formatos, plataformas y entornos. Puedo utilizar una variedad de herramientas digitales para crear salidas multimedia originales.
	Integración y reelaboración	Puedo hacer cambios básicos en el contenido que otros han producido.	Puedo editar, refinar y modificar el contenido que yo u otros han producido.	Puedo mezclar elementos de contenido existentes para crear otros nuevos.
	Derechos de autor y licencias	Sé que parte del contenido que uso puede estar cubierto por derechos de autor.	Tengo conocimientos básicos de las diferencias sobre derechos de autor, copy left y creative commons y puedo aplicar algunas licencias al contenido que creo.	Sé cómo los diferentes tipos de licencias se aplican a la información y los recursos que uso y creo.
	Programación	Puedo modificar alguna función simple de software y aplicaciones (aplicar configuraciones básicas).	Puedo aplicar varias modificaciones al software y las aplicaciones (configuración avanzada, modificaciones básicas del programa).	Puedo interferir con programas (abiertos), modificar, cambiar o escribir código fuente, puedo codificar y programar en varios idiomas, entiendo los sistemas y funciones que hay detrás de los programas.
Seguridad	Protección de dispositivos	Puedo usar pasos básicos para proteger mis dispositivos (por ejemplo: usar antivirus, contraseñas, etc.).	Sé cómo proteger mis dispositivos digitales, actualizo mis estrategias de seguridad.	Actualizo con frecuencia mis estrategias de seguridad. Puedo tomar medidas cuando el dispositivo está bajo amenaza.
	Protección de datos personales	Sé que solo puedo compartir ciertos tipos de información sobre mí u otros en entornos en línea.	Puedo proteger mi privacidad en línea y la de otros. Tengo una comprensión general de los problemas de privacidad y tengo un conocimiento básico de cómo se recopilan y utilizan mis datos.	A menudo cambio la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar mi protección de la privacidad. Tengo una comprensión informada y amplia de los problemas de privacidad y sé cómo se recopilan y utilizan mis datos.
	Protección de la salud	Sé cómo evitar el acoso cibernético. Sé que la tecnología puede afectar mi salud, si se usa mal.	Sé cómo protegerme a mí mismo y a los demás del acoso cibernético y entiendo los riesgos para la salud asociados con el uso de tecnologías (desde aspectos ergonómicos hasta la adicción a las tecnologías).	Soy consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud. Sé cómo encontrar un buen equilibrio entre los mundos en línea y fuera de línea.
	Protección del medio ambiente	Tomo medidas básicas para ahorrar energía.	Entiendo los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología en el medio ambiente.	Tengo una postura informada sobre el impacto de las tecnologías en la vida cotidiana, el consumo en línea y el medio ambiente.

Cuadro A.I.4 Descriptores de resultados de aprendizaje para competencias en áreas de Creación de Contenidos y Seguridad.

	Competencia	A-Fundación	B-Intermedio	C-Avanzado
Resolución de problemas	Resolución de problemas técnicos	Puedo solicitar apoyo y asistencia específicos cuando las tecnologías no funcionan o cuando uso un nuevo dispositivo, programa o aplicación.	Puedo resolver problemas fáciles que surgen cuando las tecnologías no funcionan.	Puedo resolver una amplia gama de problemas que surgen del uso de la tecnología
	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	Puedo usar algunas tecnologías para resolver problemas, pero para tareas limitadas. Puedo tomar decisiones al elegir una herramienta digital para una práctica rutinaria.	Entiendo lo que la tecnología puede hacer por mí y lo que no puede. Puedo resolver tareas no rutinarias explorando posibilidades tecnológicas. Puedo seleccionar la herramienta adecuada de acuerdo con el propósito y puedo evaluar la efectividad de la herramienta	Puedo tomar decisiones informadas al elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, software o servicio para la tarea con la que no estoy familiarizado. Soy consciente de los nuevos desarrollos tecnológicos. Entiendo cómo funcionan y operan las nuevas herramientas. Puedo evaluar críticamente qué herramienta sirve mejor a mis propósitos.
	Innovar y utilizar creativamente la tecnología	Sé que las tecnologías y las herramientas digitales se pueden utilizar con fines creativos y puedo hacer un uso creativo de las tecnologías.	Puedo usar tecnologías para resultados creativos y puedo usar tecnologías para resolver problemas (es decir, visualizar un problema). Colaboro con otros en la creación de resultados innovadores y creativos, pero no tomo la iniciativa.	Puedo resolver problemas conceptuales aprovechando las tecnologías y herramientas digitales, puedo contribuir a la creación de conocimiento a través de medios tecnológicos, puedo participar en acciones innovadoras a través del uso de tecnologías. Colaboro proactivamente con otros para producir resultados creativos e innovadores.
	Identificación de brechas de competencia digital	Tengo algunos conocimientos básicos, pero soy consciente de mis límites al usar tecnologías.	Sé cómo aprender a hacer algo nuevo con las tecnologías.	Actualizo con frecuencia mis necesidades de competencia digital.

Cuadro A.I.5 Descriptores de resultados de aprendizaje para competencias en el área resolución de problemas.

Anexo II. EntreComp: el marco de competencias empresariales

EntreComp (Bacigalupo, Kampylis, Punie y Van den Brande, 2016) define una lista de 3 áreas de competencia (Ideas y oportunidades, Recursos, En acción), cada una con varias competencias como marco con descriptores de resultados de aprendizaje para promover la competencia empresarial en educación y trabajo.

El modelo de progresión de EntreComp consta de cuatro niveles principales, Básico, Intermedio, Avanzado y Experto, cada uno dividido en dos subniveles. Sin embargo, los cursos de O-City desarrollarán solo los tres primeros niveles, como en DIGCOMP: A (nivel básico), B (nivel intermedio) y C (nivel avanzado). Cuadro A. II. I muestra una visión general de los resultados de aprendizaje descritos proporcionados por EntreComp, que se detallan en las Tablas A.II.2 – A.II.16.

	Competencia	A-Fundación	B-Intermedio	C-Avanzado
Ideas y oportunidades	Detectar oportunidades	Los estudiantes pueden encontrar oportunidades para generar valor para los demás.	Los alumnos pueden reconocer oportunidades para abordar necesidades que no se han satisfecho.	Los estudiantes pueden aprovechar y dar forma a las oportunidades para responder a los desafíos y crear valor para los demás.
	Creatividad	Los estudiantes pueden desarrollar múltiples ideas que crean valor para los demás.	Los estudiantes pueden probar y refinar ideas que crean valor para los demás.	Los estudiantes pueden transformar ideas en soluciones que crean valor para los demás.
	Visión	Los estudiantes pueden imaginar un futuro deseable.	Los estudiantes pueden construir una visión inspiradora que involucre a otros.	Los estudiantes pueden usar su visión para guiar la toma de decisiones estratégicas.
	Valoración de ideas	Los alumnos pueden entender y apreciar el valor de las ideas.	Los estudiantes entienden que las ideas pueden tener diferentes tipos de valor, que se pueden utilizar de diferentes maneras.	Los estudiantes pueden desarrollar estrategias para aprovechar al máximo el valor generado por las ideas.
	Pensamiento ético y sostenible	Los alumnos pueden reconocer el impacto de sus elecciones y comportamientos, tanto dentro de la comunidad como en el medio ambiente.	Los estudiantes son impulsados por la ética y la sostenibilidad al tomar decisiones.	Los estudiantes actúan para asegurarse de que se cumplan sus objetivos éticos y de sostenibilidad.
Recursos	Autoconciencia y autoeficacia	Los estudiantes confían en su propia capacidad para generar valor para los demás.	Los estudiantes pueden aprovechar al máximo sus fortalezas y debilidades.	Los estudiantes pueden compensar sus debilidades haciendo equipo con otros y desarrollando aún más sus fortalezas.
	Motivación y perseverancia	Los estudiantes quieren seguir su pasión y crear valor para los demás.	Los estudiantes están dispuestos a poner esfuerzo y recursos en seguir su pasión y crear valor para los demás.	Los estudiantes pueden mantenerse enfocados en su pasión y seguir creando valor a pesar de los contratiempos.
	Movilización de recursos	Los estudiantes pueden encontrar y usar los recursos de manera responsable.	Los alumnos pueden reunir y gestionar diferentes tipos de recursos para crear valor para los demás.	Los estudiantes pueden definir estrategias para movilizar los recursos que necesitan para generar valor para los demás.
	Educación financiera y económica	Los alumnos pueden elaborar el presupuesto para una actividad sencilla.	Los estudiantes pueden encontrar opciones de financiamiento y administrar un presupuesto para su actividad de creación de valor.	Los estudiantes pueden hacer un plan para la sostenibilidad financiera de una actividad de creación de valor.
	Movilizar a otros	Los alumnos pueden comunicar sus ideas con claridad y entusiasmo.	Los estudiantes pueden persuadir, involucrar e inspirar a otros en actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden inspirar a otros y hacer que se unan a actividades de creación de valor.
En acción	Tomando la iniciativa	Los estudiantes están dispuestos a intentar resolver los problemas que afectan a sus comunidades.	Los estudiantes pueden iniciar actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden buscar oportunidades para tomar la iniciativa de agregar o crear valor.
	Planificación y gestión	Los alumnos pueden definir los objetivos de una actividad simple de creación de valor.	Los estudiantes pueden crear un plan de acción, que identifica las prioridades e hitos para lograr sus objetivos.	Los alumnos pueden refinar las prioridades y los planes para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Los estudiantes no tienen miedo de cometer errores mientras prueban cosas nuevas.	Los estudiantes pueden evaluar los beneficios y riesgos de las opciones alternativas y tomar decisiones que reflejen sus preferencias.	Los estudiantes pueden sopesar los riesgos y tomar decisiones a pesar de la incertidumbre y la ambigüedad.
	Trabajar con otros	Los estudiantes pueden trabajar en equipo para crear valor.	Los estudiantes pueden trabajar junto con una amplia gama de individuos y grupos para crear valor.	Learners puede construir un equipo y redes basadas en las necesidades de su actividad de creación de valor.



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

Aprender a través de la experiencia	Los estudiantes pueden reconocer lo que han aprendido al participar en actividades de creación de valor.	Los estudiantes pueden reflexionar y juzgar sus logros y fracasos y aprender de ellos.	Los estudiantes pueden mejorar sus habilidades para crear valor basándose en sus experiencias e interacciones previas con otros.
-------------------------------------	--	--	--

Cuadro A.II.1 Descripción general de EntreComp

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Detectar oportunidades
Indirecta	Usa tu imaginación y habilidades para identificar oportunidades para crear valor.		
Descriptor	Identificar y aprovechar las oportunidades para crear valor explorando el panorama social, cultural y económico. Identificar las necesidades y los desafíos que deben satisfacerse. Establecer nuevas conexiones y reunir elementos dispersos del paisaje para crear oportunidades para crear valor.		
Niveles de competencia			
	A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo encontrar oportunidades para ayudar a otros / Puedo reconocer oportunidades para crear valor en mi comunidad y entorno.</p> <p>Puedo encontrar diferentes ejemplos de desafíos que necesitan soluciones / Puedo reconocer desafíos en mi comunidad y entorno que puedo contribuir a resolver.</p> <p>Puedo encontrar ejemplos de grupos que se han beneficiado de una solución a un problema determinado / Puedo identificar necesidades en mi comunidad y entorno que no se han cumplido.</p> <p>Puedo notar la diferencia entre diferentes áreas donde se puede crear valor (por ejemplo, en el hogar, en la comunidad, en el medio ambiente, o en la economía o la sociedad) / Puedo reconocer los diferentes roles que desempeñan los sectores público, privado y de terceros en mi región o país.</p>	<p>Puedo explicar lo que hace que una oportunidad para crear valor / Puedo buscar proactivamente oportunidades para crear valor, incluso por necesidad.</p> <p>Puedo identificar oportunidades para resolver problemas de maneras alternativas / Puedo redefinir la descripción de un desafío, para que las oportunidades alternativas lo aborden puedan hacerse evidentes.</p> <p>Puedo reconocer los diferentes roles que desempeñan los sectores públicos, privado y de terceros en mi región o país / Puedo establecer qué grupo de usuarios y qué necesidades quiero abordar a través de la creación de valor.</p> <p>Puedo diferenciar entre contextos para crear valor (por ejemplo, comunidades y redes informales, organizaciones existentes, el mercado) / puedo identificar mis oportunidades personales, sociales y profesionales para crear valor, tanto en organizaciones existentes como mediante la creación de nuevas empresas.</p>	<p>Puedo describir diferentes enfoques analíticos para identificar oportunidades empresariales / Puedo usar mi conocimiento y comprensión del contexto para crear oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo desmontar las prácticas establecidas y desafiar el pensamiento dominante para crear oportunidades y ver los desafíos de diferentes maneras / Puedo juzgar el momento adecuado para aprovechar la oportunidad de crear valor.</p> <p>Puedo llevar a cabo un análisis de necesidades que involucre a las partes interesadas relevantes / Puedo identificar desafíos relacionados con las necesidades e intereses contrastantes de las diferentes partes interesadas.</p> <p>Puedo identificar los límites del sistema que son relevantes para mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Puedo analizar una actividad de creación de valor existente mirándola como un todo e identificando oportunidades para desarrollarla aún más.</p>

Cuadro A.II.2 Descriptores de resultados de aprendizaje para la detección de competencias (ideas y oportunidades de área)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Creatividad
Indirecta	Desarrollar ideas creativas y con propósito		
Descriptor	Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluyendo mejores soluciones a los desafíos existentes y nuevos. Explore y experimente con enfoques innovadores. Combinar conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos.		
Niveles de competencia			
	A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo demostrar que tengo curiosidad por las cosas nuevas / Puedo explorar nuevas formas de hacer uso de los recursos existentes.</p> <p>Puedo desarrollar ideas que resuelvan problemas que son relevantes para mí y mi entorno / Solo y como parte de un equipo, puedo desarrollar ideas que crean valor para los demás.</p> <p>Puedo abordar problemas abiertos (problemas que pueden tener muchas soluciones) con curiosidad / Puedo explorar problemas abiertos de muchas maneras para generar múltiples soluciones.</p> <p>Puedo ensamblar objetos que crean valor para mí y para otros / puedo mejorar los productos, servicios y procesos existentes para que satisfagan mejor mis necesidades o las de mis compañeros y la comunidad.</p> <p>Puedo encontrar ejemplos de productos, servicios y soluciones innovadoras / puedo describir cómo algunas innovaciones han transformado la sociedad.</p>	<p>Puedo experimentar con mis habilidades y competencias en situaciones que son nuevas para mí / Puedo buscar activamente nuevas soluciones que satisfagan mis necesidades.</p> <p>Puedo experimentar con diferentes técnicas para generar soluciones alternativas a los problemas, utilizando los recursos disponibles de una manera efectiva / Puedo probar el valor de mis soluciones con los usuarios finales.</p> <p>Puedo participar en dinámicas de grupo destinadas a definir problemas abiertos / Puedo remodelar problemas abiertos para que se ajusten a mis habilidades.</p> <p>Puedo identificar las funciones básicas que un prototipo debe tener para ilustrar el valor de mi idea / Puedo ensamblar, probar y refinar progresivamente los prototipos que simulan el valor que quiero crear.</p> <p>Puedo diferenciar entre los tipos de innovaciones (por ejemplo, innovación de proceso versus innovación de producto e innovación social, innovación incremental versus disruptiva) / Puedo juzgar si una idea, producto o proceso es innovador o simplemente nuevo para mí.</p>	<p>Puedo buscar activamente nuevas soluciones que mejoren el proceso de creación de valor / Puedo combinar mi comprensión de diferentes contextos para transferir conocimientos, ideas y soluciones en diferentes áreas.</p> <p>Puedo describir diferentes técnicas para probar ideas innovadoras con usuarios finales / Puedo configurar procesos para involucrar a las partes interesadas en la búsqueda, desarrollo y prueba de ideas.</p> <p>Puedo describir y explicar diferentes enfoques para dar forma a problemas abiertos y diferentes estrategias de resolución de problemas / Puedo ayudar a otros a crear valor fomentando la experimentación y utilizando técnicas creativas para abordar problemas y generar soluciones.</p> <p>Puedo crear (solo o con otros) productos o servicios que resuelvan mis problemas y mis necesidades / Puedo desarrollar y entregar valor en etapas, lanzando con las características centrales de mi idea (o la de mi equipo) y agregando progresivamente más.</p> <p>Puedo describir cómo las innovaciones se difunden en la sociedad, la cultura y el mercado / puedo describir diferentes niveles de innovación (por ejemplo, incremental, innovador o</p>

		transformador) y su papel en las actividades de creación de valor.
--	--	--

Cuadro A.II 3 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Creatividad (Área de Ideas y Oportunidades)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Visión
Indirecta	Trabaja hacia tu visión de futuro		
Descriptor	Imagina el futuro. Desarrollar una visión para convertir las ideas en acción. Visualice escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
Puedo imaginar un futuro deseable / Puedo desarrollar escenarios futuros simples donde se crea valor para mi comunidad y mi entorno.	Puedo desarrollar (solo o con otros) una visión inspiradora para el futuro que involucre a otros / Puedo construir escenarios futuros en torno a mi actividad de creación de valor. Puedo explicar qué es una visión y para qué sirve / Soy consciente de lo que se necesita para construir una visión. Mi visión de crear valor me impulsa a hacer el esfuerzo de convertir las ideas en acción / Puedo decidir a qué tipo de visión para crear valor me gustaría contribuir.	Puedo usar mi comprensión del contexto para identificar diferentes visiones estratégicas para crear valor / Puedo discutir mi visión estratégica (o la de mi equipo) para crear valor. Puedo explicar el papel de una declaración de visión para la planificación estratégica / Puedo preparar una declaración de visión para mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) que guía la toma de decisiones internas a lo largo de todo el proceso de creación de valor. Puedo identificar los cambios necesarios para lograr mi visión / Puedo promover iniciativas de cambio y transformación que contribuyan a mi visión.	

Cuadro A.II 4 Descriptores de resultados de aprendizaje para la visión de competencia (Ideas y oportunidades de área)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Valoración de ideas
Indirecta	Aprovecha al máximo las ideas y oportunidades		
Descriptor	Juzgar qué valor tiene en términos sociales, culturales y económicos. Reconocer el potencial que tiene una idea para crear valor e identificar		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
Puedo encontrar ejemplos de ideas que tienen valor para mí y para los demás / Puedo mostrar cómo diferentes grupos, como empresas e instituciones, crean valor en mi comunidad y entorno.	Puedo notar la diferencia entre el valor social, cultural y económico / Puedo decidir sobre qué tipo de valor quiero actuar y luego elegir el camino más apropiado para hacerlo.	Reconozco las muchas formas de valor que se pueden crear a través del emprendimiento, como el valor social, cultural o económico / Puedo dividir una cadena de valor en sus diferentes partes e identificar cómo se agrega valor en cada parte.	

Puedo aclarar que las ideas de otras personas pueden ser utilizadas y actuadas, respetando sus derechos / Puedo explicar que las ideas pueden ser compartidas y circuladas para el beneficio de todos o pueden ser protegidas por ciertos derechos, por ejemplo, derechos de copia o patentes.	Puedo distinguir entre los tipos de licencias que se pueden utilizar para compartir ideas y proteger los derechos / puedo elegir la licencia más adecuada con el fin de compartir y proteger el valor creado por mis ideas.	Puedo distinguir entre marcas, derechos de diseño registrados, patentes, indicaciones geográficas, secretos comerciales, acuerdos de confidencialidad y licencias de derechos de autor, incluidas las licencias abiertas de dominio público, como las comunicaciones creativas / Al crear ideas con otros, puedo esbozar un acuerdo de difusión y explotación que beneficie a todos los socios involucrados.
--	---	--

Cuadro A.II 5 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Valoración de ideas (Ideas y oportunidades de área)

Área	Ideas y oportunidades	Competencia	Pensamiento ético y sostenible
Indirecta	Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones		
Descriptor	Evaluar las consecuencias de las ideas que aportan valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente. Reflexione sobre cuán sostenibles son los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo, y el curso de acción elegido. Actuar con responsabilidad.		
Niveles de competencia			
	A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>Puedo reconocer comportamientos que muestran integridad, honestidad, responsabilidad, coraje y compromiso / Puedo describir con mis propias palabras la importancia de la integridad y los valores éticos.</p> <p>Puedo enumerar ejemplos de comportamiento respetuoso con el medio ambiente que beneficia a una comunidad / Puedo reconocer ejemplos de comportamiento respetuoso con el medio ambiente por parte de las empresas que crean valor para la sociedad en su conjunto.</p> <p>Puedo encontrar y enumerar ejemplos de cambios causados por la acción humana en contextos sociales, culturales, ambientales o económicos / Puedo diferenciar entre el impacto de una actividad de creación de valor en la</p>	<p>Puedo aplicar el pensamiento ético a los procesos de consumo y producción / Me impulsa la honestidad y la integridad al tomar decisiones.</p> <p>Puedo identificar prácticas que no son sostenibles y sus implicaciones para el medio ambiente / Puedo producir una declaración clara del problema cuando me enfrente a prácticas que no son sostenibles.</p> <p>Puedo identificar el impacto que la toma de oportunidades tendrá en mí y en mi equipo, en el grupo objetivo y en la comunidad circundante / Puedo identificar a las partes interesadas que se ven afectadas por el cambio provocado por mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo), incluidas las partes interesadas que no pueden hablar (por ejemplo, las generaciones futuras, el clima o la naturaleza).</p>	<p>Puedo argumentar que las ideas para crear valor deben estar respaldadas por la ética y los valores relacionados con el género, la igualdad, la equidad, la justicia social y la sostenibilidad ambiental / Puedo asumir la responsabilidad de promover el comportamiento ético en mi área de influencia (por ejemplo, promoviendo el equilibrio de género destacando las desigualdades y cualquier falta de integridad).</p> <p>Puedo discutir el impacto que una organización tiene en el medio ambiente (y viceversa) / Puedo discutir la relación entre la sociedad y los desarrollos técnicos, en relación con sus implicaciones para el medio ambiente.</p> <p>Puedo analizar las implicaciones de mi actividad de creación de valor dentro de los límites del sistema en el que estoy trabajando / Puedo definir el</p>

comunidad objetivo y el impacto más amplio en la sociedad.

Puedo notar la diferencia entre contabilizar el uso de recursos y contabilizar el impacto de mi actividad de creación de valor en las partes interesadas y el medio ambiente.

propósito de la evaluación de impacto, el monitoreo de impacto y la evaluación de impacto. Puedo notar la diferencia entre entrada, salida, salida e impacto / Puedo discutir una variedad de métodos de rendición de cuentas para la rendición de cuentas funcional y estratégica.

Cuadro A.II 6 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Pensamiento ético y sostenible (Área de Ideas y Oportunidades)

Área	Recursos	Competencia	Autoconciencia y autoeficacia
Indirecta	Cree en ti mismo y sigue desarrollándote		
Descriptor	Reflexione sobre sus necesidades, aspiraciones y deseos a corto, mediano y largo plazo Identifique y evalúe sus fortalezas y debilidades individuales y grupales. Cree en tu capacidad para influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y los fracasos temporales		
Niveles de competencia			
A - Fundación		B - Intermedio	
<p>Puedo identificar mis necesidades, deseos, intereses y metas / Puedo describir mis necesidades, deseos, intereses y metas.</p> <p>Puedo identificar cosas en las que soy bueno y cosas en las que no soy bueno.</p> <p>Creo en mi capacidad para hacer lo que se me pide con éxito / Creo en mi capacidad para lograr lo que pretendo.</p> <p>Puedo enumerar diferentes tipos de trabajos y sus funciones clave / Puedo describir qué cualidades y habilidades se necesitan para diferentes trabajos, y cuáles de estas cualidades y habilidades tengo.</p>		<p>Puedo comprometerme a satisfacer mis necesidades, deseos, intereses y metas / Puedo reflexionar sobre mis necesidades, deseos, intereses y aspiraciones individuales y grupales en relación con las oportunidades y las perspectivas futuras.</p> <p>Puedo juzgar mis fortalezas y debilidades y las de los demás en relación con las oportunidades para crear valor / Me impulsa el deseo de usar mis fortalezas y habilidades para aprovechar al máximo las oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo juzgar el control que tengo sobre mis logros (en comparación con cualquier control de influencias externas) / Creo que puedo influir en las personas y las situaciones para mejor.</p> <p>Puedo describir mis habilidades y competencias relacionadas con las opciones de carrera, incluido el autoempleo / Puedo usar mis habilidades y competencias para cambiar mi trayectoria profesional, como resultado de nuevas oportunidades o por necesidad.</p>	
		C - Avanzado	
		<p>Puedo traducir mis necesidades, deseos, intereses y aspiraciones en metas que me ayuden a alcanzarlas / Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre sus necesidades, deseos, intereses y aspiraciones y cómo pueden convertirlos en metas.</p> <p>Puedo asociarse con otros para compensar nuestras debilidades y aumentar nuestras fortalezas / Puedo ayudar a otros a identificar sus fortalezas y debilidades.</p> <p>Creo en mi capacidad para llevar a cabo lo que he imaginado y planeado, a pesar de los obstáculos, las fuentes limitadas y la resistencia de los demás / Creo en mi capacidad para comprender y sacar lo bueno de las experiencias que otros pueden etiquetar como fracasos.</p> <p>Puedo discutir cómo una comprensión y evaluación realistas de mis actitudes personales, habilidades y conocimientos pueden influir en mi toma de decisiones, relaciones con otras personas y calidad de vida / Puedo elegir oportunidades de desarrollo profesional con mi equipo y organización en función de una comprensión clara de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	

Cuadro A.II 7 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Autoconciencia y autoeficacia (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Motivación y perseverancia
Indirecta	Manténgase enfocado y no se rinda		
Descriptor	Esté decidido a convertir las ideas en acción y satisfacer su necesidad de lograrlo. Prepárese para ser paciente y siga tratando de lograr sus objetivos individuales o grupales a largo plazo. Sea resistente a la presión, la adversidad y el fracaso temporal.		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Me impulsa la posibilidad de hacer o contribuir a algo que es bueno para mí o para los demás / Estoy motivado por la idea de crear valor para mí y para los demás.</p> <p>Veo las tareas como desafíos para dar lo mejor de mí / Estoy motivado por los desafíos.</p> <p>Puedo reconocer diferentes formas de motivarme a mí mismo y a los demás para crear valor.</p> <p>Muestro pasión y voluntad para lograr mis objetivos / Estoy decidido y persevero cuando trato de lograr mis objetivos (o los de mi equipo).</p> <p>No me doy por vencido y puedo seguir adelante incluso cuando me enfrento a dificultades / No tengo miedo de trabajar duro para lograr mis objetivos.</p>	<p>Puedo anticipar la sensación de lograr mis objetivos y esto me motiva / Puedo regular mi propio comportamiento para mantenerme motivado y lograr los beneficios de convertir las ideas en acción.</p> <p>Puedo establecer desafíos para motivarme / Estoy dispuesto a esforzarme y usar recursos para superar los desafíos y lograr mis objetivos (o los de mi equipo).</p> <p>Puedo reflexionar sobre los incentivos sociales asociados con tener un sentido de iniciativa y crear valor para mí y para los demás / Puedo notar la diferencia entre los factores personales y externos que me motivan a mí o a otros al crear valor.</p> <p>Puedo superar circunstancias adversas simples / Puedo juzgar cuándo no vale la pena continuar con una idea.</p> <p>Puedo retrasar el logro de mis objetivos para obtener un mayor valor, gracias al esfuerzo prolongado / Puedo mantener el esfuerzo y el interés, a pesar de los contratiempos.</p>	<p>Uzco mi esfuerzo usando mi deseo de logro y la creencia en mi capacidad de lograr / puedo entrenar a otros para que se mantengan motivados, alentándolos a comprometerse con lo que quieren lograr.</p> <p>Puedo usar estrategias para mantenerme motivado (por ejemplo, establecer metas, monitorear el desempeño y evaluar mi progreso) / Puedo usar estrategias para mantener a mi equipo motivado y enfocado en crear valor.</p> <p>Puedo perseverar frente a las adversidades cuando trato de lograr mis objetivos / Puedo idear estrategias para superar las circunstancias adversas estándar.</p> <p>Puedo celebrar los logros a corto plazo, con el fin de mantenerme motivado / Puedo inspirar a otros a trabajar duro en sus objetivos mostrando pasión y un fuerte sentido de propietario- barco.</p>	

Cuadro A.II 8 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Motivación y perseverancia (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Movilización de recursos
Indirecta	Obtenga y administre los recursos que necesita.		
Descriptor	Obtener y gestionar los recursos materiales, no materiales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción. Aproveche al máximo los recursos limitados. Obtener y gestionar las competencias necesarias en cualquier etapa, incluidas las competencias técnicas, legales, fiscales y digitales (por ejemplo, a través de asociaciones adecuadas, redes, subcontratación y crowdsourcing).		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Reconozco que los recursos no son ilimitados / puedo apreciar la importancia de compartir recursos con otros.</p> <p>Valoro mis posesiones y el uso de manera responsable / Puedo describir cómo los recursos duran más tiempo a través de la reutilización, la reparación y el reciclaje.</p> <p>Puedo reconocer diferentes usos para mi tiempo (para examinar, estudiar, jugar, descansar) / Valoro mi tiempo como un recurso escaso.</p> <p>Puedo buscar ayuda cuando tengo dificultades para aprender lo que he decidido hacer / Puedo identificar fuentes de ayuda para mi actividad de creación de valor (fo ejemplo, profesores, compañeros, mentores).</p>	<p>Puedo experimentar con diferentes combinaciones de recursos para convertir mis ideas en acción / Puedo obtener y administrar los recursos necesarios para convertir mi idea en acción.</p> <p>Puedo discutir los principios de la economía circular y la eficiencia de los recursos / Utilizo los recursos de manera responsable y eficiente (por ejemplo, energía, materiales en la cadena de suministro o proceso de fabricación, espacios públicos).</p> <p>Puedo discutir la necesidad de invertir tiempo en diferentes actividades de creación de / Puedo usar mi tiempo de manera efectiva para lograr mis objetivos.</p> <p>Puedo describir los conceptos de división del trabajo y especialización laboral / puedo encontrar y enumerar servicios públicos y privados para apoyar mi actividad de creación de valor (por ejemplo, incubadora, asesores sociales de empresas, ángeles de nueva creación, cámara de comercio).</p>	<p>Puedo desarrollar un plan para lidiar con recursos limitados cuando establecí mi actividad de creación de valor / Puedo reunir los recursos necesarios para desarrollar mi actividad de creación de valor.</p> <p>Tomo en cuenta el costo no material del uso de recursos al tomar decisiones sobre mis actividades de creación de valor / Puedo elegir y poner en marcha procedimientos efectivos de gestión de recursos (por ejemplo, análisis del ciclo de vida, residuos sólidos).</p> <p>Puedo administrar mi tiempo de manera efectiva, utilizando técnicas y herramientas que me ayudan a mí (o a mi equipo) a ser productivo / puedo ayudar a otros a administrar su tiempo de manera efectiva.</p> <p>Puedo encontrar soluciones digitales (por ejemplo, gratuitas, de pago o de código abierto) que pueden ayudarme a administrar mis actividades de creación de valor de manera eficiente / Puedo encontrar apoyo para ayudarme a aprovechar la oportunidad de crear valor (por ejemplo, servicios de asesoramiento o consultoría, apoyo de pares o mentores).</p>	

Cuadro A.II 9 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Movilización de recursos (Recursos)



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

Área	Recursos	Competencia	Literario financiero y económico
Indirecta	Desarrollar conocimientos financieros y económicos		
Descriptor	Estimar el costo de convertir una idea en una actividad creadora de valor. Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo. Administrar el financiamiento para asegurarme de que mi actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo recordar terminología básica y símbolos relacionados con el dinero / puedo explicar conceptos económicos simples (por ejemplo, oferta y demanda, precio de mercado, comercio).</p> <p>Puedo juzgar para qué usar mi dinero / Puedo elaborar un presupuesto familiar simple de manera responsable.</p> <p>Puedo identificar los principales tipos de ingresos para las familias, las empresas, las organizaciones sin fines de lucro y el estado / Puedo describir el papel principal de los bancos en la economía y la sociedad.</p> <p>Puedo esbozar el propósito de la tributación / puedo explicar cómo los impuestos financian las actividades de un país y su parte en la provisión de bienes y servicios públicos.</p>	<p>Puedo usar el concepto de costos de oportunidad y ventaja comparativa para explicar por qué ocurren los intercambios entre individuos, regiones y naciones / Puedo leer estados de resultados y balances.</p> <p>Puedo elaborar un presupuesto para una actividad de creación de valor / Puedo juzgar las necesidades de flujo de efectivo de una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar que las actividades de creación de valor pueden tomar diferentes formas (una empresa, una empresa social, una organización sin fines de lucro, etc.) y pueden tener diferentes estructuras de propiedad (empresa individual, sociedad limitada, cooperativa, etc.) / Puedo identificar fuentes públicas y privadas de financiación para mi actividad de creación de valor (por ejemplo, premios, crowdfunding y acciones).</p> <p>Puedo estimar las principales obligaciones contables y fiscales que debo cumplir para cumplir con los requisitos fiscales de mis actividades.</p>	<p>Puedo explicar la diferencia entre un balance general y una cuenta de pérdidas y ganancias / puedo construir indicadores financieros (por ejemplo, retorno de la inversión).</p> <p>Puedo aplicar los conceptos de planificación financiera y previsión que necesito para convertir las ideas en acción (por ejemplo, ganancias o no con fines de lucro) / Puedo juzgar las necesidades de flujo de efectivo de un proyecto complejo.</p> <p>Puedo elegir las fuentes de financiación más adecuadas para poner en marcha o ampliar una actividad creadora de valor/ Puedo solicitar programas de apoyo a empresas públicas o privadas, planes de financiación, subvenciones públicas o licitaciones.</p> <p>Puedo estimar cómo mis decisiones financieras (inversiones, compra de activos, bienes, etc.) afectan mis impuestos / Puedo tomar decisiones financieras basadas en los esquemas impositivos actuales.</p>	

Cuadro A.II 10 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Literaria financiera y económica (Recursos)

Área	Recursos	Competencia	Mobilizar a otros
Indirecta	Inspirar, involucrar y hacer que otros se unan		
Descriptor	Inspirar y entusiasmar a las partes interesadas relevantes. Obtenga el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Demostrar comunicación, persuasión, negociación y liderazgo efectivos.		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Muestro entusiasmo por los desafíos / Estoy activamente involucrado en la creación de valor para los demás.</p> <p>Puedo persuadir a otros proporcionando una serie de argumentos.</p> <p>Puedo comunicar mis ideas claramente a los demás / Puedo comunicar las ideas de mi equipo a otros de manera persuasiva mediante el uso de diferentes métodos (por ejemplo, carteles, videos, juegos de roles).</p> <p>Puedo proporcionar ejemplos de campañas de comunicación inspiradoras / Puedo discutir cómo se pueden usar diferentes medios para llegar a las audiencias de diferentes maneras.</p>	<p>No me desanimo por las dificultades / Puedo predicar con el ejemplo.</p> <p>Puedo persuadir a otros proporcionando evidencia para mis argumentos / Puedo persuadir a otros apelando a sus emociones.</p> <p>Puedo comunicar soluciones de diseño imaginativas / Puedo comunicar el valor de mi idea (o la de mi equipo) a las partes interesadas de diferentes orígenes de manera efectiva.</p> <p>Puedo usar varios métodos, incluidas las redes sociales, para comunicar ideas de creación de valor de manera efectiva / Puedo usar los medios de manera adecuada, demostrando que soy consciente de mi audiencia y propósito.</p>	<p>Puedo obtener el respaldo de otros para apoyar mi actividad de creación de valor / Puedo inspirar a otros, a pesar de las circunstancias desafiantes.</p> <p>Puedo lanzar de manera efectiva frente a posibles inversores o donantes / Puedo superar la resistencia de aquellos que se verán afectados por mi visión (de mi equipo), enfoque innovador y actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo comunicar la visión de mi empresa (o la de mi equipo) de una manera que inspire y persuada a grupos externos, como financiadores, organizaciones asociadas, voluntarios, nuevos miembros y partidarios afiliados / Puedo producir narrativas y escenarios que motiven, inspiren y dirijan a las personas.</p> <p>Puedo influir en las opiniones en relación con mi actividad de creación de valor, a través de un enfoque planificado de las redes sociales / Puedo diseñar campañas efectivas en las redes sociales para movilizar a las personas en relación con mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo).</p>	

Cuadro A.II 11 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Movilización de otros (Recursos)

Área	En acción	Competencia	Tomando la iniciativa
Indirecta	Adelante		
Descriptor	Iniciar procesos que creen valor. Asumir retos. Actuar y trabajar de forma independiente para lograr objetivos, apegarse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas.		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio		C - Avanzado
<p>Puedo llevar a cabo las tareas que se me asignan de manera responsable / Me siento cómodo asumiendo la responsabilidad en actividades compartidas.</p> <p>Muestro cierta independencia en la realización de tareas que se me asignan / Puedo trabajar de forma independiente en actividades simples de creación de valor.</p> <p>Puedo tener una prueba para resolver problemas que afectan mi entorno / Muestro iniciativa en el tratamiento de problemas que afectan a mi comunidad.</p>	<p>Puedo asumir la responsabilidad individual y grupal de llevar a cabo tareas simples en actividades de creación de valor / Puedo asumir la responsabilidad individual y grupal en actividades de creación de valor.</p> <p>Puedo iniciar actividades simples de creación de valor / Me impulsa la posibilidad de poder iniciar actividades de creación de valor de forma independiente.</p> <p>Enfrento desafíos activamente, resuelvo problemas y aprovecho oportunidades para crear valor.</p> <p>Puedo describir mis metas para el futuro en línea con mis fortalezas, ambiciones, intereses y logros / Puedo establecer metas a corto plazo sobre las que puedo actuar.</p>	<p>Puedo delegar la responsabilidad apropiadamente / Puedo alentar a otros a asumir la responsabilidad en actividades de creación de valor.</p> <p>Puedo iniciar actividades de creación de valor solo y con otros / Puedo ayudar a otros a trabajar de forma independiente.</p> <p>Tomo medidas sobre nuevas ideas y oportunidades, que agregarán valor a una empresa de creación de valor nueva o existente / Valoro a otros que toman la iniciativa para resolver problemas y crear valor.</p>	

Cuadro A.II 12 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Tomar la iniciativa (En acción)

Área	En acción	Competencia	Planificación y gestión
Indirecta	Priorizar, organizar y hacer un seguimiento.		
Descriptor	Establecer metas a largo, mediano y corto plazo. Definir prioridades y planes de acción. Adaptarse a cambios imprevistos		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo aclarar cuáles son mis objetivos en una actividad simple de creación de valor / Puedo identificar objetivos alternativos para crear valor en un contexto simple.</p> <p>Puedo llevar a cabo un plan simple para actividades de creación de valor / Puedo lidiar con una variedad de tareas simples al mismo tiempo sin sentirme incómodo.</p> <p>Puedo recordar el orden de pasos que se necesitaban en una actividad simple de creación de valor en la que participé / Puedo identificar los pasos básicos que se necesitan en una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo reconocer cuánto progreso he hecho en una tarea / puedo monitorear si una tarea se va a planificar.</p> <p>Estoy abierto a los cambios / Puedo confrontar y lidiar con los cambios de una manera constructiva.</p>	<p>Puedo describir mis metas para el futuro en línea con mis fortalezas, ambiciones, intereses y logros / Puedo establecer metas a corto plazo sobre las que puedo actuar.</p> <p>Puedo crear un plan de acción que identifique los pasos necesarios para lograr mis objetivos / Puedo permitir la posibilidad de cambios en mis planes.</p> <p>Puedo desarrollar un modelo de negocio para mi idea / Puedo definir los elementos clave que componen el modelo de negocio necesario para entregar el valor que he identificado.</p> <p>Puedo priorizar los pasos básicos en una actividad de creación de valor / Puedo establecer mis propias prioridades y actuar en función de ellas.</p> <p>Puedo identificar diferentes tipos de datos que son necesarios para monitorear el progreso de una actividad simple de creación de valor / Puedo describir diferentes métodos para el monitoreo del rendimiento y el impacto.</p> <p>Puedo adaptar mis planes para lograr mis objetivos a la luz de los cambios que están fuera de mi control / Puedo adaptar mis planes para lograr mis objetivos a la luz de los cambios que están fuera de mi control.</p>	<p>Puedo definir objetivos a largo plazo que surjan de la visión de mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Puedo hacer coincidir los objetivos a corto, mediano y largo plazo con la visión de mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo).</p> <p>Puedo resumir los conceptos básicos de la gestión de proyectos / Puedo aplicar los conceptos básicos de la gestión de proyectos en la gestión de una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo desarrollar un plan de negocios basado en el modelo, describiendo cómo lograr el valor identificado / Puedo organizar mis actividades de creación de valor utilizando métodos de planificación como planes de negocios y marketing.</p> <p>Puedo definir las prioridades para cumplir con mi visión (o la de mi equipo) / Puedo mantenerme enfocado en las prioridades establecidas, a pesar de las circunstancias cambiantes.</p> <p>Puedo describir diferentes métodos para el monitoreo del rendimiento y el impacto / Puedo definir qué datos se necesitan para monitorear qué tan efectivas son mis actividades de creación de valor y una forma adecuada de recopilarlos.</p> <p>Puedo aceptar el cambio que trae nuevas oportunidades para la creación de valor / Puedo anticipar e incluir el cambio a lo largo del proceso de creación de valor.</p>	



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

Cuadro A.II 13 Descriptores de resultados de aprendizaje para la planificación y gestión de competencias (En acción)

Área	En acción	Competencia	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Indirecta	Tomar decisiones que traten con la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo.		
Descriptor	Tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión sea incierto, cuando la información disponible sea parcial o ambigua, o cuando exista un riesgo de resultados no deseados. Dentro del proceso de creación de valor, incluya formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fallar. Maneje situaciones de movimiento rápido con prontitud y flexibilidad.		
Niveles de competencia			
	A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado
	<p>No tengo miedo de cometer errores mientras prueba cosas nuevas / Exploro mis propias formas de lograr cosas.</p> <p>Puedo identificar ejemplos de riesgos en mi entorno / Puedo describir los riesgos relacionados con una actividad simple de creación de valor en la que participo.</p>	<p>Puedo discutir el papel que desempeña la información en la reducción de la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo / Puedo buscar, comparar y contrastar activamente diferentes fuentes de información que me ayuden a reducir la ambigüedad, la incertidumbre y los riesgos en la toma de decisiones.</p> <p>Puedo diferenciar entre riesgos aceptables e inaceptables / Puedo sopesar los riesgos y beneficios del trabajo por cuenta propia con opciones de carrera alternativas, y tomar decisiones que reflejen mis preferencias.</p> <p>Puedo evaluar críticamente los riesgos asociados con una idea que crea valor, teniendo en cuenta una variedad de factores / Puedo evaluar críticamente los riesgos relacionados con la configuración formal de una empresa creadora de valor en el área en la que trabajo.</p>	<p>Puedo encontrar formas de tomar decisiones cuando la información está incompleta / Puedo reunir diferentes puntos de vista para tomar decisiones informadas cuando el grado de incertidumbre es alto.</p> <p>Puedo aplicar el concepto de pérdidas asequibles para tomar decisiones al crear valor / Puedo comparar actividades de creación de valor basadas en una evaluación de riesgos.</p> <p>Puedo demostrar que puedo tomar decisiones sopesando tanto los riesgos como los beneficios esperados de una actividad de creación de valor / Puedo delinear un plan de gestión de riesgos para guiar mis elecciones (o las de mi equipo) mientras desarrollo mi actividad de creación de valor.</p>

Cuadro A.II 14 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo (En acción)

Área	En acción	Competencia	Trabajar con otros
Indirecta	Forma un equipo, trabaja en conjunto y trabaja en red.		
Descriptor	Trabajar juntos y cooperar con otros para desarrollar ideas y convertirlas en acción. Resuelve conflictos y afronta la competencia positivamente cuando sea necesario.		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo mostrar respeto por los demás, sus antecedentes y situaciones / Estoy abierto al valor que otros pueden aportar a las actividades de creación de valor.</p> <p>Puedo mostrar empatía hacia los demás / Puedo reconocer el papel de mis emociones, actitudes y comportamientos en la formación de las actitudes y comportamientos de otras personas y viceversa.</p> <p>Puedo mostrar empatía hacia los demás / Puedo discutir los beneficios de escuchar las ideas de otras personas para lograr mis objetivos (o los de mi equipo).</p> <p>Estoy abierto a trabajar solo y con otros, desempeñando diferentes roles y asumiendo alguna responsabilidad / Estoy dispuesto a cambiar mi forma de trabajar en grupo.</p> <p>Estoy abierto a involucrar a otros en mis actividades de creación de valor / Puedo contribuir a actividades simples de creación de valor.</p> <p>Puedo explicar el significado y las formas de asociación, cooperación y apoyo entre pares (por ejemplo, familia y otras comunidades) / Estoy abierto a establecer nuevos contactos y cooperación con otros (individuos y grupos).</p>	<p>Puedo combinar diferentes contribuciones para crear valor / Puedo valorar la diversidad como una posible fuente de ideas y oportunidades.</p> <p>Puedo expresar mis ideas creadoras de valor (o las de mi equipo) de manera asertiva / Puedo enfrentar y resolver conflictos.</p> <p>Puedo escuchar las ideas de otras personas para crear valor sin mostrar prejuicios / Puedo escuchar a mis usuarios finales.</p> <p>Puedo trabajar con una variedad de individuos y equipos / Comparto la propiedad de las actividades de creación de valor con los miembros de mi equipo.</p> <p>Puedo contribuir a la toma de decisiones grupales de manera constructiva / Puedo crear un equipo de personas que puedan trabajar juntas en una actividad de creación de valor.</p> <p>Puedo usar las relaciones que tengo para obtener el apoyo que necesito para convertir las ideas en acción, incluido el apoyo emocional / Puedo establecer nuevas relaciones para obtener el apoyo que necesito para convertir las ideas en acción, incluido el apoyo emocional (por ejemplo, unirme a una red de mentores).</p>	<p>Puedo apoyar la diversidad dentro de mi equipo u organización.</p> <p>Puedo comprometerme cuando sea necesario / Puedo lidiar con un comportamiento no asertivo que obstaculiza mi (o el de mi equipo) actividades de creación de valor (por ejemplo, actitudes destructivas, comportamiento agresivo, etc.) / Puedo manejar los conflictos de manera efectiva.</p> <p>Puedo describir diferentes técnicas para gestionar las relaciones con los usuarios finales / Puedo poner en marcha estrategias para escuchar activamente a mis usuarios finales y actuar sobre sus necesidades-</p> <p>Puedo construir un equipo basado en los conocimientos, habilidades y actitudes individuales de cada miembro / Puedo contribuir a la creación de valor al asociarse con comunidades distribuidas a través de tecnologías digitales.</p> <p>Puedo usar técnicas y herramientas que ayudan a las personas a trabajar juntas / Puedo brindarles a las personas la ayuda y el apoyo que necesitan para rendir al máximo dentro de un equipo.</p> <p>Puedo usar mi red para encontrar a las personas adecuadas para trabajar en mi actividad de creación de valor (o la de mi equipo) / Me pongo en contacto proactivamente con las personas adecuadas dentro y fuera de mi organización para apoyar mi actividad de</p>	

		creación de valor (o la de mi equipo) (por ejemplo, en conferencias o en las redes sociales).
--	--	---

Cuadro A.II 15 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Trabajar con otros (En acción)

Área	En acción	Competencia	Aprender a través de la experiencia
Indirecta	Aprende haciendo		
Descriptor	Utilizar cualquier iniciativa para la creación de valor como una oportunidad de aprendizaje. Aprende con otros, incluidos compañeros y mentores. Reflexiona y aprende tanto del éxito como del fracaso (el tuyo y el de otras personas).		
Niveles de competencia			
A - Fundación	B - Intermedio	C - Avanzado	
<p>Puedo encontrar ejemplos de grandes fracasos que han creado valor / puedo proporcionar ejemplos de fracasos temporales que han llevado a logros valiosos.</p> <p>Puedo proporcionar ejemplos que muestran que mis habilidades y competencias han aumentado con la experiencia / Puedo anticipar que mis habilidades y competencia crecerán con la experiencia, tanto a través de éxitos como fracasos.</p> <p>Puedo reconocer lo que he aprendido al participar en actividades de creación de valor / puedo reflexionar sobre mi experiencia al participar en actividades de creación de valor y aprender de ella.</p>	<p>Puedo reflexionar sobre los fracasos (míos y de otras personas), identificar sus causas y aprender de ellos / Puedo juzgar si y cómo he logrado mis objetivos, para poder evaluar mi desempeño y aprender de él.</p> <p>Puedo reflexionar sobre la relevancia de mis vías de aprendizaje para mis futuras oportunidades y elecciones / Siempre estoy buscando oportunidades para mejorar mis fortalezas y reducir o compensar mis debilidades.</p> <p>Puedo reflexionar sobre mi interacción con los demás (incluidos compañeros y mentores) y aprender de ella / Puedo filtrar la retroalimentación proporcionada por los demás y mantener lo bueno de ella.</p>	<p>Puedo reflexionar sobre mis logros (o los de mi equipo) y los fracasos temporales a medida que las cosas se desarrollan para aprender y mejorar mi capacidad de crear valor / Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre sus logros y fracasos temporales al proporcionar comentarios honestos y constructivos.</p> <p>Puedo encontrar y elegir oportunidades para superar mis debilidades (o las de mi equipo) y desarrollar mis fortalezas (o las de mi equipo) / Puedo ayudar a otros a desarrollar sus fortalezas y reducir o compensar sus debilidades.</p> <p>Puedo integrar el aprendizaje permanente en mi estrategia de desarrollo personal y progreso profesional / Puedo ayudar a otros a reflexionar sobre su interacción con otras personas y ayudarlos a aprender de esta interacción.</p>	

Cuadro A.II 16 Descriptores de resultados de aprendizaje para la competencia Aprendizaje a través de la experiencia (En acción)



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

Anexo III. Plantilla de carta de invitación para incluir una ciudad en O-City

Solicitud de permiso para incorporar la ciudad de _____
al mundo digital O-City.org

Exmo. Mr. Mayor:

D. José Marín-Roig Ramón,
Gerente de Proyectos
O-CITY (Naranja: Creatividad, Innovación y Tecnología)
Erasmus+ (600963-PPE-1-2018-1-ES-EPPKA2-KA)
<http://o-city.webs.upv.es>

EXPONE:

Que el proyecto O-CITY, financiado por la Comisión Europea, dentro del programa Erasmus Plus (Knowledge Alliances), desarrolle una aplicación online para visualizar el patrimonio natural y cultural de los pueblos y ciudades del mundo. En esta plataforma, las ciudades pueden representar no solo sus monumentos y espacios naturales, sino también su cultura y tradiciones a través de videos, fotografías, animaciones y otros elementos multimedia producidos como proyectos educativos en las aulas de centros e instituciones de formación.

SOLICITUD:

Que se autorice a la Universitat Politècnica de València a incorporar _____ en la aplicación O-City.org, para potenciar el patrimonio de la ciudad en el mundo online, y estimular las competencias digitales en los centros de formación locales.

En la ciudad of _____, en _____ 202_,

O-CIUDAD	AUTORIZACIÓN
<p style="text-align: center;">José Marín-Roig Ramón Profesor Universidad Politècnica de Valencia Campus de Gandia o-city@epsg.upv.es</p>	



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