

CORSO BASE DI CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI



ORE TOTALI CORSO 49 DI CUI FAD/E-LEARNING 24

ORE AULA 37

ORE LABORATORIO 12

DENOMINAZIONE	CONTENUTI
UNITA' FORMATIVA 1 Durata n. 28	Creazione di contenuti digitali
Creazione e modifica dei contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare e modificare contenuti digitali come testi, tabelle, file audio, immagini
La rielaborazione del contenuto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza ed utilizzo degli strumenti per la rielaborazione di un contenuto digitale già esistente. ▪ Utilizzo di software/applicazioni fruibili gratuitamente (per la parte testi e tabelle WORD, EXCEL, SUITE di GOOGLE, per la parte foto SNAPSEED e GIMP, per la parte video i.MOVIE e SHOW VIDEO)
Il Copyright e le licenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ AGCom. ruolo, funzioni attività. La pirateria di massa. ▪ Violazioni sul diritto d'autore ▪ Tutela penale del know-how aziendale ▪ Il diritto d'autore nella giurisprudenza civile e penale ▪ Esame dei cases history di maggior impatto/interesse ▪ Rassegne stampa e diritto d'autore ▪ Direttiva europea sul diritto d'autore nel mercato unico digitale. Creative Commons
Basi di programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informazioni base sulla programmazione di strumenti (ad es. utilizzo di Mockup, software per mappe mentali, CMS e gestione dei contenuti di siti web, CMR CustomerRelationship Management gestione delle relazioni con i clienti) per lo sviluppo di un prodotto multimediale e la risoluzione di eventuali semplici problemi riscontrabili

UNITA' FORMATIVA 2 Durata n. 11	Sicurezza digitale
Il mondo digitale e l'orientamento del cybernauta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minacce e vulnerabilità della rete ▪ Che cos'è la privacy, l'anonimato e lo pseudonimo ▪ Sicurezza, vulnerabilità, minacce ▪ Sicurezza vs Privacy vs Anonimato ▪ Furto di identità ▪ Conosci il tuo nemico - L'attuale panorama di minacce e vulnerabilità ▪ Perché hai bisogno di sicurezza ▪ Come tutelarsi da truffe e frodi online ▪ Darknets, Dark Markets e Exploit kit ▪ Cenni di Assessment delle vulnerabilità
Consapevolezza dell'identità personale e digitale: quadro normativo e sua applicazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compliance di dispositivi e di software ▪ Internet e Internetworking ▪ Professioni nella Sicurezza Informatica ▪ Introduzione alla compliance digitale ▪ Controllo dei dati personali scambiati con la rete ▪ Cenni sull'attuale quadro normativo Europeo: GDPR2016/679
Benessere digitale: dal design all'uso degli ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realtà Virtuale ▪ Realtà Aumentata ▪ Metaverso ▪ Impatti su salute mentale, Inclusione vs Isolamento ▪ Difesa del benessere psicofisico dalle nuove dipendenze
Sostenibilità Digitale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Empathy Environment ▪ Adattabilità e adattività degli ambienti ▪ Smart Working e ricadute sociali
UNITA' FORMATIVA 3 Durata n. 10	Risolvere problemi tecnici in contesti
Risoluzione problemi digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli strumenti locali di supporto per la risoluzione di problemi tecnici sull'uso del PC in generale e delle applicazioni: <ul style="list-style-type: none"> ✓ riavvio sistema operativo ✓ chiusura programma che non risponde ✓ cancellazione cache del browser ✓ pulizia disco ✓ disabilitazione software e applicazioni
Personalizzazione ambiente digitale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza delle suite digitali per il lavoro in rete e l'office automation (Office 365, Google Drive, strumenti open source) ▪ Conoscenza degli strumenti per videoconferenze (Zoom, Skype, Meet, Teams) ▪ Utilizzo delle suite e degli strumenti in funzione delle esigenze rilevate
Creatività digitale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduzione alla creatività digitale e panoramica su strumenti di creatività ▪ Software on line, per il fotoritocco: Photopea ▪ Software on line per la creazione di slide e presentazioni: Canva - Prezi ▪ Software per la collaborazione: Miro - Trello
Autoapprendimento digitale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lo standard DigComp 2.1 per la valutazione delle conoscenze informatiche ▪ Conoscenza delle piattaforme di autoapprendimento e di siti tematici ▪ Valutazione dei percorsi di formazione on line