

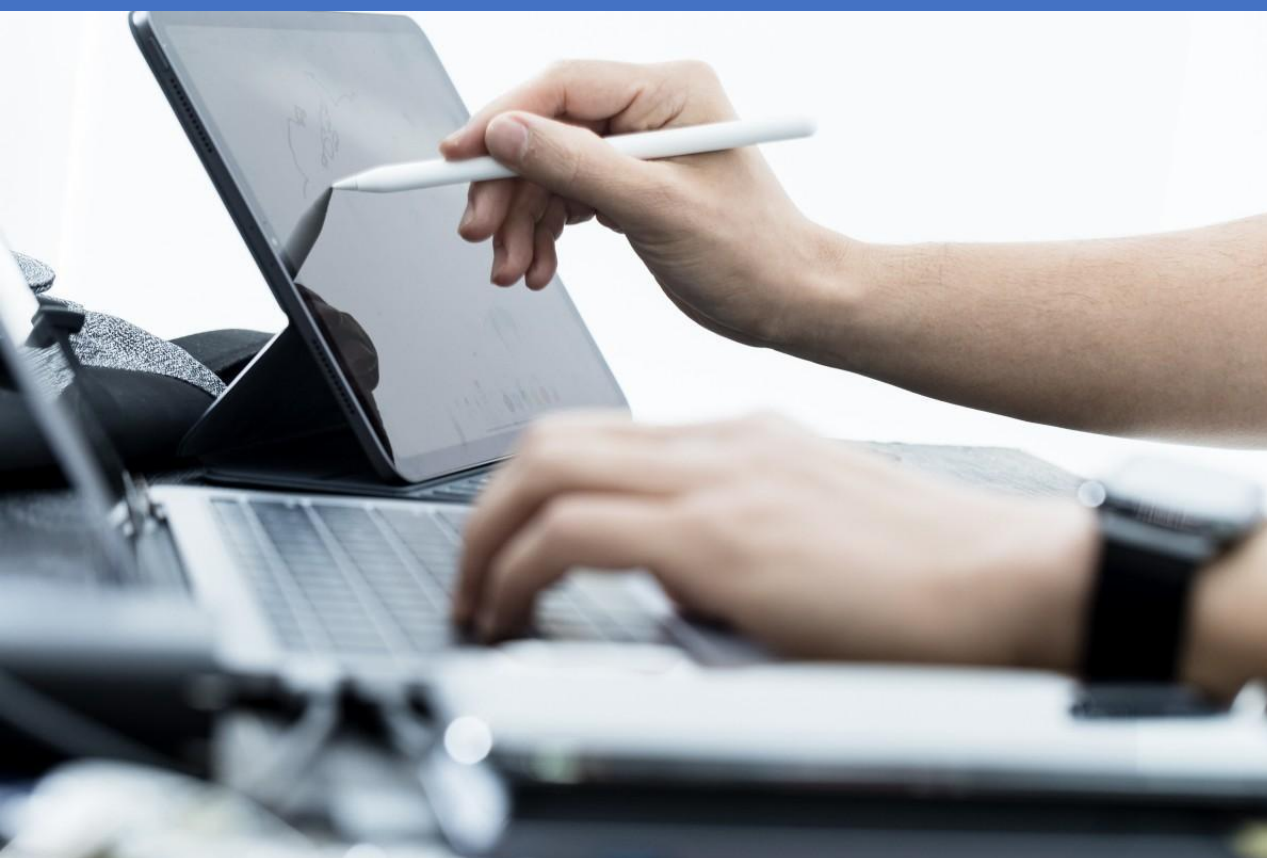


PAINT THE BIT

Rethinking artistic
and creative
competences and
job
profiles

2024

R2.6 – Manual de implementación de Paint the Bit VET



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

2024

Tabla de contenidos

- 1) Introducción
- 2) Instrucciones relacionadas con la implementación de la plataforma Paint the Bit
- 3) Posible secuenciación de la formación y el aprendizaje implementados por el proveedor de EFP
- 4) Recomendaciones a los proveedores de FP para la implementación del módulo PtB
- 5) Recomendaciones a los proveedores de FP para la evaluación del módulo PtB



1) Introducción

Se trata de un documento desarrollado en el marco del proyecto Paint the Bit - Rethinking artistic and creative competences and job profiles in a renewed labour market and social trends por los socios del proyecto E-Juniors (coordinador del proyecto), CENTRO STUDI CITTÀ DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, In Progress, CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD y BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH (líder del trabajo).

Es el manual para proveedores de FP (educación y formación profesional) que explora la implementación del currículo de FP. Por esta razón, considera etapas formales (en cursos de especialización), no formales (en MOOC) e informales (basadas en el trabajo). Aplica el enfoque sistemático de seguridad de calidad EQAVET.

El documento se basa en los resultados anteriores desarrollados dentro de este proyecto, en particular en las tareas anteriores implementadas dentro del desarrollo del currículo de FP y el trabajo de implementación de pruebas («pilotos») en cada uno de los cinco países socios (es decir, Francia, Italia, España, Austria y Chipre).

Los lectores destinatarios son profesionales de la FP que implementarán la formación Paint the Bit en su sistema educativo y servicios. Este documento está diseñado para encontrar modelos de implementación apropiados para el grupo de estudiantes de profesionales del CSS (Sector de Cultura y Creatividad) y el tema de aprendizaje de habilidades digitales básicas y avanzadas, así como la alfabetización digital que los profesionales de CCS necesitan hoy en día en toda Europa.

Los detalles sobre la metodología de EFP, la metodología de aprendizaje, el marco de resultados de aprendizaje y la validación, así como las aportaciones a la normalización, se pueden encontrar en la documentación complementaria respectiva del proyecto Paint the Bit. Se puede acceder a los contenidos de los módulos a través de la plataforma del proyecto.

Como recordatorio, la metodología de FP propuesta para la formación y el aprendizaje de Paint the Bit se basa en la entrega de nuevos formatos de formación en línea (MOOC – Massive Open Online Course) y contenidos digitales (Open Education Resources). La metodología de aprendizaje respectiva aplica los principios de la formación de adultos, lo que lleva a los artistas aprendices a convertirse en "sujetos activos en la formación" y en su aprendizaje, mejorando sus competencias existentes al estimular al mismo tiempo conexiones útiles de complementariedad profesional. Las competencias abordadas en el Paint the Bit abarcan habilidades generales (blandas), como la comunicación y el emprendimiento, pero todas están conectadas e integradas en habilidades básicas digitales que mejoran la alfabetización digital. Además, se proporciona especialización en temas de digitalización como la creación y distribución de contenido digital a TI y la seguridad de la propiedad.

Los siguientes capítulos proporcionarán a los expertos en FP información específica para saber cómo utilizar la plataforma Paint the Bit, mostrarán la secuencia de la formación y el aprendizaje que han demostrado ser exitosos en las fases de prueba implementadas

e incluyen recomendaciones de la implementación de prueba validada realizada durante la duración del proyecto por los socios. Esta versión final del documento ha sido revisada sobre la base de los pilotos del PtB.



2) Instrucciones relacionadas con la implementación de la plataforma Paint the Bit

El CENTRO STUDI CITTÀ DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, anfitrión de la plataforma PtB que contiene los detalles curriculares y de contenido de aprendizaje, proporcionó los siguientes detalles sobre el entorno virtual de aprendizaje:

El centro MOOC (Massive Open Online Course), diseñado para profesionales del sector creativo y cultural, forma parte del programa de formación modular desarrollado por el proyecto PtB. Su objetivo es la mejora de las competencias clave de los artistas relacionadas con las habilidades digitales y transversales que son fundamentales para ellos en la nueva era posterior a la COVID-19.

El MOOC se basa en el sistema MOODLE que permite un fácil registro, navegación a través de la plataforma virtual y uso de sus contenidos y funcionalidades. Los aspectos clave que los grupos de usuarios a los que se dirigen (es decir, los artistas y sus profesores, o tutores) deben conocer para acceder a los contenidos y a las funciones de la plataforma son:

- Registro
- Navegación
- Derechos y posibilidades
- Características de la plataforma
- Otro

Para comprenderlos mejor, un tutorial individual y detallado que presenta la plataforma y sus componentes está disponible en inglés aquí: https://drive.google.com/drive/folders/1j-yFctnDgjaYIOB_TLGhzl2PvW1JQEaQ Este documento está disponible para todas las personas registradas en la plataforma. Fue traducido a los idiomas de los socios de PtB: francés, griego, alemán, italiano y español.



3) Posible secuenciación de la formación y el aprendizaje implementados por el proveedor de EFP

El Marco de Referencia Europeo de Aseguramiento de la Calidad para la Educación y Formación Profesional (EQAVET) es un marco de principios comunes entre los que los usuarios pueden elegir los descriptores e indicadores que consideren más relevantes para los requisitos de su sistema de aseguramiento de la calidad.

EQAVET aplica un ciclo general de mejora continua, por lo que puede adaptarse a todo tipo de enfoques. Sugiere las fases genéricas de *planificación, ejecución, evaluación/valoración y revisión/evaluación* para reforzar la calidad de la EFP inicial y continua. Ya se ha utilizado en una amplia gama de entornos de aprendizaje de EFP (por ejemplo, en el aprendizaje escolar y en el trabajo) y en todos los tipos de aprendizaje (digital, presencial o mixto) impartidos por proveedores públicos y privados.

Al considerar la implementación del curso PtB, los proveedores de FP pueden comenzar con la planificación y considerar la secuencia y combinación de los entornos y tipos de aprendizaje mencionados anteriormente.

Esta parte del manual destaca los principales hallazgos de la implementación de la fase piloto y las necesidades de apoyo recopiladas por los participantes en las pruebas en situaciones de FP en los países del proyecto. Se presentan en los siguientes subcapítulos de manera que ayudarán a cualquier proveedor de FP que se encuentre en una situación similar a planificar e implementar mejor el currículo y la formación de FP en sus servicios educativos.

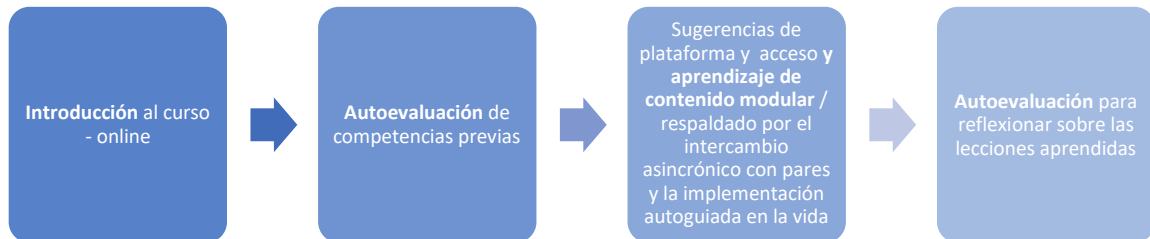
Para abordar el posible grado de autonomía, flexibilidad, apoyo y financiación de los proveedores de EFP, los subcapítulos ponen de relieve las diferencias que aportan los formularios de implementación individuales.

3.1) Sugerencias para la implementación de la formación en línea pura

Sin el apoyo del tutor

En caso de que el curso se implemente **como una formación online autoguiada**, se recomienda seguir las siguientes secuencias en cada curso:





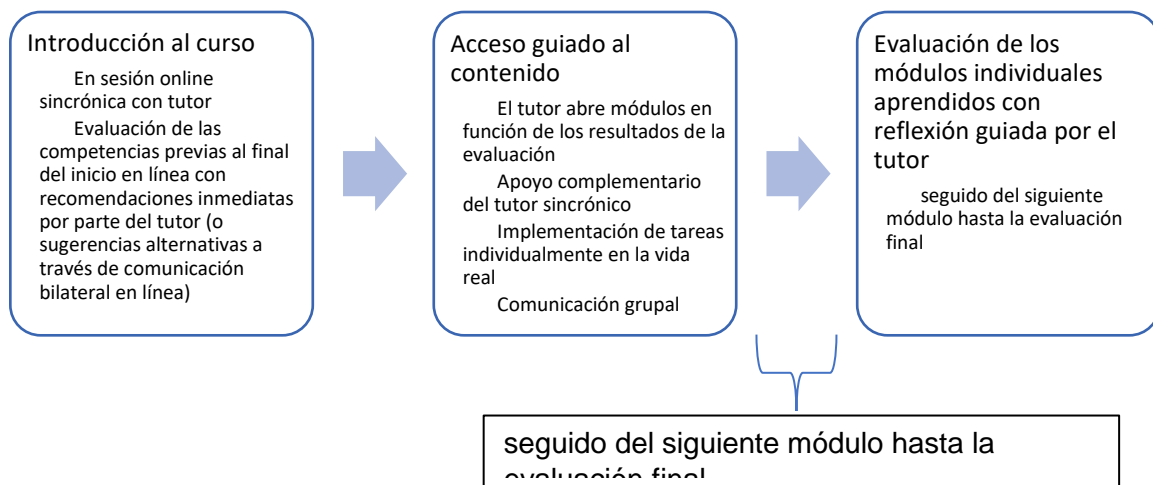
Se adapta mejor a los estudiantes avanzados en TI y con experiencia en el aprendizaje permanente que están motivados para seguir un curso por sí mismos. La plataforma en línea proporciona el soporte adecuado. Por esta razón, no necesita mucha financiación ni apoyo adicional. Puede introducirse como un recurso adicional y acompañarse de forma flexible de cursos impartidos por proveedores de FP. Incluso los proveedores de FP con un bajo grado de autonomía podrían recomendar este tipo de implementación a sus alumnos.

Durante la ejecución del proyecto piloto, no se han identificado lecciones aprendidas específicas ni se han formulado nuevas recomendaciones para enriquecer los detalles sugeridos.



Con el apoyo de un tutor

Los estudiantes que quieren aprender a su ritmo y confían en el apoyo del aprendizaje electrónico, pero necesitan intercambiar con otros, pueden encontrar más fácil asistir a un curso en línea implementado por un tutor que los ayude y los guíe a través del curso. Se recomiendan las siguientes secuencias básicas para este tipo de implementación de cursos:



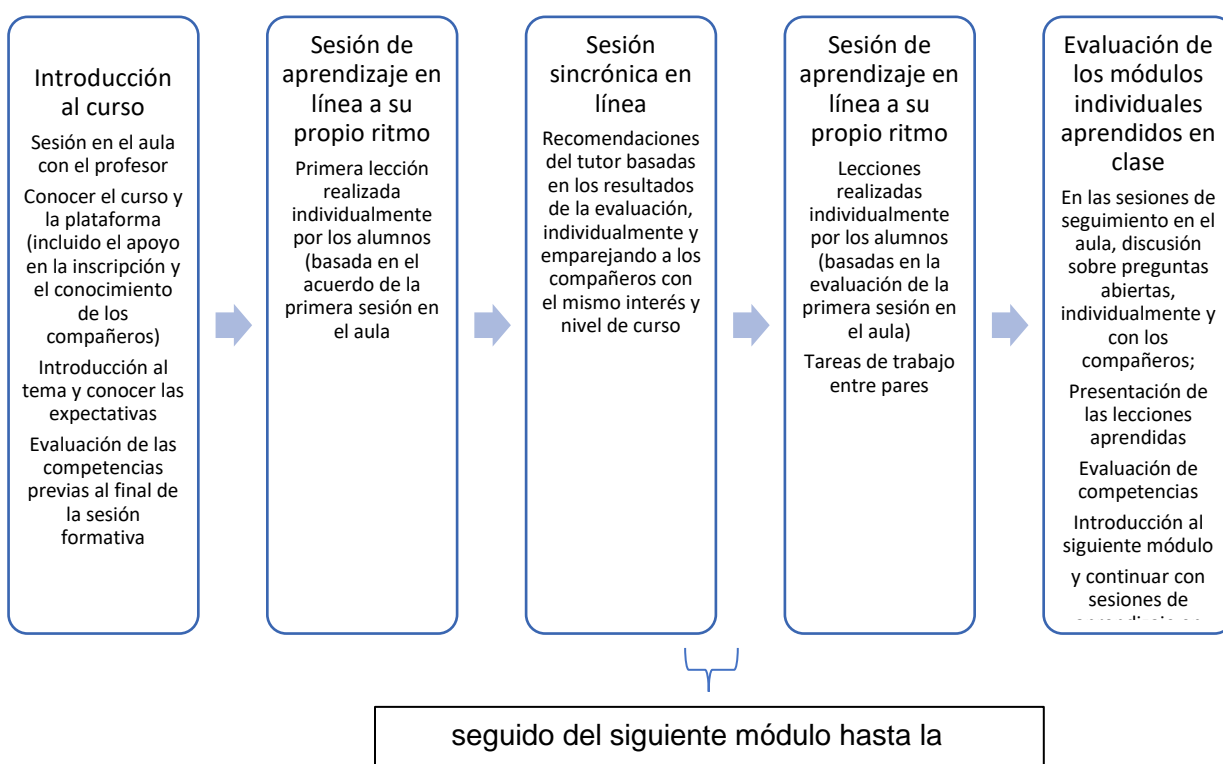
Al solicitar el apoyo de un tutor, y de personal dedicado a trabajar en la plataforma con los alumnos, este tipo de implementación requiere cierta financiación o apoyo. Todavía puede introducirse como un recurso adicional y acompañarse de manera flexible por cursos implementados por proveedores de FP o puede usarse como la única infraestructura del curso. Incluso los proveedores de FP con un bajo grado de autonomía podrían recomendar este tipo de implementación a sus alumnos por este motivo.

Durante la ejecución del proyecto piloto, no se han identificado lecciones aprendidas específicas ni se han formulado nuevas recomendaciones para enriquecer los detalles sugeridos.



3.2) Sugerencias para el modo de impartición de aprendizaje semipresencial

En el blended learning, las diferentes formas de formación se combinan de tal manera que es posible incorporar las ventajas de cada forma y compensar las desventajas de la otra. Muchos educandos todavía están acostumbrados a realizar un curso de formación en un centro de cursos o escuela donde los educandos tendrían que ir y reunirse en un momento y lugar determinados. Para muchos estudiantes, es más fácil continuar aprendiendo en línea a su propio ritmo y recibir comentarios y más aportes de un tutor en línea y/o de otros estudiantes, ya que ya los conocen de un contacto personal. Cambiar estos ajustes, de forma presencial y en línea, puede mantener a muchos alumnos motivados y evitar el abandono antes de aprobar una evaluación final. Las siguientes secuencias conducen a este enfoque:



Al igual que las sugerencias de implementación anteriores, las secuencias anteriores pueden introducirse como recursos adicionales y acompañarse de manera flexible de cursos presenciales ofrecidos por proveedores de FP. Ya no se limita a la implementación de cursos en línea. Los proveedores de FP con un grado medio de autonomía podrían implementar este tipo de formación para sus alumnos, disponiendo de una infraestructura de cursos validada y un material que podrían adoptar y adaptar a sus necesidades. Esta variación requeriría más fondos o apoyo debido a la infraestructura de las aulas y el personal necesario.

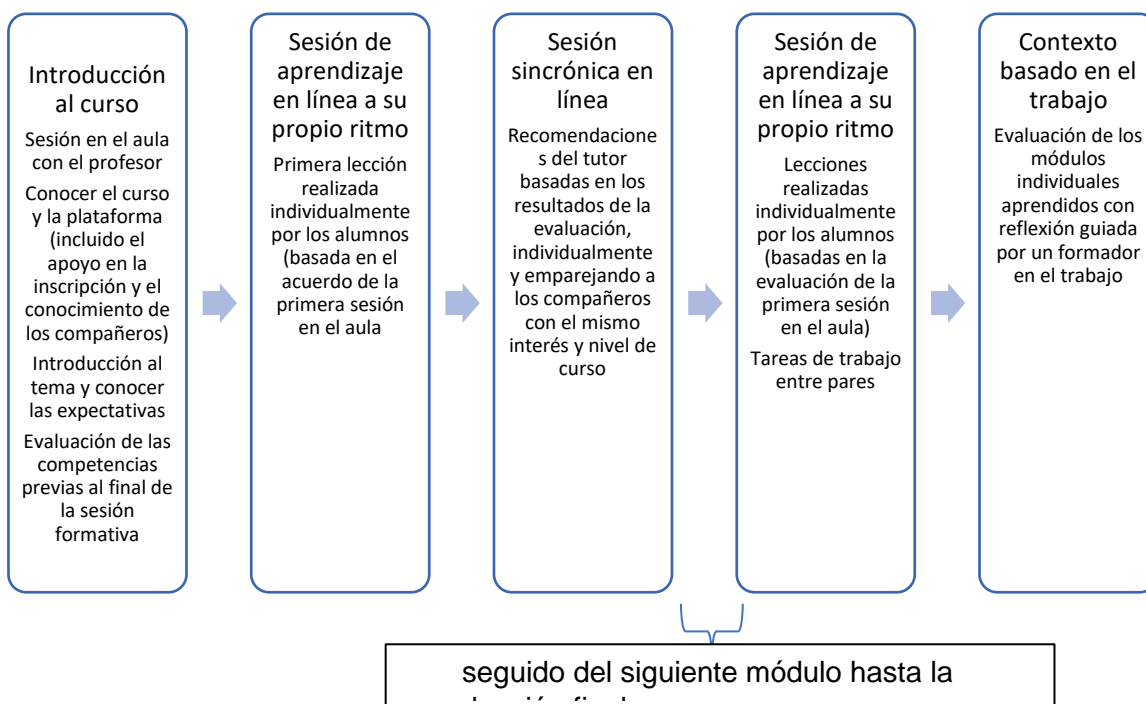


Durante la ejecución del proyecto piloto, no se han identificado lecciones aprendidas específicas ni se han formulado nuevas recomendaciones para enriquecer los detalles sugeridos.



3.3) Sugerencias para situaciones de formación/aprendizaje en el trabajo

La implementación del aprendizaje en un contexto basado en el trabajo puede ayudar a aumentar la transferencia de conocimientos y habilidades, y a practicar competencias específicas que deben repetirse hasta el dominio. Una variación de las siguientes secuencias puede encajar especialmente para el grupo de estudiantes de profesionales de CSS (Sector de Cultura y Creatividad) por estas razones:



Cuando se trata de flexibilidad y autonomía a nivel de proveedor de FP, puede ser más fácil para aquellos que todavía tienen un mayor grado de flexibilidad y autonomía. Teniendo en cuenta el personal y el entorno necesarios, este tipo de implementación requeriría el apoyo de profesores, tutores y formadores en el trabajo.

Sin embargo, una versión simplificada podría ser implementada por aprendices autoguiados del grupo de CSS probando las lecciones aprendidas en su contexto artístico.

Durante la ejecución del proyecto piloto, no se han identificado lecciones aprendidas específicas ni se han formulado nuevas recomendaciones para enriquecer los detalles sugeridos.



4) Recomendaciones a los proveedores de FP para la implementación del módulo PtB

Para ayudar en la preparación de la implementación, las siguientes páginas proporcionan una visión general de lo que ofrecen los cursos y unidades individuales en relación con el material de aprendizaje/formación y lo que se recomienda preparar en caso de implementación de la formación guiada.

Curso: **Habilidades comunicativas específicas**

Autores: BEST Institute for Vocational Training and Personal Training GmbH

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Conocer la estructura y los elementos clave de las situaciones típicas de comunicación oral con el público (potencial) del arte.	expresarse en situaciones relacionadas con los negocios cuando se trata de hablar con (potenciales) clientes de arte con el objetivo de informarles sobre el arte individual	Ser capaz de preparar un discurso (por ejemplo, para una exposición/evento artístico) individualmente y hablar con posibles clientes del arte en los eventos.

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: La capacitación en línea explora una descripción general en la introducción del curso para proporcionar una definición genérica, el modelo del iceberg y los tres tipos de comunicación. Las siguientes partes exploran la comunicación verbal, las barreras y la oratoria. Otra parte proporciona información sobre la narración de historias en los discursos públicos.

Además, hay enlaces a videos y un cuestionario (es decir, cuatro preguntas cerradas basadas en el contenido)

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: En caso de que tengas un curso de comunicación, puedes utilizar los contenidos online como introducción general. En el caso de un curso dirigido por un formador, sería bueno organizar juegos de roles (por ejemplo, uno de los participantes del CCS es el artista, otro es un amante del arte o incluso un organizador, y el primero preparará un breve discurso sobre su obra de arte), para permitir que los participantes preparen el concepto para un discurso que podría ser revisado por pares, o los participantes podrían practicar una pequeña charla bilateral sobre su obra de arte. No es necesario una preparación adicional especial antes de incluir el material del curso en línea.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los vídeos sugeridos

Cualquier otra recomendación: ninguna



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.



Curso: Conceptos básicos de marketing para artistas

Autores: BEST Institute for Vocational Training and Personal Training GmbH

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Conozca los conceptos básicos de marketing relevantes para el arte y las tendencias de marketing en el negocio del arte	Planificar según los elementos clave una estrategia de marketing personal	utilizar las herramientas de marketing de acuerdo con la estrategia de marketing individual y readaptarlas en función de la propia experiencia

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: La capacitación en línea explora una visión general en la introducción del curso para proporcionar algunas oportunidades de aprendizaje práctico con ejemplos que pueden ayudar a promover la propia obra de arte. Luego hay partes que exploran los conceptos básicos de marketing relevantes para el arte y las herramientas para los artistas, un ejemplo de marketing mix y una estrategia de marca. Además, se sugiere un trabajo de reflexión para los participantes de CCS que les ayudará a encontrar y definir su propia marca, valor, explorar un tipo adaptado de investigación de mercado a pequeña escala para llegar a la estrategia y tácticas individuales. El curso también explora algunas tendencias actuales en la escena artística que se vinculan con otros cursos presentados dentro de PtB, entre otros, NFT (tokens no fungibles), tecnología blockchain, Derechos de propiedad intelectual e Inteligencia Artificial en el CCS.

Este curso en línea ofrece un cuestionario al final (es decir, tres preguntas cerradas); Fuentes adicionales de otras fuentes ayudan a aprender de ejemplos concretos en la escena artística.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Dado que los contenidos se basan en conocimientos tradicionales de marketing que se han adaptado al CCS previsto, un tutor podría querer ver más detalles sobre las diferentes teorías de marketing. La intención principal era involucrar a los participantes en su propio trabajo de reflexión. Es posible que al tutor le guste preparar con ellos estrategias de marketing individuales.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los vídeos sugeridos

Cualquier otra recomendación: ninguna



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Gestión empresarial para artistas

Autores: Centro Studi Città di Foligno Associazione

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Pasos a seguir al aplicar ideas de gestión empresarial en un "mundo inteligente" al trabajo de los artistas	Vender sus propias obras de arte, rodearse de talento, estar orientado al crecimiento y desarrollar un modelo de negocio inteligente (p. ej. una empresa que utiliza datos y tecnología)	Propio trabajo como artista en un modelo de negocio inteligente

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: Este curso profundiza en los aspectos esenciales de la gestión empresarial diseñada específicamente para artistas. Abarca temas como la planificación, la implementación de estrategias, el seguimiento de resultados, la organización, la asignación de tareas, etc. El curso incluye un estudio de caso completo, ejemplos de métodos y herramientas de gestión relevantes para el campo artístico, consejos prácticos, una escala de autoevaluación y un cuestionario para evaluar el conocimiento. Además, proporciona recursos recomendados como videos, podcasts y libros para mejorar aún más las habilidades de gestión empresarial del artista.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Antes de comenzar el curso, se anima a los participantes a familiarizarse con el concepto de gestión empresarial para artistas. El curso también sugiere crear una plantilla en la que los alumnos puedan documentar métodos y herramientas eficaces aplicables a sus esfuerzos artísticos.

Material de apoyo requerido adicional: Los participantes deben tener acceso a Internet con una conexión Wi-Fi estable para acceder al curso en teléfonos móviles, tabletas o computadoras. También se recomienda tener altavoces o auriculares para ver videos y podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: Asegure el acceso a diferentes dispositivos como respaldo en caso de problemas técnicos durante el curso.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Habilidades gerenciales

Autores: Centro Studi Città di Foligno Associazione

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
"Principales habilidades técnicas, conceptuales e interpersonales para organizar la continuidad del negocio;	comprender mejor a los consumidores y el comportamiento organizacional en el que se mueven; para planificar y gestionar proyectos	Planificación y delegación de tareas en constelaciones colaborativas para lograr la continuidad del negocio

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: Este curso tiene como objetivo mejorar las habilidades de gestión de los participantes, cubriendo las competencias esenciales necesarias para un liderazgo efectivo, motivación, organización, planificación y resolución de problemas. El contenido incluye una exploración de las tres categorías principales de habilidades de gestión: habilidades técnicas, conceptuales y de gestión de personas. El curso profundiza en las principales habilidades gerenciales, 12 habilidades gerenciales fundamentales y proporciona un estudio de caso para ilustrar la importancia de la escucha activa. También ofrece una escala de autoevaluación para medir la competencia de los participantes y sugerencias sobre cómo desarrollar aún más sus habilidades de gestión.

Requisitos previos/ Trabajo preparatorio recomendado: Antes de comenzar el curso, se aconseja a los participantes que se familiaricen con el concepto de habilidades de gestión y reflexionen sobre la importancia de desarrollar estas habilidades en sus respectivos roles. Además, se les pedirá que piensen en métodos o herramientas específicos relevantes para su trabajo, que se discutirán más a fondo en el curso.

Además, se necesita material de apoyo necesario: Los participantes deben tener acceso a Internet con una conexión Wi-Fi confiable para acceder al contenido del curso en línea en teléfonos móviles, tabletas o computadoras. Se recomiendan altavoces o auriculares para ver videos y podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: Se recomienda tener dispositivos alternativos disponibles en caso de problemas técnicos durante el curso. Se anima a los participantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje y a buscar comentarios de los gerentes o compañeros para mejorar sus habilidades de gestión.



Curso: Capacidad organizativa

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: CCS adquirirá la capacidad de estructurar el espacio de trabajo y trabajar de manera eficiente.

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Medidas concretas de planificación y estructuración y herramientas para organizar el propio trabajo	Planificar las tareas y estructurar el trabajo de forma eficiente	Ser capaz de mantener un espacio de trabajo para ayudar a cumplir con los plazos y organizar el trabajo de manera eficiente

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora.

Descripción del material: Este curso está disponible en línea para los alumnos interesados en fortalecer sus habilidades para organizar su trabajo, coordinar actividades, gestionar eventos, tareas y proyectos y cumplir con los plazos. Propone un estudio de caso concreto de una empresa que ha desarrollado una colaboración asíncrona, ejemplos de métodos y herramientas organizativas utilizados con frecuencia en el lugar de trabajo, consejos y sugerencias útiles, así como una escala de autoevaluación y un cuestionario para evaluar sus conocimientos. Por último, se comparten propuestas de vídeo, podcasts y libros con el alumno para seguir desarrollando su trabajo.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: El primer paso sería familiarizarse con el concepto de habilidades organizativas y establecer ideas sobre lo que significaría para el alumno y para qué propósito podría ser interesante desarrollar estas habilidades en el trabajo. A continuación, el tutor propondrá una plantilla en la que los alumnos podrán escribir algunos métodos o herramientas interesantes y útiles para su trabajo.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con una buena conexión Wi-Fi para teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los vídeos y podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: asegurarse de tener diferentes opciones de dispositivos en caso de que surja algún problema técnico durante el curso.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Habilidades colaborativas

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
la diferencia entre colaboración y trabajo en equipo; Diferentes técnicas de colaboración (online y offline)	para realizar múltiples tareas, trabajar de forma autónoma y adaptarse a las formas de trabajar de otras personas	mostrar flexibilidad y compensar cuando un colaborador contribuye menos al trabajo colectivo, mostrar respeto a los colaboradores y su trabajo

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora.

Descripción del material: La capacitación en línea explora una visión general de lo que son las habilidades colaborativas y describe por qué estas habilidades y técnicas son importantes. Explica la diferencia entre la colaboración y el trabajo en equipo y cómo pueden ser complementarios. Sugiere técnicas de colaboración que se pueden aplicar, incluyendo algunos ejemplos de la vida cotidiana, tanto en el trabajo como en la vida privada. Proporciona consejos sobre el desarrollo de habilidades y la adopción de las técnicas adecuadas.

Además, hay enlaces a vídeos, libros, podcasts y un cuestionario (es decir, cinco preguntas cerradas basadas en el contenido)

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Este módulo es una buena introducción al aprendizaje diseñado para fomentar el trabajo dentro de un grupo, una empresa o para cualquier persona que desee desarrollar sus habilidades. Puede ser útil preparar el trabajo convirtiéndolo en un curso interactivo. En el módulo surgen muchas preguntas, que siempre son respondidas. Sería interesante dejar que los participantes respondan las preguntas juntos. Esto requiere preparación. Una parte podría dedicarse al juego de roles (ver tabla).

Material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores

Cualquier otra recomendación: Paralela este módulo con el módulo de Trabajo en equipo, puede ser interesante hacer estos dos módulos de forma consecutiva.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Trabajo en equipo para artistas

Autores: EiP ESPAÑA

Resultados de aprendizaje: trabajar como un grupo colectivo de artistas

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
la teoría de la importancia de los Colectivos de Artistas y el trabajo en equipo, dinámicas de equipo útiles para tener éxito en proyectos artísticos conjuntos;	trabajar aplicando las reglas del juego limpio, mostrar empatía; comprender el valor añadido de la cooperación y la coordinación; Para aplicar la gestión dinámica de equipos	Ser capaz de trabajar en equipo de forma proactiva y establecer objetivos comunes con los demás trabajando de forma cooperativa (por ejemplo, Exposiciones Colectivas)

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: La formación online explora una visión general de lo que es el trabajo en equipo y describe por qué estas habilidades y técnicas son importantes para los artistas. Explica la diferencia entre trabajar como artistas individuales o en grupo (Grupo Colectivo de Artistas) y cómo pueden ser complementarios en sus carreras. Sugiere algunas fases para establecer un trabajo en equipo exitoso y un grupo de artistas, incluyendo algunas sugerencias de la vida cotidiana y un estudio de caso.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Este módulo es una buena introducción al aprendizaje diseñado para fomentar el trabajo en equipo entre artistas y promover su cooperación como grupo. Puede ser útil preparar el trabajo trabajando en la voluntad de cooperar, en primer lugar. En el módulo surgen muchas preguntas, que siempre son respondidas. Sería interesante dejar que los participantes respondan las preguntas juntos. Además, hay enlaces a vídeos, libros, podcasts y un cuestionario (es decir, cinco preguntas cerradas basadas en el contenido)

Material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores

Cualquier otra recomendación: Paralelamente este módulo con el de Habilidades Colaborativas, puede ser interesante hacer estos dos módulos de forma consecutiva.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Habilidades de resolución de problemas

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: La CAC debe ser capaz de anticipar y resolver problemas relacionados con diversas cuestiones (problemas ambientales, entre otros)

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Evaluación de la situación para identificar los parámetros de un problema, las alternativas que existen para mitigar este problema en particular	Para reconocer situaciones problemáticas, elija la(s) opción(es) que resuelva el problema (s) de manera más efectiva, defina el proceso y los pasos para resolverlo, y ejecute el proceso seleccionado	Gestión de riesgos; establecer prioridades; tomar las medidas necesarias para tomar decisiones

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora.

Descripción del material: Este curso está disponible en línea para los alumnos interesados en fortalecer sus habilidades de resolución de problemas para anticipar posibles situaciones problemáticas en el trabajo o para identificar problemas actuales y ser para resolverlos tomando decisiones correctas y pasos a seguir. El curso describirá los beneficios de estas habilidades en la vida diaria y en el trabajo, un estudio de caso concreto, la influencia y el apoyo de herramientas tecnológicas y digitales útiles para resolver problemas, así como consejos y sugerencias a seguir para ayudar al alumno a adquirir habilidades de resolución de problemas. Además, se propondrá una escala de autoevaluación y un cuestionario para evaluar sus conocimientos. Por último, se comparten con el alumno propuestas de vídeos, podcasts y libros para seguir desarrollando su trabajo.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: El alumno podría pensar en posibles situaciones de riesgo que podrían afectar su trabajo y cuáles podrían ser los posibles planes de mitigación para enfrentar las situaciones problemáticas y resolverlas. El tutor podría pedir al alumno que establezca herramientas digitales útiles para ayudar en este proceso.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con una buena conexión Wi-Fi para teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los vídeos y podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: asegurarse de tener diferentes opciones de dispositivos en caso de que surja algún problema técnico durante el curso.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Habilidades de resolución de conflictos

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
"Qué tener en cuenta y qué hacer para evitar y hacer frente a las situaciones de conflicto. Conoce la diferencia entre desacuerdo y conflicto.	Aplicar medidas (conductuales, comunicativas) que ayuden a evitar y resolver conflictos.	Medidas para resolver situaciones de conflicto con otros

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora.

Descripción del material: El curso en línea introduce la habilidad de resolución de conflictos y explica por qué puede ser importante en el trabajo y en la vida cotidiana. Presenta las causas recurrentes de estos conflictos y cómo anticiparlos o resolverlos. Muestra un proceso de resolución de conflictos que se puede utilizar fuera del curso y explica los hábitos a adoptar para trabajar en un entorno libre de conflictos.

Además, hay enlaces a vídeos, libros, podcasts y un cuestionario (es decir, cinco preguntas cerradas basadas en el contenido)

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Este curso se puede utilizar tanto como clase grupal como para enriquecimiento personal. Brinda la oportunidad de estimular el pensamiento y las ideas sobre cómo evitar y manejar los conflictos. No hay ningún trabajo preparatorio que hacer; Se puede utilizar para prevenir futuros conflictos o para encontrar soluciones para resolver uno.

Material de apoyo necesario: acceso a internet con teléfono móvil, tableta u ordenador.

Cualquier otra recomendación: Ninguna



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Habilidades de autoempoderamiento

Autores: CSI-Centro de Innovación Social

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS controlarán su propia vida profesional, tomando decisiones positivas basadas en lo que desean lograr en su vida profesional.

Conocimiento	Habilidades	Autonomía
Cómo establecer metas razonables y vivir una vida de artista autoempoderada.	Desarrolle una actitud positiva, practique el autocuidado, establezca metas razonables, sea asertivo, use el diálogo interno positivo para aumentar la resiliencia y lidiar con la adversidad.	La autoeficacia, la actitud positiva, la resiliencia, la toma de acción, la comunicación en un lenguaje positivo, evitar la crítica y la negatividad.

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora

Descripción del material: Este curso pone énfasis en la importancia de cultivar las habilidades de autoempoderamiento de los profesionales que trabajan en el Sector Creativo y Cultural (CCS). Ofrece un examen exhaustivo de la lógica detrás de la necesidad de estas habilidades y profundiza en los rasgos de comportamiento esenciales para la adquisición de herramientas de autoempoderamiento.

Además, incluye un estudio de caso, sugerencias para la introspección, una escala de autoevaluación, sugerencias y consejos, un ejercicio/cuestionario de opción múltiple basado en el material presentado y recomendaciones para fomentar la comprensión del tema a través de recursos como libros, podcasts y videos.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Para impartir eficazmente el módulo de autoempoderamiento para los artistas, los formadores podrían tomar varias medidas importantes por adelantado, como:

-Tener una comprensión clara del público objetivo, incluidos sus niveles de habilidad, antecedentes y necesidades. Esto ayudará a adaptar el contenido para que se adapte al grupo específico de artistas con los que trabajarán.

-Familiarizarse con el contenido asegurándose de que están bien versados en los conceptos, estrategias y ejercicios proporcionados en el módulo para que puedan entregar el material con confianza.

- Elija las ayudas visuales, diapositivas o folletos que mejorarán la experiencia de capacitación. Estos pueden incluir diagramas, gráficos o imágenes ilustrativas que ayuden a transmitir los puntos clave. En combinación con estos, los instructores pueden



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

preparar cualquier actividad interactiva, discusiones o ejercicios que fomenten la participación activa.

-Es recomendable asegurarse de que pueden cubrir el contenido en el tiempo asignado, ensayando previamente.

-Los capacitadores podrían asegurarse de tener acceso a los libros, podcasts y otros recursos recomendados mencionados en el módulo. Verifique que todo el equipo esté en buen estado de funcionamiento. Pruebe cualquier software o herramienta en línea que se utilizará durante la capacitación y tenga planes de contingencia en caso de problemas técnicos, cortes de energía u otras interrupciones inesperadas considerando formas alternativas de entregar contenido.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver/escuchar parte de los vídeos/podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación:

-Asegurar que los materiales y métodos de capacitación sean accesibles para todos. Tenga en cuenta factores como el idioma, las ayudas visuales y la accesibilidad para los participantes con discapacidades.

-Crear un ambiente seguro y sin prejuicios para compartir, especialmente cuando se discuten los desafíos personales y las dudas. Compartir ejemplos del mundo real e historias de éxito relacionadas con el autoempoderamiento en las artes también puede ser muy motivador para los artistas.

-Tener un plan de respaldo en caso de dificultades técnicas. Esto podría incluir un dispositivo secundario o un teléfono con acceso a Internet. Comparta la información de contacto con los participantes en caso de que tengan problemas técnicos.



Curso: Aprender a aprender habilidades (aprendizaje autónomo)

Autores: EiP ESPAÑA

Resultados de aprendizaje: Los estudiantes aprenderán conocimientos y habilidades sobre el aprendizaje autónomo

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Conocer técnicas de evaluación de necesidades, métodos de identificación de objetivos, estilos de aprendizaje y evaluación de situaciones de aprendizaje	Desarrollarán la capacidad de autodirigir su propio aprendizaje, obtener beneficios, procesar y asimilar nuevos conocimientos y habilidades	Aprenderán aplicando el mejor estilo de aprendizaje para ellos y cómo transformar la propia experiencia en nuevos conocimientos

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hrs.

Descripción del material: Este curso ofrece una visión completa sobre la habilidad Aprender a aprender y su importancia para las personas, incluidos los artistas, debido a su capacidad para hacer que las personas sean autónomas en el aprendizaje y luego progresen en sus carreras. Eso le da a las personas un sentido de autorrealización e instrucciones concretas sobre los estilos de aprendizaje.

Además, incluye un estudio de caso, sugerencias para la introspección, una escala de autoevaluación, sugerencias y consejos, un ejercicio/cuestionario de opción múltiple basado en el material presentado y recomendaciones para fomentar la comprensión del tema a través de recursos como libros, podcasts y videos.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: El aprendizaje autónomo es una de las competencias clave para el éxito profesional y académico de cualquier persona. Puede ser útil estar preparado para este tipo de desafío para dominar mejor la habilidad de aprender a aprender.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver/escuchar parte de los videos/podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: Paralelamente este módulo con el de Habilidades de Autoempoderamiento, puede ser interesante hacer estos dos módulos de forma consecutiva.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Habilidades de creatividad

Autores: CSI-Centro de Innovación Social

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS desarrollarán enfoques creativos para soluciones y desarrollarán/procederán de una nueva manera también para la producción artística.

Conocimiento	Habilidades	Autonomía
Cómo abordar un reto desde una nueva perspectiva; cómo adoptar un ángulo alternativo o una mentalidad atípica a la hora de producir obras de arte.	Aplicar el pensamiento colaborativo, el pensamiento abstracto, el pensamiento interdisciplinario, el pensamiento visual.	Reconocimiento de patrones, planificación radical, experimentación y simplificación.

Duración de aprendizaje sugerida: 2 hrs.

Descripción del material: El énfasis de este módulo está en la creatividad y cómo se puede fomentar. Se hace especial hincapié en las ventajas que tiene para los profesionales del Sector Creativo y Cultural (CAC). El módulo propone algunas técnicas y enfoques que contribuyen al desarrollo de habilidades creativas. Incluye un estudio de caso, sugerencias para la reflexión, una escala de autoevaluación, sugerencias y consejos, un ejercicio/cuestionario de opción múltiple basado en el material presentado y recomendaciones para desarrollar la comprensión del tema a través de recursos como libros, podcasts, series y videos.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Para llevar a cabo eficazmente el curso de creatividad para artistas, los formadores podrían adoptar una serie de medidas preparatorias:

-Obtener una comprensión profunda de su público objetivo, que abarque sus niveles de habilidad, antecedentes y requisitos específicos, para ajustar el contenido para alinearlo con el grupo de artistas a los que instruirán.

-Asegurar su familiaridad con los conceptos, estrategias y ejercicios del curso para impartirlo con confianza y competencia.

-Utilice ayudas visuales, diapositivas o folletos para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Estos pueden incorporar diagramas, gráficos o imágenes ilustrativas que transmitan de manera efectiva conceptos fundamentales y desarrollen actividades interactivas, discusiones o ejercicios que fomenten la participación activa y el aprendizaje práctico.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

-Practicar la impartición de sus cursos para garantizar que puedan cubrir el contenido dentro del marco de tiempo designado.

-Acceso seguro a los libros, podcasts y otros recursos de aprendizaje recomendados según lo especificado en el curso.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver/escuchar parte de los vídeos/podcasts/series sugeridos.

Cualquier otra recomendación: -Asegurar que los materiales y métodos de capacitación sean accesibles para todos. Tenga en cuenta factores como el idioma, las ayudas visuales y la accesibilidad para cualquiera de ellos con discapacidades.

-Si es posible, facilitar oportunidades para que los participantes se conecten entre sí, fomentando un sentido de comunidad y el intercambio de ideas.

-Tener un plan de respaldo en caso de dificultades técnicas. Esto podría incluir un dispositivo secundario o un teléfono con acceso a Internet. Comparta la información de contacto con los participantes en caso de que tengan problemas técnicos.



Curso: Creación electrónica de arte y obras creativas (arte virtual)

Autores: CSI-Centro de Innovación Social

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deben conocer las tendencias y herramientas (por ejemplo, inteligencia artificial, realidad virtual y otras nuevas tendencias tecnológicas) para crear obras de arte:

Conocimiento	Habilidades	Autonomía
Cómo crear obras de arte con herramientas digitales	Aplicar herramientas básicas de creación digital	Arte digital utilizando una variedad de herramientas

Duración de aprendizaje sugerida: 1.5 hrs.

Descripción del material: Este curso proporciona una visión general del arte virtual, es decir, el arte creado con herramientas y tecnología digital. Abarca temas como qué es el arte virtual, su historia, sus beneficios, sus desventajas y su intersección con la inteligencia artificial (IA). Fomenta la reflexión sobre cómo el arte virtual desafía y amplía las nociones tradicionales de expresión artística.

El módulo incluye una escala de autoevaluación y un ejercicio para aplicar los conocimientos adquiridos. Sugiere recursos para seguir aprendiendo, como libros, sitios web, podcasts, vídeos y cursos en línea.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Es importante que los formadores:

- Tener información sobre los niveles de habilidad, antecedentes y necesidades de los artistas de antemano.
- Asegúrate de estar familiarizado con los conceptos, tendencias y herramientas relacionadas con el arte virtual. Esto les permitirá enseñar con confianza y responder preguntas de manera efectiva.
- Considere el uso de ayudas visuales, diapositivas o folletos con diagramas, gráficos e imágenes ilustrativas para mejorar la experiencia de aprendizaje. Prepare actividades interactivas, discusiones y ejercicios para fomentar la participación activa.
- Practique su enseñanza con anticipación para asegurarse de que puede cubrir el contenido dentro del tiempo asignado.
- Familiarizarse con los libros, sitios web y otros recursos recomendados mencionados en el módulo. Esto les ayudará a guiar a los artistas en su posterior aprendizaje.
- Además, los formadores deben fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y de apoyo, promoviendo la colaboración entre los participantes y animándoles a reflexionar sobre



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

sus procesos creativos y consideraciones éticas en el arte virtual. Esto enriquecerá la experiencia de aprendizaje y empoderará a los artistas para que aprovechen su creatividad de manera efectiva en el mundo digital.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver/escuchar partes de los vídeos sugeridos/cursos online/podcasts.

Cualquier otra recomendación:

-Es aconsejable que los formadores se aseguren de tener acceso a los programas y herramientas de arte digital pertinentes que planean discutir o demostrar durante la formación. Esto puede incluir software de diseño gráfico, herramientas de modelado 3D o aplicaciones de realidad virtual. Del mismo modo, si están cubriendo arte generado por IA, es importante tener acceso a las herramientas o plataformas de IA que planean discutir. De esta manera, podrían demostrar cómo los artistas pueden usar estas herramientas de manera efectiva.

-Tener un plan de respaldo en caso de dificultades técnicas. Esto podría incluir un dispositivo secundario o un teléfono con acceso a Internet. Comparta la información de contacto con los participantes en caso de que tengan problemas técnicos.

-Si es posible, incorporar actividades grupales o discusiones. Anime a los participantes a colaborar y compartir sus experiencias. Las actividades grupales pueden ayudar a reforzar el aprendizaje.





Curso: Protección de la propiedad intelectual del art

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: CCS será capaz de aprender los conceptos básicos de la protección intelectual del arte y cómo proteger la propiedad intelectual en línea mediante la identificación de diferentes herramientas de protección y consejos para combatir el robo.

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Identificar las diferentes herramientas para proteger la propiedad intelectual (derechos de autor, marcas, patentes de utilidad, secretos comerciales), las acciones primordiales para proteger la propiedad intelectual propia (documentar descubrimientos, utilizar sistemas DRM, optar por acuerdos de confidencialidad, crear credenciales de acceso sólidas) y cómo luchar contra el robo.	A utilizar estas herramientas, a actuar y a luchar por sus derechos	Responsabilidad por la propia protección intelectual, protegiéndola, luchando contra el robo

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora.

Descripción del material: Este curso está disponible en línea para los artistas y estudiantes que deseen proteger sus derechos intelectuales mediante la identificación de las herramientas adecuadas para proteger su trabajo y las acciones a tomar para combatir el robo. El curso describirá los conceptos básicos de la protección intelectual y por qué es importante protegerla y cómo poder protegerla. Se presenta un estudio ilustrativo para ayudar al alumno en una situación concreta y también se menciona una presentación de las diferentes normas de derecho de autor según el país. Además, se propondrá una escala de autoevaluación y un cuestionario para evaluar los conocimientos de los educandos. Por último, se comparten propuestas de vídeos, podcasts y libros con el artista/aprendiz para seguir desarrollando su trabajo.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: El artista/aprendiz puede reflexionar sobre su trabajo y sobre por qué sería necesaria esta protección de la propiedad intelectual. Puede empezar a pensar en posibles herramientas que podrían ayudarle en este proceso.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con una buena conexión Wi-Fi para teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los vídeos y podcasts sugeridos.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Cualquier otra recomendación: asegurarse de tener diferentes opciones de dispositivos en caso de que surja algún problema técnico durante el curso.



Curso: NFT

Autores: BEST Institute for Vocational Training and Personal Training GmbH

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Desde el punto de vista del usuario: qué es esta tecnología y qué debe tener en cuenta un artista antes de seleccionar un proveedor	reflexionar sobre los beneficios individuales y seleccionar entre los proveedores existentes de acuerdo con las consideraciones individuales que se tienen en cuenta;	para abrir una billetera y usar NFT individualmente para vender obras de arte, seguimiento de la posventa de obras de arte, respaldar acuerdos de regalías

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: El curso presenta a un artista de ejemplo que utiliza NFT para luego proporcionar una definición y explorar los beneficios para los participantes de CCS. A continuación, en una parte se explican las "herramientas" digitales que se necesitan para implementar los NFT y se sugieren algunos proveedores que operan en los países socios del PtB, y se ofrece una breve introducción a la tecnología básica y a las partes en las que se basan los NFT (es decir, la tecnología blockchain y la moneda cibernética). El curso recuerda a los participantes de CCS las normas básicas que deben tener en cuenta.

Cinco preguntas cerradas forman el cuestionario final para ayudar a reflexionar sobre los contenidos del curso.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Se sugiere que el contenido esté acompañado por un tutor con conocimientos digitales. Debe tener experiencia con NFT, conocer los conceptos básicos sobre blockchain e, idealmente, tener cuentas en una variedad de proveedores (de billeteras) para conocer los diferentes servicios, ventajas y beneficios.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los vídeos sugeridos

Cualquier otra recomendación: obtenga una cuenta en un proveedor de billetera y organización de bitcoin



Curso: Diseño y desarrollo de aplicaciones

Autores: Centro Studi Città di Foligno Associazione

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
cómo desarrollar una aplicación (digital) innovadora con funciones avanzadas que permita a los usuarios vender o comprar objetos de arte en línea	Crear y desarrollar una aplicación (en línea) y sus contenidos	Una aplicación de arte digital que utiliza herramientas ad-hoc y lenguajes de programación

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: Este curso en línea está diseñado para personas interesadas en aventurarse en el diseño y desarrollo de aplicaciones. El curso cubre aspectos esenciales del ciclo de vida del desarrollo de aplicaciones, proporcionando una guía completa sobre la identificación de requisitos previos, la planificación, el diseño, la codificación, las pruebas y el lanzamiento de una aplicación móvil. El material incluye información sobre las consideraciones antes de desarrollar una aplicación móvil, pasos para desarrollar una aplicación fácilmente, un estudio de caso con un escenario, una escala de autoevaluación y sugerencias para un mayor aprendizaje a través de videos, podcasts y libros.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Antes de sumergirse en el curso, se anima a los participantes a familiarizarse con el concepto de diseño y desarrollo de aplicaciones. Se recomienda tener un conocimiento básico de las aplicaciones móviles, los sistemas operativos (iOS y Android) y el público objetivo. Además, los participantes deben reflexionar sobre las posibles ideas de aplicaciones, teniendo en cuenta sus objetivos, los usuarios objetivo y las características únicas que podrían diferenciar a su aplicación.

Además, se necesita material de apoyo necesario: Los participantes deben tener acceso a Internet con una conexión Wi-Fi confiable para acceder al contenido del curso en línea en teléfonos móviles, tabletas o computadoras. Se recomiendan altavoces o auriculares para ver videos y podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: Es recomendable tener a mano diferentes opciones de dispositivos en caso de problemas técnicos durante el curso. Se anima a los participantes a participar activamente en los debates, buscar comentarios de sus compañeros o mentores y explorar recursos adicionales para el aprendizaje continuo en el diseño y desarrollo de aplicaciones.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.



Curso: Distribución electrónica de obras de arte

Autores: Centro Studi Città di Foligno Associazione

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Cómo desarrollar una plataforma virtual para la distribución de obras de arte propias	utilizar una plataforma en línea para compartir obras de arte y creativas en línea	la plataforma virtual individual y mostrar y presentar sus propias obras de arte en línea.

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: Este curso está diseñado para personas interesadas en ingresar al mercado del arte en línea. Con el mercado del arte alcanzando los 10.800 millones de dólares en línea, es crucial que los artistas entiendan la dinámica de la distribución electrónica. El módulo cubre todo, desde la elección del tipo de arte a vender, la comprensión de las tendencias del mercado, la identificación del público objetivo y la selección de las plataformas adecuadas para vender. También profundiza en aspectos prácticos como el embalaje, el envío y los esfuerzos promocionales fuera de línea. El objetivo es equipar a los participantes con el conocimiento y las habilidades necesarias para vender arte en línea con éxito.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Los participantes deben tener una comprensión básica de su medio y estilo artístico preferido. Es beneficioso estar familiarizado con las herramientas y plataformas básicas en línea.

El material de apoyo requerido se necesita además:

- Acceso a Internet con una buena conexión Wi-Fi para acceder a plataformas en línea.
- Cámara o teléfono inteligente para capturar imágenes de alta calidad de obras de arte.
- Materiales de embalaje adecuados para diferentes tipos de obras de arte.
- Acceso a una plataforma de correo electrónico para marketing por correo electrónico.

Cualquier otra recomendación:

Se anima a los participantes a participar activamente en la comunidad artística, seguir los blogs de la industria y explorar diversas formas de arte más allá de la suya para obtener una perspectiva más amplia de las tendencias del mercado.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.



Curso: **Creación de un sitio web (y otras herramientas digitales para obras de arte propias)**

Autores: CSI-Centro de Innovación Social

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS aprenderán sobre las formas de crear un sitio web y otras herramientas digitales para promover sus propias obras de arte.

Conocimiento	Habilidades	Autonomía
Herramientas digitales: comprender su utilidad e importancia para la creación de un sitio web en internet.	Crear y utilizar un sitio web y otras herramientas digitales para la promoción de obras de arte propias y un portafolio profesional.	Sitio web propio para promocionar obras de arte propias y presentar el portafolio profesional.

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: El objetivo de este módulo es ayudar a los artistas a familiarizarse con las posibilidades del ámbito digital para mostrar su trabajo y tener un impacto significativo en su alcance y/o ventas. Más específicamente, para ayudarlos a aprender cómo pueden crear un sitio web para promover su propio portafolio artístico y profesional de más de una manera (es decir, poseyendo uno o usando un creador de sitios web).

Las diferentes secciones les permiten leer más sobre el tema, participar en un estudio de caso, proporcionar algunas preguntas de reflexión para asegurarse de que toman las decisiones que reflejan sus necesidades como artistas y una escala de autoevaluación se pone a prueba reconociendo su nivel sobre el tema. El módulo también proporciona algunos recursos (es decir, libros, sitios web, videos, canales, podcasts) para aprender más y poner en práctica los conocimientos teóricos presentados aquí.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Es esencial que los formadores:

-Familiarizarse con el contenido del módulo, incluyendo los objetivos, los conceptos clave y el ejercicio práctico.

-Preparar materiales que cubran todos los puntos clave del módulo, utilizando ayudas visuales, diapositivas o documentos para ilustrar sus puntos de manera efectiva, asegurándose de que su software o herramientas de presentación estén listos. Si van a tener elementos interactivos, es aconsejable que se aseguren de que los participantes estén familiarizados con las herramientas que van a utilizar, como el chat, la pantalla compartida o las funciones de encuesta.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

-Cronometrarse a sí mismos para asegurarse de que pueden cubrir todo el material y las actividades dentro del marco de tiempo.

- Tener un plan claro de cómo se llevará a cabo el ejercicio práctico. Esté preparado para explicar el ejercicio y responder preguntas al respecto.

- Considere usar preguntas, discusiones o elementos interactivos para fomentar la participación activa.

- Tener el contenido del módulo, incluido el texto y cualquier material de referencia, fácilmente accesible para una fácil referencia durante la sesión.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver/escuchar parte de los vídeos/podcasts/series sugeridos.

Cualquier otra recomendación:

-Tener un plan de respaldo en caso de dificultades técnicas. Esto podría incluir un dispositivo secundario o un teléfono con acceso a Internet. Comparta la información de contacto con los participantes en caso de que tengan problemas técnicos.



Curso: Uso de las redes sociales y plataformas para promocionar/vender tu arte

Autores: EiP ESPAÑA

Resultados de aprendizaje: Los artistas aprenderán a utilizar los nuevos medios 2.0 en el campo del arte

Conocimiento	Habilidades	Autonomía
Sabrá utilizar los canales de redes sociales más populares (como Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), hashtags y otras herramientas para la autopromoción; y cómo aplicar la técnica del storytelling	Será capaz de crear contenido para atraer a la audiencia en línea en los canales de redes sociales; Planifique y programe publicaciones en redes sociales, utilice la analítica para evaluar el impacto	Podrá crear un plan editorial y realizar un seguimiento de las métricas para verificar los progresos (a través de Google Analytics en específico)

Duración de aprendizaje sugerida: 1:30 hrs.

Descripción del material: Este módulo se centra en el uso de las Redes Sociales, ya que cada vez cobran más relevancia en el mundo del arte, ya que representan la clave para la visibilidad del artista y para alcanzar un impacto significativo en su alcance y/o ventas. Más específicamente, este módulo les ayuda a aprender más sobre las principales plataformas de redes sociales (Facebook, Instagram, LinkedIn), cómo usarlas de manera efectiva de acuerdo con sus diferencias, cómo crear un plan editorial y cómo realizar un seguimiento de su progreso utilizando Analytics.

Requisitos previos/Trabajos preparatorios recomendados:

Es esencial que los formadores:

- Familiarízate con las redes sociales mencionadas anteriormente.
- Preparar materiales utilizando ayudas visuales y las mejores prácticas para ilustrar los contenidos de manera más efectiva.
- Tener un plan claro de cómo se llevará a cabo el ejercicio práctico. Esté preparado para explicar el ejercicio y responder preguntas al respecto.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver/escuchar parte de los vídeos/podcasts/series sugeridos.

Cualquier otra recomendación: Ser amigable con los canales y plataformas de redes sociales para aprovechar mejor su uso. Eso puede ser más fácil para los artistas jóvenes.





Curso: Seguimiento de procesos creativos como trabajo colaborativo en línea

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
técnicas de seguimiento en línea hacia los clientes y con otros artistas en colaboración en línea; Conocerá las plataformas utilizadas por los artistas para ello	Realizar un seguimiento hacia clientes y artistas utilizando las principales técnicas digitales básicas	Seguimiento con clientes y en intercambio y colaboración con otros artistas en línea

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: Este curso profundiza en las complejidades y ventajas de los procesos creativos realizados en un entorno digital y colaborativo. Explora los elementos clave que contribuyen al éxito del trabajo colaborativo en línea, las plataformas y herramientas digitales, las estrategias de comunicación efectivas y los métodos para superar los desafíos. El objetivo es proporcionar a los participantes conocimientos y habilidades esenciales, fomentando una comprensión integral del trabajo colaborativo en línea.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Antes de comenzar el curso, los participantes deben familiarizarse con el concepto de trabajo colaborativo en línea y considerar su relevancia para sus esfuerzos creativos. El curso proporcionará una plantilla para que los participantes documenten métodos o herramientas interesantes aplicables a su trabajo.

Material de apoyo requerido adicional: Los participantes necesitarán acceso a Internet con una conexión Wi-Fi confiable para teléfonos móviles, tabletas u ordenadores. Además, se recomiendan altavoces/auriculares para ver videos y podcasts sugeridos.

Cualquier otra recomendación: Es aconsejable tener dispositivos alternativos disponibles en caso de problemas técnicos durante el curso.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Ciberseguridad

Autores: BEST Institute for Vocational Training and Personal Training GmbH

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
los criterios mínimos a aplicar hoy en día en el pie de imprenta del sitio web, la normativa de protección de datos (en concreto, el RGPD (Reglamento General de Protección de Datos) de la UE), los conceptos jurídicos básicos de privacidad	para gestionar y proteger las huellas digitales personales, y realizar una evaluación de vulnerabilidad de la página de inicio individual	garantizar que la integridad de los datos personales que se recopilen, gestionen, almacenen o procesen esté totalmente protegida en el propio canal de Internet, y organizar medidas en caso de ataques o pérdida de datos debido a un ciberataque;

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hr.

Descripción del material: El curso en línea quiere crear conciencia sobre el tema en su introducción. En la primera parte del curso, el tema se refiere a los tres tipos de vulnerabilidad digital y las formas de ciberdelincuencia comúnmente en práctica hoy en día. A continuación, una parte central explora la ciberdefensa con la protección de datos personales en particular, así como las medidas de seguridad para los sitios web y las regulaciones de privacidad (como el GDPR).

Un cuestionario final ayudará a los participantes del curso a reflexionar sobre los contenidos a lo largo de cinco preguntas cerradas. Se pueden ver videos adicionales de otras fuentes para ver más ejemplos.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: Para los tutores con conocimientos digitales, los contenidos sugeridos deben ser fáciles de utilizar como introducción al tema y proporcionar acciones concretas adicionales, por ejemplo, en los sitios web o las cuentas en línea de los participantes en CCS. Es posible que traigan acceso a software específico a los participantes del curso para probar su uso.

Además, se necesita material de apoyo necesario: acceso a Internet con teléfonos móviles, tabletas u ordenadores y altavoces/auriculares para ver los videos sugeridos

Cualquier otra recomendación: ninguna



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: **Cadena de bloques**

Autores: E-Juniors

Resultados de aprendizaje: Los representantes de CCS deberán...

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Qué es la cadena de bloques, qué permite y cómo usarla	Reconocer la cadena de bloques, validar su utilidad para servicios propios y poder acceder a ella	El uso de la tecnología blockchain para generar beneficios para sí mismo y su arte

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hora.

Descripción del material : Este módulo es principalmente para fines informativos. El objetivo es que pueda familiarizarse con la herramienta Blockchain y reconocer los posibles usos según sus propios criterios, ocupaciones y tareas.

Las diferentes partes también te permitirán familiarizarte más fácilmente a través de la ilustración de casos o ejercicios, así como ponerte a prueba y reconocer tu nivel en este tema. Finalmente, al final del módulo te darán las pistas necesarias para aprender más y poner en práctica los conocimientos teóricos aquí presentados.

Además, hay enlaces a vídeos, libros, podcasts y un ejercicio práctico para desarrollar tu pensamiento sobre el tema.

Requisitos previos/Trabajo preparatorio recomendado: No es necesario saber mucho sobre blockchain para tomar este módulo. Es una introducción que te ayudará a entender mejor cómo y por qué deberías involucrarte en este campo. Sin embargo, es necesario sentirse cómodo con los conceptos y términos digitales básicos.

Material de apoyo necesario: Acceso a Internet con teléfono móvil, tableta u ordenador.

Cualquier otra recomendación: Ninguna



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

Curso: Herramientas de pago digital

Autores: EiP ESPAÑA

Resultados de aprendizaje: Los artistas comprenderán las formas digitales de recibir pagos de los vestuaristas de arte

(Conocimiento)	(Habilidades)	(Autonomía)
Las plataformas y proveedores más relevantes para gestionar los pagos digitales de las ventas de arte propio	para utilizar plataformas de pago, en particular: pasarelas de pago en línea (PayPal, World Pay, After pay, Square), mercados de terceros (Etsy, EBay, Amazon, Art Station y Saatchi Art), aplicaciones móviles (Apple Pay, etc.), pagos con criptomonedas y otros	Podrá que sus clientes de arte realicen pagos de una manera digital fácil, segura y confiable

Duración de aprendizaje sugerida: 1 hrs.

Descripción del material: Los pagos digitales son útiles para vender sin obstáculos geográficos y están teniendo prioridad sobre el efectivo y las tarjetas. Para ello es fundamental formarse sobre cómo funciona la venta a través de diferentes plataformas online, y mejor aún si está conectado con la web profesional. En este módulo, aprenderemos sobre métodos de pago verificados y seguros (como PayPal, World Pay, Square, etc...), así como sobre cómo vender obras de arte en plataformas de terceros, como eBay, Etsy o Art Station.

Requisitos previos/Trabajos preparatorios recomendados: Ninguno

Material de apoyo necesario: Acceso a Internet, tableta u ordenador.

Cualquier otra recomendación: Paralelamente este módulo con las herramientas de pago digital, puede ser interesante conectarlo con la Creación de un sitio web (y otras herramientas digitales para obras de arte propias).

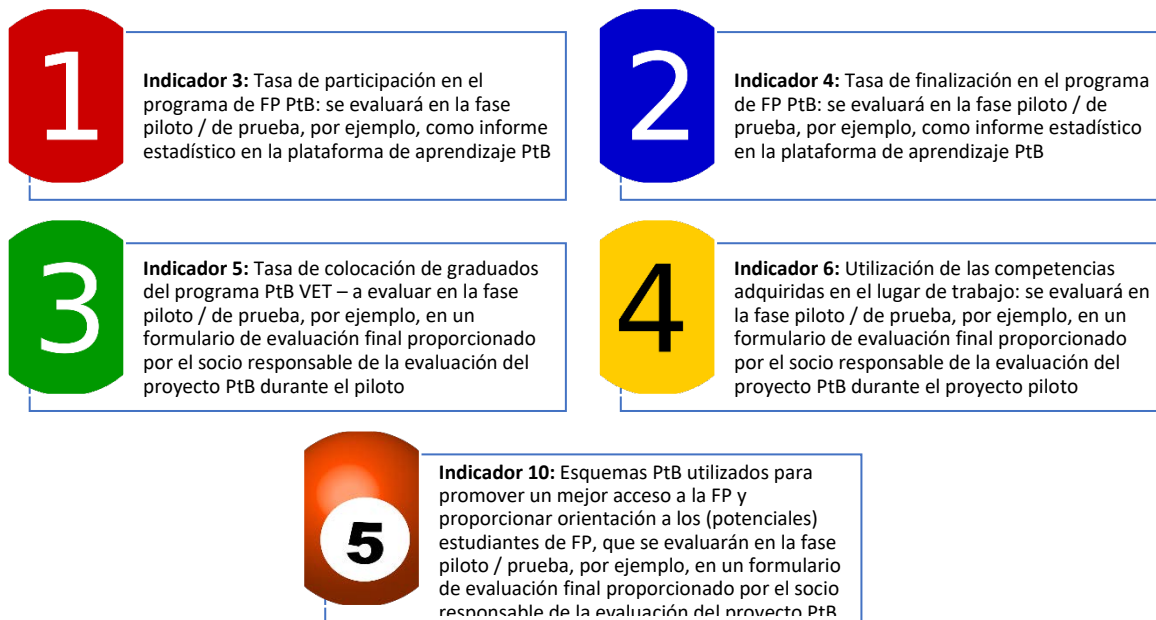


Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

5) Recomendaciones a los proveedores de FP para la evaluación del módulo PtB

Para la evaluación de la calidad y la valoración de la implementación de la formación en PtB, EQAVET sugiere 10 indicadores¹ que los proveedores de FP pueden adoptar y adaptar a su uso. La siguiente lista ha sido modificada por la asociación PtB, sugiriendo considerar los indicadores 3-6 y 10 para la evaluación de la implementación del PtB, y para ver las necesidades de mejora y revisión en el servicio de los proveedores de FP tras la explotación del material PtB.



En resumen, la plataforma de aprendizaje de PtB proporcionará una buena visión general utilizando estadísticas e informes, así como un formulario de evaluación individual que proporcione el líder de evaluación responsable en el proyecto PtB.

Encuentre aquí la lista de indicadores con todos los indicadores que otros proveedores de FP fuera del proyecto quisieran tener en cuenta, además:

[Indicador 1: Pertinencia de los sistemas de aseguramiento de la calidad para los proveedores de EFP]

[Indicador 2: Inversión en formación de docentes y formadores]

Indicador 3: Tasa de participación en el programa de FP PtB

¹ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1570&langId=en>

Indicador 4: Tasa de finalización del programa de FP PtB

Indicador 5: Tasa de colocación de graduados del programa PtB VET

Indicador 6: Utilización de las competencias adquiridas en el lugar de trabajo

[Indicador 7: Tasa de desempleo en el país]

[Indicador 8: Prevalencia de grupos vulnerables]

[Indicador 9: Mecanismos para identificar las necesidades de formación en el mercado laboral]

Indicador n.º 10: Esquemas PtB utilizados para promover un mejor acceso a la EFP y proporcionar orientación a los (potenciales) estudiantes de EFP

