



# PLAN DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES

PERSONAL  
DOCENTE E  
INVESTIGADOR

## 2º SEMESTRE



Universidad de Valladolid

FEBRERO  
JULIO  
2024/2025



## PLAN GENERAL DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES

### UVa

#### El Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp 2.2)

Las competencias digitales para el trabajo y para la vida son una de las principales prioridades de la agenda política europea. La estrategia europea y, en consecuencia, la española tiene como objetivo mejorar las capacidades y competencias digitales para la transformación digital.

El Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía, también conocido como DigComp 2.0., proporciona un lenguaje común para identificar y describir las áreas clave de las competencias digitales. Es un marco común que busca la mejora de la competencia digital de la ciudadanía en general, por lo que la Universidad de Valladolid se basa en el mismo para promover estas competencias digitales en su comunidad (Estudiantes, PTGAS y PDI).

El fin último de este plan de formación permanente es mejorar las capacidades y competencias digitales de la comunidad universitaria, con el objetivo de que toda ella alcance un nivel básico (A2).

#### 1. Estructura del Marco

DigComp 2.2 se organiza en torno a cinco áreas clave (ver Figura 1):

##### 1. Búsqueda y Gestión de Información y Datos

Esta área de competencia se centra en la habilidad para articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenidos en entornos digitales, acceder a ellos y navegar entre ellos. También incluye la creación y actualización de estrategias de búsqueda personales. Se abordan diferentes niveles de competencia, desde básico hasta altamente especializado. En niveles avanzados, se espera que los individuos puedan adaptar la gestión de la información, los datos y los contenidos para su almacenamiento y recuperación en entornos digitales estructurados.

##### 2. Comunicación y Colaboración



Esta área se enfoca en la capacidad para comunicarse, colaborar y participar de manera efectiva en entornos digitales. Incluye aspectos como la interacción en redes sociales, el trabajo en equipo en línea y la gestión de la identidad digital.

### 3. Creación de Contenidos Digitales

Esta competencia implica la habilidad para crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos, desde texto hasta multimedia. También integra aspectos como la programación y el desarrollo de software, así como la comprensión de cómo se generan y modifican los contenidos digitales.

### 4. Seguridad

Esta área se centra en la capacidad para protegerse a sí mismo y a los demás en el entorno digital. Incluye aspectos como la seguridad de la información, la protección de datos personales y la comprensión de los riesgos y amenazas en línea.

### 5. Resolución de Problemas

Esta competencia se refiere a la habilidad para identificar problemas digitales y encontrar soluciones efectivas. Incluye la capacidad para adaptarse a nuevas tecnologías y aplicaciones, así como para resolver problemas técnicos y desafíos que puedan surgir en entornos digitales.

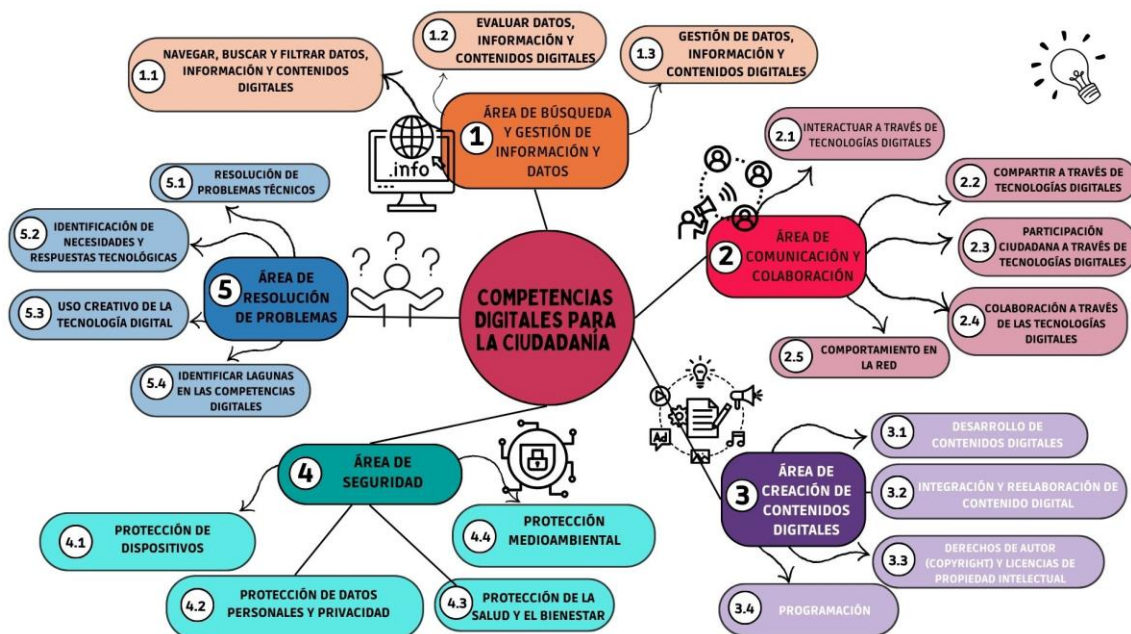


Figura 1. Infografía explicativa del Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp 2.2)



## 2. Inscripción en los cursos de formación: Procedimiento y normativa

La inscripción en los cursos de formación en competencias digitales se realizará a través de la Plataforma de Extensión Universitaria del Campus Virtual UVa. Siguiendo el enlace [Encuesta de inscripción](#) podrá acceder de manera directa al curso que contiene la herramienta de preinscripción.

1. Las personas admitidas en los cursos deberán confirmar la matrícula en el plazo de **cinco días naturales** desde el momento en que reciban la comunicación de admisión al curso por parte del Centro VirtUVA. Pasado ese tiempo, se considerará que renuncian a su participación en el curso.
2. En el caso de que una persona, habiendo confirmado su asistencia al curso, no pueda finalmente asistir, **deberá comunicarlo antes de que comience el curso correspondiente**. De esta forma, la plaza podrá adjudicarse a otro participante. **Si no se produce esta comunicación, o se produce una vez comenzado el curso, el/la participante será penalizado y no podrá realizar actividades formativas en las tres siguientes convocatorias**.
3. Para que un curso se imparta, este deberá tener una matrícula superior a diez participantes.
4. Para obtener el certificado de participación correspondiente, el participante deberá asistir al 80% de las horas presenciales del curso, salvo que se indiquen otras condiciones en la descripción de cada curso.
5. Si el número de solicitudes excediera al de plazas ofertadas, se tomará como criterio el orden de inscripción.

## 3. Cómo obtener el certificado

Para obtener el certificado de cada uno de los cursos sobre competencias digitales, es necesario cumplir con dos requisitos fundamentales.

En primer lugar, los estudiantes deben asistir al menos al 80% de las sesiones síncronas programadas durante el curso. Esta asistencia es esencial para garantizar una comprensión completa de los conceptos y habilidades digitales que se imparten en el programa.



En segundo lugar, los participantes deben completar todas las tareas y actividades asignadas por el formador a lo largo del curso. Estas tareas están diseñadas para poner en práctica los conocimientos adquiridos y evaluar la aplicación práctica de las competencias digitales.

#### 4. Examen tuCertiCyL

tuCertiCyL ([www.tucerticyl.es](http://www.tucerticyl.es)) es una certificación de competencias digitales para la ciudadanía de Castilla y León promovida por la **Junta de Castilla y León**. Esta certificación está basada en el modelo europeo de competencias digitales publicado por el [Centro Común de Investigación \(JRC, Joint Research Center\)](#) de la Unión Europea, el modelo [DIGCOMP](#), y se otorga tras la superación de un examen oficial por parte de los ciudadanos interesados.

tuCertiCyL ofrece **dos certificaciones**: nivel básico e intermedio. **La prueba consiste en resolver con el ordenador un cuestionario *online* con preguntas de conocimientos y habilidades que evalúan indicadores de las 21 competencias digitales del marco DIGCOMP, clasificadas en 5 áreas.** El examen consta de 63 preguntas: 2 preguntas de conocimientos y 1 pregunta de habilidades, por cada competencia. El requisito para superarlo es responder correctamente, al menos, al 50% de las preguntas de cada área y al 75% del total de preguntas del examen.



## 5. Relación de cursos:

Virt UVA

Analítica web con  
Google Analytics

Virt UVA

Gestión de proyectos de  
Software con SCRUM **SCRUM**

Virt UVA

Edición de vídeos con  
Adobe Rush

Virt UVA

Trabajo en  
equipo



## Analítica web con Google Analytics

### Introducción:

En el entorno digital actual, el análisis de datos es fundamental para optimizar el rendimiento y la funcionalidad de páginas web. Este curso tiene como objetivo capacitar a los participantes en el uso de Google Analytics, una herramienta clave para comprender el comportamiento de los usuarios en sitios web. A través de un enfoque práctico, se trabajará en la interpretación de informes y datos, así como en el diseño de estrategias que mejoren la toma de decisiones en negocios online o instituciones.

**Profesor:** *Gestión académica VirtUVA.*

**Bionota:** El equipo de Gestión Académica VirtUVA cuenta con experiencia en el diseño y soporte de cursos autoformativos, facilitando el aprendizaje autónomo de competencias digitales.

- **Fechas de realización del curso:** del 15 de febrero al 30 de mayo de 2025.
- **Modalidad:** *Online y autoformativo.*
- **Duración:** 30 horas
- **Lugar:** Campus Virtual de Extensión Uva.
- **Número de asistentes:** 150.
- **Objetivos:**
  - Comprender la información reportada por Google Analytics.
  - Aprender a utilizar los datos para optimizar páginas web.
  - Conocer herramientas avanzadas como Google Tag Manager.
- **Contenidos:**
  - Introducción a Google Analytics, códigos de seguimiento y configuración de cuentas.
  - Prácticas de elaboración de diferentes tipos de informes.
  - Trabajo específico en los embudos de conversión de objetivos.
  - Introducción a eventos y Google Tag Manager.



- **DigComp 2.2:**
  - **Competencia digital:** Búsqueda y gestión de información y datos.
  - **Áreas:**
    - 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales.
    - 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales.
  - **Nivel:** Intermedio
- **Metodología:**

El curso será completamente autoformativo y se llevará a cabo en el Campus Virtual de Extensión Universitaria de la Universidad de Valladolid.

- **Materiales y recursos:**
  - Vídeos formativos por cada unidad temática.
  - Vídeo tutoriales complementarios.
  - Mínimo de 3 infografías.
  - Actividades prácticas y cuestionarios de evaluación obligatorios para cada unidad temática.
- **Requisitos:**

Para hacer un correcto seguimiento del curso los requisitos son:

- Disponer de un ordenador con una conexión adecuada a Internet y cascos.
- Disponer de una cuenta de correo electrónico institucional ([@uva.es](mailto:@uva.es)).
- Tener conocimientos básicos de Internet y de ofimática.

- **Certificación:**

Para obtener el certificado, los participantes deben:

- Leer los contenidos teóricos.
- Visualizar los vídeos.
- Superar los test de evaluación con un mínimo de 5 puntos sobre 10.

La superación del curso conlleva el reconocimiento de 1 ECTS.





## Gestión de proyectos de software con la metodología Scrum

### Introducción:

En un entorno empresarial o institucional, la correcta gestión de las personas y proyectos es fundamental para alcanzar los objetivos propuestos. Este curso está diseñado para proporcionar a los participantes las habilidades necesarias para liderar equipos y proyectos utilizando la metodología Scrum, una de las más eficaces en la gestión de proyectos de software. A lo largo del curso, se abordarán los principios, roles, herramientas y dinámicas propias de Scrum, ofreciendo una experiencia práctica que facilitará su aplicación inmediata en el ámbito profesional.

**Profesor:** *Gestión académica VirtUVa.*

**Bionota:** El equipo de Gestión Académica VirtUVa cuenta con experiencia en el diseño y soporte de cursos autoformativos, facilitando el aprendizaje autónomo de competencias digitales.

- **Fechas de realización del curso:** del 15 de febrero al 30 de mayo de 2025.
- **Modalidad:** *Online y autoformativo.*
- **Duración:** 25 horas
- **Lugar:** Campus Virtual de Extensión Uva.
- **Número de asistentes:** 150.
- **Objetivos:**
  - Gestionar equipos y proyectos de manera eficiente utilizando la metodología Scrum.
  - Identificar los roles y responsabilidades en Scrum.
  - Aplicar las herramientas y dinámicas propias de la metodología para optimizar los resultados de los proyectos.
- **Contenidos:**
  - Roles y responsabilidades en Scrum.
  - Periodos de trabajo (Sprint).

**Centro de Enseñanza Online, Formación e Innovación Docente (VirtUVa)**

Vicerrectorado de Innovación Docente y Transformación digital

Plaza de Santa Cruz, nº6. 47002. Valladolid.

☎ 983 184 891 🌐 <http://virtuva.uva.es> ✉ [virtuva@uva.es](mailto:virtuva@uva.es)



- Reuniones en Scrum.
  - Documentos en Scrum.
  - ¿Qué es el Scaling Scrum?
  - Obstáculos en la gestión de proyectos con Scrum.
  - Herramientas Scrum.
- **DigComp 2.2:**
    - **Competencia digital:** Comunicación y colaboración.
    - **Área:**
      - 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales.
    - **Nivel:** Intermedio (4).
  - **Metodología:**

El curso será completamente autoformativo y se llevará a cabo en el Campus Virtual de Extensión Universitaria de la Universidad de Valladolid.

- **Materiales y recursos:**
  - Vídeos formativos por cada unidad temática.
  - Vídeo tutoriales complementarios.
  - Mínimo de 3 infografías.
  - Actividades prácticas y cuestionarios de evaluación obligatorios para cada unidad temática.
- **Requisitos:**

Para hacer un correcto seguimiento del curso los requisitos son:

- Disponer de un ordenador con una conexión adecuada a Internet y cascos.
  - Disponer de una cuenta de correo electrónico institucional ([@uva.es](mailto:@uva.es)).
  - Tener conocimientos básicos de Internet y de ofimática.
- **Certificación:**

Para obtener el certificado, los participantes deben:

    - Leer los contenidos teóricos.

**Centro de Enseñanza Online, Formación e Innovación Docente (VirtUVA)**

Vicerrectorado de Innovación Docente y Transformación digital

Plaza de Santa Cruz, nº6. 47002. Valladolid.

☎ 983 184 891 🌐 <http://virtuva.uva.es> ✉ [virtuva@uva.es](mailto:virtuva@uva.es)



- Visualizar los vídeos.
- Superar los test de evaluación con un mínimo de 5 puntos sobre 10.
- Se recomienda realizar la actividad voluntaria.

La superación del curso conlleva el reconocimiento de 1 ECTS.



## Edición de vídeos con Adobe Rush

### Introducción:

Este mini curso está diseñado para ofrecer una introducción práctica a la edición de vídeos utilizando Adobe Rush, una herramienta sencilla pero potente para la creación de contenidos audiovisuales. En solo 3 horas, aprenderás a manejar su interfaz, realizar ediciones básicas y exportar tus proyectos de manera profesional, con un enfoque especial en los derechos de autor y las licencias de propiedad intelectual.

**Profesor:** *Gestión académica VirtUva.*

**Bionota:** El equipo de Gestión Académica VirtUva cuenta con experiencia en el diseño y soporte de cursos autoformativos, facilitando el aprendizaje autónomo de competencias digitales.

- **Fechas de realización del curso:** del 15 de febrero al 30 de abril de 2025.
- **Modalidad:** *Online y autoformativo.*
- **Duración:** 3 horas
- **Lugar:** Campus Virtual de Extensión Uva.
- **Número de asistentes:** 150.
- **Objetivos:**
  - Familiarizarse con el entorno de trabajo de Adobe Rush.
  - Aprender a realizar ediciones básicas y exportar proyectos audiovisuales.
  - Comprender los conceptos fundamentales de derechos de autor y licencias de propiedad intelectual.
- **Contenidos:**
  - Qué es Adobe Rush.
  - Espacio de trabajo.
  - Crear un proyecto.
  - Acciones básicas.



- Efectos.
  - Títulos, gráficos y superposiciones.
  - Transiciones.
  - Exportación de proyectos.
  - Derechos de autor y licencias de propiedad intelectual.
- **DigComp 2.2:**
    - **Competencia digital:** Creación de contenidos digitales.
    - **Áreas:**
      - 3.1 Desarrollo de contenidos.
      - 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital.
    - **Nivel:** Intermedio
  - **Metodología:**

El curso será completamente autoformativo y se llevará a cabo en el Campus Virtual de Extensión Universitaria de la Universidad de Valladolid.

- **Materiales y recursos:**
  - Vídeo introductorio al curso.
  - Contenido interactivo mediante un paquete SCORM.
  - Actividad práctica orientada a la creación y edición de un vídeo corto.
  - Test de evaluación para consolidar los conocimientos.
- **Requisitos:**

Para hacer un correcto seguimiento del curso los requisitos son:

- Disponer de un ordenador con una conexión adecuada a Internet y cascos.
  - Disponer de una cuenta de correo electrónico institucional ([@uva.es](mailto:@uva.es)).
  - Tener conocimientos básicos de Internet y de ofimática.
- **Certificación:**

Para obtener el certificado, los participantes deben:



- Leer los contenidos teóricos.
- Visualizar los vídeos.
- Superar el test de evaluación con un mínimo de 5 puntos sobre 10.



## Trabajo en equipo

### Introducción:

El trabajo en equipo es una habilidad fundamental en el ámbito laboral y académico. Este curso autoformativo está diseñado para dotar a los participantes de las herramientas necesarias para gestionar equipos de alto rendimiento, mejorar la comunicación interna y potenciar el liderazgo. A lo largo de las sesiones, se explorarán estrategias prácticas para organizar reuniones eficaces, identificar las características de un líder efectivo y fomentar un entorno colaborativo que permita alcanzar objetivos comunes de manera eficiente.

**Profesor:** *Gestión académica VirtUVA.*

**Bionota:** El equipo de Gestión Académica VirtUVA cuenta con experiencia en el diseño y soporte de cursos autoformativos, facilitando el aprendizaje autónomo de competencias digitales.

- **Fechas de realización del curso:** del 15 de febrero al 30 de abril de 2025.
- **Modalidad:** *Online y autoformativo.*
- **Duración:** 25 horas
- **Lugar:** Campus Virtual de Extensión Uva.
- **Número de asistentes:** 150.
- **Objetivos:**
  - Identificar los principios básicos del trabajo en equipo y los factores que influyen en su eficacia.
  - Reconocer las fases del desarrollo de un equipo y los elementos clave para organizar reuniones efectivas.
  - Desarrollar habilidades comunicativas y de liderazgo para fomentar un entorno colaborativo.
- **Contenidos:**
  - Distinción de habilidades comunicativas.



- Identificación de los elementos clave en la organización de reuniones eficaces.
- Reconocimiento de los rasgos de un líder efectivo que fomente el trabajo en equipo
- **DigComp 2.2:**
  - **Competencia digital:** Comunicación y colaboración.
  - **Áreas:**
    - 2.1 Interacción mediante tecnologías digitales.
    - 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales.
  - **Nivel:** Intermedio

- **Metodología:**

El curso será completamente autoformativo y se llevará a cabo en el Campus Virtual de Extensión Universitaria de la Universidad de Valladolid.

- **Materiales y recursos:**

- Contenidos interactivos en formato SCORM.
- Manual de contenidos descargable.
- Actividad práctica para aplicar conceptos clave.
- Test de evaluación para consolidar el aprendizaje.

- **Requisitos:**

Para hacer un correcto seguimiento del curso los requisitos son:

- Disponer de un ordenador con una conexión adecuada a Internet y cascos.
- Disponer de una cuenta de correo electrónico institucional ([@uva.es](mailto:@uva.es)).
- Tener conocimientos básicos de Internet y de ofimática.

- **Certificación:**

Para obtener el certificado, los participantes deben:

- Leer los contenidos teóricos.





- Visualizar los vídeos.
- Superar el test de evaluación con un mínimo de 5 puntos sobre 10.
- Realizar la actividad obligatoria y obtener un apto.

La superación del curso conlleva el reconocimiento de 1 ECTS.