

# Catálogo de actividades online **#UOCtambiénEresTú** **FP**

---

Curso 2019-20

---

# ¿Qué es el proyecto #UOCTambiénEresTú?

El proyecto #UOCTambiénEresTú nace con el objetivo de acercar el mundo de la universidad a los alumnos de ciclos formativos de grado superior (CFGS). Aprovechar la interacción de ambas formaciones les da a los estudiantes la oportunidad de:

---

Ampliar las competencias técnicas del CFGS y profundizar en conocimientos transversales en la universidad.

---

Acceder a una formación integral que vincula de forma complementaria el componente profesionalizador que aporta el CFGS y la perspectiva más reflexiva que aporta la universidad.

---

# ¿Qué aporta el proyecto a mis estudiantes?



Actividades vivenciales  
y conocimientos técnicos



Equipo docente  
cualificado y con amplia  
experiencia



Exploración de sectores  
profesionales

---

**Actividades totalmente gratuitas**

---

**Formación de valor para tu alumnado**

---

**¡Consulta el catálogo y reserva las actividades!**

---

# Actividades

---

1 [#estudiaenlaUOC](#)



---

2 [#workshopUOC](#)





An aerial, top-down view of a group of students walking on a paved surface. The students are wearing backpacks and are moving in a loose line. Their long, dark shadows are cast to the right, indicating a low sun position. The entire image has a blue color cast.

# 1 #estudiaenlaUOC



# #estudiaenlaUOC

---

## Duración:

60 minutos aprox.

---

---

## Descripción de la actividad

¿Tu alumnado quiere cursar un grado universitario? ¿Sabe cómo acceder desde un CFGS? ¿Es posible compaginar su formación universitaria con su actividad laboral?

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Mediante #estudiaenlaUOC puede conocer la formación universitaria online que ofrece la UOC.

Podrá descubrir la oferta formativa, el modelo de aprendizaje con acompañamiento personalizado de profesorado experto, contenidos académicos orientados al mundo profesional, disponer de un acceso al campus virtual, etc.

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Pantalla  
Proyector  
Ordenador  
Audio

---



# 2 #workshopUOC





# #workshopUOC

---

## Duración:

En función del taller.

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

En función del taller

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

En función del taller

---

---

## Descripción de la actividad

¿Quieres ampliar los conocimientos técnicos de tu alumnado mediante un taller experiencial? La UOC te lo pone fácil.

**Workshops en los que, durante 1 h o 1 h y 30 minutos aproximadamente, profesorado experto dinamizará actividades que complementarán la formación de tus alumnos.**

*Personal branding en social media, cómo mejorar nuestra comunicación y proyección profesional; ¿Quién construye los robots?; 3D y realidad virtual para todos con JavaScript, WebVR y A-Frame; y mucho más. ¿Dejarás que tus alumnos se lo pierdan?*



---

## Àmbito

---

# Economía y Empresa

---

1. Automatización, inteligencia artificial y mercado laboral
2. Búsqueda de mercados en el extranjero
3. Retos actuales de la economía internacional
4. ¿Y quién construye los robots?



# Los workshops han sido planteados como complemento para los siguientes CFGS:

---

Familia Administración y Gestión

Familia Comercio y Marketing

Familia Informática y Comunicación

Comercio internacional

Familia Administración y Gestión

Transporte y Logística

---

# Automatización, inteligencia artificial y mercado laboral

---

## Duración:

45-60 minutos aprox.

---

---

## Descripción de la actividad

Charla sobre el impacto de la tecnología en el futuro de los puestos de trabajo.

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet

---



# Búsqueda de mercados en el extranjero

---

## Duración:

45-60 minutos aprox.

---

---

## Descripción de la actividad

Exposición y reflexiones alrededor de los conceptos de internacionalización y globalización.

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

---

Ordenador  
Conexión a Internet

---

# Retos actuales de la economía internacional

---

## Duración:

45-60 minutos aprox.

---

---

## Descripción de la actividad

Panorámica sobre la situación mundial vista desde la economía.

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

---

Ordenador  
Conexión a Internet

---

# ¿Y quién construye los robots?

---

## Duración:

45-60 minutos aprox.

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet

---

---

## Descripción de la actividad

La preocupación relativa a que la revolución tecnológica 4.0 acabe con el trabajo de las personas es creciente. Una masiva robotización de la industria o hasta de la sociedad puede llevar a la destrucción del trabajo, o eso creen algunos. La vertiente pesimista existe y viene cargada de argumentos, pero la optimista tiene los suyos y el balance del mercado de trabajo es todavía positivo: no es el fin del trabajo, pero hay que saber adaptarse.



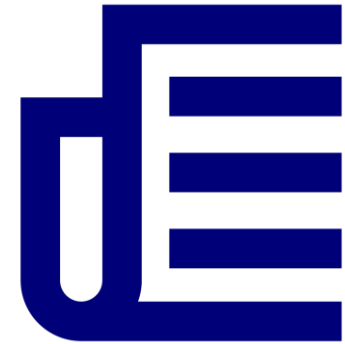
---

## Àmbito

---

# Comunicación e Información

---



1. Aproximación a los medios de comunicación desde la perspectiva de género
  2. *Fake news*: cómo conocer mejor la verdad en la era digital
  3. *Personal branding en social media*: cómo mejorar nuestra comunicación y proyección profesional
-

# Los workshops han sido planteados como complemento para los siguientes CFGS:

Secretariado

Diseño y Producción Editorial

Gráfica Publicitaria

Comercio Internacional

Gestión Comercial y Marketing

Gestión Comercial y Marketing Enológico

Gestión del Transporte

Servicios al Consumidor

Agencia de Viajes

Alojamiento Turístico

Restauración

Información y Comercialización Turística

Animación Turística

Agencias de Viajes y Gestión de Eventos (LOE)

Artes Plásticas y Diseño Fotografía Artística (LOE)

Asesoría de Imagen Personal

Imagen

Sonido

Producción de Audiovisuales, Radio y Espectáculos

Realización de Audiovisuales y Espectáculos

Multimedia Interactiva

Administración de Sistemas Informáticos en Red (LOE)

Sonido para Audiovisuales y Espectáculos (LOE)

Proyectos y Dirección de Obras y Espectáculos (LOGSE)

Gráfica Publicitaria (LOE)

Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual (LOGSE)

Artes Plásticas y Diseño en Animación (LOGSE)

Gestión de Alojamiento Turístico

Administración y Finanzas (LOE Y LOGSE)

Desarrollo de Aplicaciones Informáticas (LOGSE)

# Aproximación a los medios de comunicación desde la perspectiva de género

---

## Duración:

50 minutos aprox.

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet

---

---

## Descripción de la actividad

Con un enfoque eminentemente práctico se busca que los estudiantes se aproximen a la proyección que hacen los medios de comunicación tanto desde contenidos informativos como publicitarios y que reflexionen desde la perspectiva de género sobre el discurso empleado.

El objetivo es que los estudiantes sean capaces de identificar micromachismos en un texto o imagen, que reflexionen sobre su impacto y puedan proponer alternativas más igualitarias de presentar los contenidos.



# *Fake news*: cómo conocer mejor la verdad en la era digital

---

## Duración:

50 minutos aprox.

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet  
Teléfono móvil

---

---

## Descripción de la actividad

La desinformación en línea, o *fake news* como se conocen de forma más coloquial, es un fenómeno que aunque no es nuevo, se ve acentuado por la aparición de las redes sociales y el contexto económico y político actual.

En esta era de incertidumbres, es crucial saber cómo las *fake news* nos pueden afectar, cómo afectan a nuestros mecanismos de toma de decisiones, y cómo finalmente impiden tener un conocimiento real de lo que ocurre a nuestro alrededor.

Así, veremos que como individuos y como parte de organizaciones estamos expuestos a las *fake news*. ¿De qué manera podemos luchar contra ellas? Este taller es el primer paso.

---

# Personal branding en social media

---

## Duración:

80 minutos aprox.

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Indiferente

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet  
Teléfono móvil

---

---

## Descripción de la actividad

En la actualidad nuestra imagen profesional se proyecta más allá de nuestro entorno más directo. Gracias a las posibilidades comunicativas que brinda internet podemos ampliar nuestro ámbito de alcance y llegar a nuevos clientes, empleadores o empresas.

En este taller nos aproximaremos a las posibilidades comunicativas que ofrecen los *social media* para mejorar nuestra proyección profesional. Con un enfoque eminentemente práctico, se mostrarán ejemplos de aplicación y se profundizará en el diseño del plan de comunicación para mejorar tanto la visibilidad como la imagen profesional difundida a través de las redes sociales.

---

## Àmbito

---

# Informàtica, Multimedia y Comunicación

---



1. Internet de las cosas
  2. Realidad 3D y realidad virtual para todos con Javascript.web VR y A-frame
  3. *Security Trends*
  4. Creando un videojuego con Unity Playground
-



# Los workshops han sido planteados como complemento para los siguientes CFGS:

---

Desarrollo de Aplicaciones Web

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Administración de Sistemas Informáticos en Red

Sistemas Electrónicos y Automatizados

Automatización y Robótica Industrial

Mantenimiento Electrónico

Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos

Impresión Gráfica

Diseño y Gestión de la Producción Gráfica

Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y  
Multimedia

Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Realidad Aumentada y Gamificación

Iluminación, Captación y Tratamiento de la Imagen

Producción de Audiovisuales y Espectáculos

Realización de Proyectos de Audiovisuales y Espectáculos

Sonido para Audiovisuales y Espectáculos

# Internet de las cosas

---

## Duración:

1 hora

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Sin límite máximo.  
Mínimo 30 alumnos.

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet

---

---

## Descripción de la actividad

Este taller introduce el concepto de internet de las cosas (IoT), que se corresponde con la aplicación de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones para la interconexión digital de objetos cotidianos con internet. Además, el taller presenta ejemplos prácticos de IoT en diferentes ámbitos, como el hogar, las ciudades inteligentes y la industria, entre otros. Finalmente, el taller muestra un ejemplo de un sistema IoT desarrollado por los profesores de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC para el aprendizaje de IoT en los diferentes estudios de ingeniería.

# Realidad 3D y realidad virtual para todos con Javascript.web VR y A-frame

---

## Duración:

1h o 1,5h

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Sin límite máximo.  
Mínimo 30 alumnos

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet

---

---

## Descripción de la actividad

La realidad virtual está de moda. Pero no es necesaria una gran inversión para empezar a desarrollar pequeños (y no tan pequeños) prototipos que funcionan en el navegador, en el móvil e incluso en los cascos de realidad virtual de HTC, Oculus y Microsoft. Con HTML, Javascript y la librería de código abierto A-Frame podemos introducirnos en este nuevo mundo.

# Security Trends

---

## Duración:

1,5 h o 2h

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Sin límite máximo.  
Mínimo 30 alumnos

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet  
Wifi o cobertura 3G/4G

---

---

## Descripción de la actividad

Demostración práctica de cómo poder explotar una vulnerabilidad en un ordenador y entrar remotamente para poder obtener todo el contenido y suplantar la identidad de una red inalámbrica «conocida por el usuario» para extraer la navegación y las credenciales de las webs.

# Creando un Videojuego con Unity Playground

---

## Duración:

1,5h o 2h

---

---

## Nº aproximado de alumnado:

Sin límite máximo.  
Mínimo 30 alumnos

---

---

## Requerimientos (técnicos, materiales...):

Ordenador  
Conexión a Internet

---

---

## Descripción de la actividad

Los videojuegos son la segunda industria que genera más dinero en el mundo. Como seres humanos jugar nos divierte y permite «vivir» otras vidas. Pero como desarrolladores, ¿tenemos claro qué hay que tener en cuenta a la hora de desarrollar un videojuego?

En este taller hablaremos de qué y quién debe participar en el diseño y desarrollo de un videojuego, así como de qué temas no podremos dejar de lado si queremos que nuestro juego acabe creando «adicción» entre sus jugadores.



## Para más información:



**93 737 78 97**



**reservas@dep.net**



**estudios.uoc.edu/es/uoctambienereustu**



Todas las actividades están sujetas a la disponibilidad de los docentes que deben realizarlas.  
Es necesario disponer de 20 días mínimo antes de la concertación de la actividad.  
Se plantea la realización de una única actividad por centro.

---