

ANEXO I
TALLERES DIRIGIDOS A JÓVENES

Orden	Área Temática	Denominación acción formativa	Nº Ediciones Acciones Formativas	Horas/A.F	Duración Total (horas)	Objetivos	Contenidos	Nº asistentes previstos
1	Nuevas Tecnologías/ Idiomas	El Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el Aprendizaje del Inglés	1	10	10	Ilustrar sobre las oportunidades del uso lúdico de las TIC para el aprendizaje del inglés, ampliar el uso de recursos disponibles y facilitar una mayor inmersión lingüística en el proceso de aprendizaje.	-Las TIC y el aprendizaje de idiomas: nuevos recursos. -El potencial de las TIC en el uso de herramientas lúdicas, actividades y o recursos para el aprendizaje del inglés. -Las redes sociales en inglés como oportunidad para mejorar el idioma. -El uso de buscadores y aplicaciones (Apps) en inglés enfocado al aprendizaje. -Cursos gratuitos de inglés. MOOCs. -El uso de ebooks para la mejora del vocabulario. -Aplicaciones de intercambio para chatear con hablantes nativos/as.	50
2	Técnicas y recursos de ocio y tiempo libre educativo	Técnicas de Animación, Expresión, Creatividad e Integración Grupal para el Ocio	2	10	20	Adquisición de competencias básicas necesarias para emplear técnicas de integración y animación grupal, expresión y creatividad relacionadas con el ocio y tiempo libre.	-Técnicas de animación grupal. -Métodos de dinamización. -Integración generacional en la animación de grupos. -Pedagogía del juego físico y deportivo. -Incorporación del medio natural en las actividades de tiempo libre. -Medidas preventivas y control del riesgo en actividades lúdicas. -Protocolos de intervención.	100
3	Ocio/Deporte	Nuevas Tendencias en el Patrocinio Deportivo	1	10	10	Aprender a producir una propuesta básica de patrocinio de un evento deportivo.	-Principios del patrocinio deportivo de eventos. -Agentes participantes. -Nuevas tendencias y propuestas novedosas de patrocinio. -Caso práctico de la activación de un patrocinio para un evento deportivo.	50
4	Nuevas Tecnologías	Inteligencia Artificial y Big Data al Servicio de los Procesos de Selección de Personal	2	25	50	Formar a potenciales reclutadores/as de recursos humanos (RRHH) en los campos emergentes de aplicación de la Inteligencia Artificial y Big Data a los procesos de selección de personal.	-Inteligencia Artificial y Big Data en los procesos RRHH. -La gamificación como método de selección de personal. -La utilización de algoritmos para la evaluación de la capacidad de toma de decisiones. -Nuevas tecnologías de reclutamiento digital. -La Inteligencia Artificial para la evaluación de la incertidumbre y la tolerancia a la frustración. - Casos prácticos.	100

Orden	Área Temática	Denominación acción formativa	Nº Ediciones Acciones Formativas	Horas/A.F	Duración Total (horas)	Objetivos	Contenidos	Nº asistentes previstos
5	Nuevas Tecnologías	Taller Práctico: Introducción al Desarrollo de Aplicaciones Web	2	25	50	Conocer la tecnología básica para el desarrollo de aplicaciones web .	-Introducción al desarrollo básico de aplicaciones web. -Diseño general, características básicas y arquitectura de las aplicaciones web. - Conceptos básicos de los lenguajes de programación usuales para el desarrollo de aplicaciones web: - Python - HTML - CSS - Java y JavaScript - C++ -Desarrollo práctico de una aplicación web.	100
6	Cultural / Artístico	Conceptos Básicos y Herramientas para el Arte Interactivo	1	15	15	Establecer una primera aproximación a las tecnologías que permiten establecer un diálogo singular y personal entre instalación u obra de arte y espectador /a.	-¿Qué es el arte interactivo? -Breve introducción a la historia de las primeras instalaciones electromecánicas interactivas. -Interactividad en la era informática. -Los videojuegos y el arte digital. -Realidad virtual, aumentada y mixta. -Ejemplos de arte interactivo.	50
7	Cultural / Artístico	Concept Art para el Diseño y Creación de Videojuegos	1	15	15	Dotar de una visión panorámica del trabajo de artista de conceptos para la producción de videojuegos como nicho emergente de oportunidades laborales.	-Definición de Concept Art. -Flujo de trabajo para el Concept Artist. -Escenarios. -Diseño de personajes. -Diseño de objetos y accesorios. -La narrativa del proyecto de videojuego. -La animación y el proyecto final. -Oportunidades laborales.	50
8	Desarrollo personal	Habilidades Blandas para una Vida Consciente	1	10	10	Fortalecer habilidades blandas clave para el desarrollo personal, mejorando la forma en que las personas se relacionan consigo mismas y con los demás.	-Qué son las habilidades blandas - Importancia de las habilidades blandas -Autoconocimiento como base del crecimiento -Comunicación Verbal -Comunicación No Verbal -Escucha Activa	50

Orden	Área Temática	Denominación acción formativa	Nº Ediciones Acciones Formativas	Horas/A.F	Duración Total (horas)	Objetivos	Contenidos	Nº asistentes previstos
9	Desarrollo personal	Gestionar Conflictos, Crecer como Persona	1	10	10	Desarrollar habilidades para reconocer, comprender y transformar los conflictos interpersonales e intrapersonales como una oportunidad de crecimiento y desarrollo personal.	-Tipos de conflicto (interno, interpersonal, estructural). -Conflicto como oportunidad de cambio. -Identificación de emociones propias y ajenas. -Comunicación emocional y asertividad. -Modelos de resolución de conflictos: ganar-ganar. -Negociación consciente	50
10	Salud medioambiental	La Revolución de las Energías Renovables y su Relación con el Cambio Climático	1	10	10	Fortalecer el cambio de mentalidad hacia una transición justa en el uso de energías renovables y como forma de lucha contra el cambio climático y la protección de nuestro planeta. Vislumbrar oportunidades de inserción laboral.	-Fuentes de energía renovable y sus ventajas. -El cambio climático y el riesgo de desastres naturales. -La importancia de las energías renovables para mitigar el cambio climático. -Transición hacia fuentes de energía 100% renovables y orientación al consumo responsable. -El acceso a la energía renovable y asequible como forma de justicia social. -Oportunidades de inserción laboral.	50
11	Servicios públicos y comunitarios	La Pedagogía Social como Herramienta para la Prestación de Servicios de Atención Social	2	10	20	Fomentar la inclusión y la justicia social a través del impulso del aprendizaje no formal y el bienestar de personas en situación de exclusión o con deficiencias de integración comunitaria.	-¿Qué es la pedagogía social? -Pedagogía social y educabilidad para la socialización. Ejemplos de países de nuestro entorno. -Potencial de la educación no formal en las situaciones de exclusión social. -Prevención, ayuda y reinserción de personas excluidas o con deficiencias de socialización. -Formas de interacción y relaciones cotidianas que impulsan la inclusión social a través del aprendizaje.	100

Num. Acciones formativas para jóvenes : 11

Num. De Ediciones :15

Horas 220

Nº Asistentes previstos: 750

TALLERES DIRIGIDOS A PROFESIONALES DE LA JUVENTUD

Orden	Área Temática	Denominación acción formativa	Nº Ediciones Acciones Formativas	Horas/A.F	Duración Total (horas)	Objetivos	Contenidos	Nº asistentes
1	Hábitos de Vida Saludable	Bienestar emocional y salud mental en adolescentes y jóvenes.	1	20	20	Dotar a técnicos de herramientas para promover el bienestar emocional y abordar de forma adecuada problemáticas comunes de salud mental en adolescentes y jóvenes	-Factores que afectan la salud mental en jóvenes: sociales, familiares, culturales, digitales. -Emociones básicas y complejas: identificación y regulación. -Ansiedad, depresión, conductas autolesivas, ideación suicida, trastornos alimentarios. -Señales de alarma y primeros pasos. -Derivación responsable: cuándo y cómo intervenir. -Técnicas de entrevista y acompañamiento breves.	100
2	Participación Juvenil	Intervención, apoyo y acompañamiento en la creación y desarrollo del tejido asociativo juvenil.	1	20	20	Capacitar a profesionales en el acompañamiento y dinamización de procesos asociativos juveniles, promoviendo la participación activa, la organización autónoma y el empoderamiento colectivo de adolescentes y jóvenes.	-Marco conceptual: juventud, participación y asociacionismo¿Qué entendemos por participación juvenil? -Fases en la creación y acompañamiento de una asociación juvenil -Herramientas para dinamizar y sostener colectivos juveniles -Gestión, comunicación y sostenibilidad de asociaciones juveniles -Redes, alianzas y participación comunitaria	100

Num de Acciones formativas para profesionales de la juventud : 2

Num. De Ediciones: 2

Horas :40

Nº Asistentes previstos: 200

TOTAL Horas dirigidas a Jóvenes+Profesionales: 260

TOTAL Nº Asistentes previstos Jóvenes+Profesionales: 950