

FICHA FORMATIVA	
MATERIA	Bibliotecas
SUBMATERIA	Fomento y dinamización de la lectura
DENOMINACIÓN	Aplicaciones móviles para la biblioteca
DESTINATARIOS/AS	Personal de EE.LL. Provincia de Badajoz. (Bibliotecarios Municipales)
N.º MÁXIMO DE PARTICIPANTES	25
Nº EDICIONES	1
HORAS POR EDICIÓN	40
MODALIDAD	En línea
LUGAR DE IMPARTICIÓN /FECHAS	Abril de 2024
OBJETIVOS	<p>Cada día hay más dispositivos moviéndose por la biblioteca y con ellos viajan un sinnúmero de aplicaciones con multitud de usos, desde los más extravagantes a los más prácticos. Lo que pretendemos hacer desde este curso, es realizar un filtrado general de aplicaciones, hacer una selección de apps, descubrir para qué sirven, conocer su funcionamiento, aprender unas nociones básicas de manejabilidad y ver qué podemos hacer con ellas en la biblioteca. Y todo ello partiendo de la premisa coste cero.</p> <p>Empezaremos por conocer los dispositivos, principalmente los que tenemos entre manos, pero también los del mercado y las plataformas de comercialización de apps; aprenderemos a gestionar las aplicaciones móviles, su instalación y condiciones de uso; nos fijaremos en los recursos que necesitan y sus posibles usos; e integraremos algunas de ellas en las actividades y los servicios de la biblioteca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos Introducción a los dispositivos. Aprender a gestionar las aplicaciones móviles. Conocer el mercado de aplicaciones y su utilidad. Aplicar las APPs a los trabajos y actividades de la biblioteca. Identificar las aplicaciones más utilizadas entre los bibliotecarios. Reconocer cuáles son las APPs más utilizadas por

	nuestros usuarios. Apps en las actividades y servicios de la biblioteca.
CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none">1. Los dispositivos.<ol style="list-style-type: none">1. Tipos.2. Gestión y mantenimiento.3. Gestión de aplicaciones.2. Aplicaciones para todos los dispositivos. Dónde buscar, dónde encontrar, qué instalar.3. Conocer las aplicaciones.<ol style="list-style-type: none">1. Creadas por y para la biblioteca.2. Para la lectura digital.3. Para diseño y creatividad.4. Para trabajar con fotos.5. Para gestionar las redes sociales.6. Para crea presentaciones.7. Para labores de la oficina y compartir archivos.8. Para realidad virtual y realidad aumentada.9. Para editar y reproducir audios y vídeos.10. Para jugar en la biblioteca infantil.4. El uso de las APPs en la biblioteca.<ol style="list-style-type: none">1. Para promocionar el catálogo.2. Para promocionar los servicios de la biblioteca.3. Para crear historias.4. Para informar y comunicar a nuestros usuarios.5. Para decorar la biblioteca.6. Para contar cuentos y narrar historias.5. ¿Nosotros podemos crear nuestras propia APP?