LAS COMPETENCIAS DIGITALES, ESTRATÉGICAS PARA LOS ESTUDIANTES DE GRADO

Adaptación del marco europeo de competencias digitales DIGCOMP para su integración en los estudios de grado de las universidades españolas

21 COMPETENCIAS

5 AREAS

3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

- 3.1 **DESARROLLO** de contenidos digitales
- 3.2 **INTEGRACIÓN Y REESTRUCTURACIÓN** de contenido digital
- 3.3 **DERECHOS** de autor y licencias
- 3.4 **CONFIGURACIÓN Y PERSONALIZACIÓN** de aplicaciones y programas informáticos

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- 2.1 **INTERACCIÓN** mediante tecnologías digitales
- 2.2 **COMPARTIR** mediante tecnologías digitales
- 2.3 **PARTICIPACIÓN** social mediante tecnologías digitales
- 2.4 **COLABORACIÓN** mediante tecnologías digitales
- 2.5 **NETIQUETA**
- 2.6 **GESTIÓN** de la identidad digital

4. SEGURIDAD

- 4.1 Protección de **DISPOSITIVOS**
- 4.2 Protección de **DATOS PERSONALES** y **PRIVACIDAD**
- 4.3 Protección de la **SALUD** y el **BIENESTAR**
- 4.4 Protección del **ENTORNO**

1. INFORMACIÓN Y TRATAMIENTOS DE DATOS

- 1.1 **NAVEGACIÓN**, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales
- 1.2 **EVALUACIÓN** de información, datos y contenidos digitales
- 1.3 **GESTIÓN** de información, datos y contenidos digitales

5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- 5.1 **RESOLUCIÓN** de problemas técnicos
- 5.2 **IDENTIFICACIÓN** de necesidades y respuestas tecnológicas
- 5.3. **USAR LA TECNOLOGÍA** digital de forma creativa
- 5.4 **IDENTIFICACIÓN DE LAGUNAS** en la competencia digital

La sociedad del conocimiento necesita graduados que sean competentes digitales

crue Universidades Españolas
Red de Bibliotecas REBIUN

http://www.rebiun.org/competenciadigital/