

# 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



### 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

### 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

### 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/>