

AS COMPETENCIAS DIXITAIS, ESTRATÉXICAS PARA OS ESTUDANTES DE GRAO

Adaptación do marco europeo de competencias dixitais DIGCOMP para a súa integración nos estudos de grao das universidades españolas

21 COMPETENCIAS 5 AREAS



2. COMUNICACIÓN E COLABORACIÓN

- 2.1 **INTERACCIÓN** mediante tecnoloxías dixitais
- 2.2 **COMPARTIR** mediante tecnoloxías dixitais
- 2.3 **PARTICIPACIÓN** social mediante tecnoloxías dixitais
- 2.4 **COLABORACIÓN** mediante tecnoloxías dixitais
- 2.5 **NETIQUETA**
- 2.6 **XESTIÓN** da identidade dixital

3. CREACIÓN DE CONTIDO DIXITAL

- 3.1 **DESENVOLVEMENTO** de contidos dixitais
- 3.2 **INTEGRACIÓN E REESTRUTURACIÓN** de contido dixital
- 3.3 **DEREITOS** de autor e licenzas
- 3.4 **CONFIGURACIÓN E PERSONALIZACIÓN** de aplicacións e programas informáticos

4. SEGURIDADE

- 4.1 Protección de **DISPOSITIVOS**
- 4.2 Protección de **DATOS PERSOAIS** e **PRIVACIDADE**
- 4.3 Protección da **SAÚDE** e o **BENESTAR**
- 4.4 Protección da **CONTORNA**

1. INFORMACIÓN E TRATAMENTOS DE DATOS

- 1.1 **NAVEGACIÓN**, procura e filtrado de información, datos e contidos dixitais
- 1.2 **AVALIACIÓN** de información, datos e contidos dixitais
- 1.3 **XESTIÓN** de información, datos e contidos dixitais

5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- 5.1 **RESOLUCIÓN** de problemas técnicos
- 5.2 **IDENTIFICACIÓN** de necesidades e respostas tecnolóxicas
- 5.3 **USAR A TECNOLOXÍA** dixital de forma creativa
- 5.4 **IDENTIFICACIÓN DE LAGOAS** na competencia dixital

A sociedade do coñecemento necesita graduados que sexan competentes dixitais



crue

Universidades Españolas

Red de Bibliotecas REBIUN

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