

# Perfil Profesional de competencias digitales

# Emprendedor

Noviembre 2017



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

EKONOMIAREN GARAPEN  
ETA AZPIEGITURA SAILA  
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO  
ECONÓMICO E INFRAESTRUCTURAS



ikanos

## Introducción al concepto de perfil digital profesional

Un **"perfil de competencia profesional"** es la definición de un conjunto de comportamientos, capacidades, y habilidades que definen el desempeño laboral en una ocupación. Por lo tanto, un perfil competencial servirá para evaluar el potencial de un profesional y su adecuación a los requerimientos de una ocupación, para detectar necesidades y gestionar los planes de formación así como para evaluar el desempeño.

Un **"perfil de competencia digital profesional"** especifica los conocimientos, habilidades y actitudes en materia digital que debe poseer un profesional para desempeñar adecuadamente las tareas que requieren el uso de TIC en un rango de ocupaciones equivalentes en empresas de Euskadi. El modelo ikanos de perfil digital profesional utiliza el marco europeo DIGCOMP como referente para la descripción de las competencias, y de su nivel de desempeño (básico, intermedio, avanzado); incluyendo los descriptores de actuación y resultado.

La estructura de los perfiles digitales profesionales establece tres categorías de competencias digitales basadas en las tareas y los procesos laborales. Algunas competencias del marco DigComp pueden ser excluidas de algunos perfiles porque no son requeridas en los procesos laborales de determinada ocupación:

- competencias digitales transversales: necesarias en cualquier actividad laboral que usa TIC.
- competencias digitales centrales: competencias TIC imprescindibles en la ocupación descrita en el perfil.
- competencias digitales complementarias: competencias útiles y que mejoran el rendimiento laboral, pero no son estrictamente necesarias.

En cada perfil se establece el nivel adecuado de desempeño para cada competencia y cuando hay particularidades sobre el marco general, se describen en las fichas finales el tipo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para esa ocupación en concreto. Esas descripciones particulares para cada competencia son específicas de la ocupación: algunos perfiles tendrán la misma competencia pero con descripciones distintas, ya que cada competencia puede cubrir actividades diferentes.

Los perfiles tienen un número variable de competencias, según la variedad de tareas y habilidades digitales que exige cada ocupación. En algunos casos, cuando hay un grupo de tareas profesionales muy específicas que adquieren gran relevancia dentro de una competencia DigComp y que cubren sólo una parte muy concreta de la misma, en la iniciativa ikanos hemos creado el concepto de **"subcompetencia digital"** para dar especial relevancia a este tipo de habilidades y reflejarlas adecuadamente en el perfil profesional.

Para la creación de los perfiles de competencia digital profesional, utilizando como referencia el marco europeo de competencia digital DIGCOMP, se entrevista a expertos en la ocupación con el fin de establecer los aspectos digitales de sus tareas profesionales y describir el contenido específico de las competencias digitales para la ocupación, tal y como se refleja en este documento. Algunas competencias del modelo quedan excluidas del perfil de la ocupación ya que las tareas y los procesos no requieren de ese tipo específico de competencias.

Perfil digital profesional desarrollado con la colaboración de:	
Iniciativa:	ikanos
Organización:	ikanos
Responsable:	Anusca Ferrari

## Definición del perfil digital profesional de la ocupación de Emprendedor, basado en el marco DIGCOMP

Identificación de la ocupación	
Familia profesional:	N / A
Ocupación:	N / A
Titulos para la ocupación:	N / A

Actividades TIC:	
Principales actividades TIC de la ocupación	•

Uso de tecnologías	
Equipos TIC que se utilizan en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenadores personales</li> <li>• Dispositivos móviles smartphones</li> <li>• Soportes móviles de almacenamiento</li> <li>• Servicios en la nube</li> </ul>
Herramientas TIC que se utilizan en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofimática</li> <li>• Datos</li> <li>• Herramientas especializadas: Gestión,</li> </ul>

### Descripción de la ocupación “Emprendedor”

El perfil de emprendedor tiene una relevancia particular en los documentos políticos de la Comisión, en el que muchas iniciativas están puestas en marcha para entender mejor el tipo de competencias que caracterizan este perfil. Aunque aquí nos centraremos sobre todo en las características de las competencias digitales de los emprendedores, nos parece interesante listar algunos proyectos e iniciativas que definen lo que es un emprendedor y lo que debería saber.

El sentido de la iniciativa y espíritu de empresa es una competencia clave para el aprendizaje permanente, según declarado en las recomendaciones del parlamento europeo y del consejo de 18 de diciembre de 2006. Estas recomendaciones describen el espíritu de empresa de la siguiente manera: “Por sentido de la iniciativa y espíritu de empresa se entiende la habilidad de la persona para transformar las ideas en actos.” Entre las competencias se reconoce la capacidad de reconocer oportunidades, de entender el funcionamiento de la economía, de las empresas e organizaciones. Se reconoce una capacidad de gestión proactiva de los proyectos, representación y negociación efectiva, capacidad de trabajar autónomamente y de colaborar, y de asumir riesgo justificado. La actitud empresarial se describe en el documento en términos de iniciativa, pro actividad, independencia, innovación, motivación y determinación.

El documento se puede consultar a este enlace: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=EN>

El tema de las competencias que tiene que tener un emprendedor ha sido el objetivo del proyecto INTENT, terminado en 2009, donde las competencias empresariales se definían a nivel internacional, entonces con un enfoque en los aspectos interculturales y en las competencias de saber comunicar y negociar con personas provenientes de distintos ámbitos culturales. En esto se definen un serie de competencias: la habilidad de generar ideas (pensar de manera creativa, tolerar la ambigüedad), la capacidad de liderazgo (resolución de problemas, capacidad de motivar, saber crear y perseguir objetivos, establecer prioridades, tomar decisiones y asumir responsabilidades, planear para el futuro), capacidad de negociación (resolución de conflictos, comprensión de las exigencias y prioridades de los clientes, influenciar a los demás); conocimiento de sí mismo y de los demás (gestión del estrés, entender culturas distintas, aceptar diferencias culturales, automotivación y autorregulación).

Web del proyecto: <http://www.evta.net/intent/website/index.html>

Una comunicación del parlamento europeo y del consejo del 2013 aclara la posición de las instituciones europeas en el ámbito del emprendimiento. El plan de acción sobre Emprendimiento 2020 mira a relanzar el espíritu emprendedor en Europa y promover el crecimiento de los emprendedores europeos proponiendo un programa de una serie de acciones conjuntas. En el programa, las competencias del emprendedor se describen en términos de creatividad, iniciativa, tenacidad, trabajo en equipo, conocimiento del riesgo y el sentido de la responsabilidad.

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2012:0795:FIN:ES:PDF>

En la Comunicación de la Comisión sobre “Un nuevo concepto de educación” de 2012, el emprendimiento se postula como una de las acciones.

[http://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:dd6fddb9-95b5-4828-b8d4-d71d4c00d48f.0005.03/DOC\\_1&format=PDF](http://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:dd6fddb9-95b5-4828-b8d4-d71d4c00d48f.0005.03/DOC_1&format=PDF)

Eurydice, la red de información sobre la educación en Europa, consagró en 2012 un informe temático a la educación empresarial en las escuelas en Europa. Según el informe, los objetivos de formación en la mayoría de los países se centran en: confianza en sí mismo, autoconciencia, tomar la iniciativa, asumir riesgos, pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas. En particular, el conocimiento se articula en: conocimiento de las posibilidades profesionales y del mundo del trabajo, economía y competencia financiera, conocimiento de los negocios y de los procesos y organización en los negocios, mientras que las habilidades previstas se centran en aspectos de comunicación, presentación, habilidad de planear y de trabajar en equipo, exploración prácticas de oportunidades de emprender.

El informe en ingles se encuentra en: [http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic\\_reports/135EN.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/135EN.pdf)

El proyecto Digital entrepreneurship, financiado por DG Empresa, contribuye a monitorear y compartir conocimientos e iniciativas europeas de fomento del emprendizaje. El primer link lleva al proyecto, el segundo al informe de las actividades e iniciativas en España que contribuyen a suportar el emprendizaje digital.

<http://ec.europa.eu/enterprise/dem/monitor/project-description>

[http://ec.europa.eu/enterprise/dem/sites/default/files/Countryfiche\\_Spain.pdf](http://ec.europa.eu/enterprise/dem/sites/default/files/Countryfiche_Spain.pdf)

Por último, una iniciativa que no se centra en emprendedores, pero que tiene muchos aspectos comunes: eLeadership. El proyecto es parte del plan de eskills de la Comisión Europea (DG Empresas). Parte del proyecto se basa en las competencias de los dirigentes de pequeñas y medianas empresas, y de sus competencias digitales. En el proyecto, distintos institutos de empresa colaboran para desarrollar programas educativos para emprendedores y líderes de empresa (la mayoría de los programas son a nivel de master). Los programas se basan principalmente en el eCF (eCompetence Framework, un marco de competencia digital de los profesionales de las TIC). El informe final saldrá en Junio 2015.

<http://www.eskills-guide.eu/home/>

<http://www.eskills-lead.eu/>

### Funciones digitales del Emprendedor

- Estudio del mercado y análisis de las potenciales brechas y tendencias del mercado.
- Desarrollo y gestión de un plan de negocio.
- Planificación y seguimiento sistemático del plan de negocio y de la empresa.
- Gestión de y comunicación con clientes, inversores, socios, empleados
- Negociación.

## Perfil Digital Profesional: Emprendedor

Area	Competencia	Básico	Intermedio	Avanzado						
Información	1.1 Navegar, buscar y filtrar la información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	1.2 Evaluar la información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	1.3 Almacenar y recuperar la información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicación	2.1 Interactuar mediante tecnologías	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2.2 Compartir información y contenidos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2.3 Participación ciudadana en línea	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2.4 Colaborar a través de canales digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2.5 Netiquette	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2.6 Gestionar la identidad digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creación de Contenido	3.1 Desarrollo de contenidos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	3.2 Integración y Reelaboración de Contenidos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	3.3 Copyright y Licencias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	3.4 Programación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguridad	4.1 Protección de los dispositivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	4.2 Protección de datos personales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	4.3 Protección de la salud	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	4.4 Protección del entorno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Solución de Problemas	5.1 Resolver problemas técnicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	5.2 Identificar necesidades y resp. tecnológicas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	5.3 Innovación y uso creativo de la tecnología	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	5.4 Identificar brechas en la competencia digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

 Competencias Centrales

 Competencias Transversales

 Competencias Complementarias

## Aspectos de las competencias digitales propios de la ocupación del Emprendedor

Competencias Digitales Centrales: <i>imprescindibles para la ocupación</i>	Nivel
<p><b>1.1 Navegar, buscar y filtrar la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la información que se encuentra en la red para posicionar su idea de comercio,</li> <li>• Seguir el desarrollo de su idea de comercio tramite búsqueda de posible clientes, concurrentes, empleados.</li> <li>• Utilizar las tecnologías para estar al tanto de la situación financiera, de los mercados, etc.</li> <li>• Establecer la relevancia de la información encontrada, seleccionar recursos, páginas, motores de búsqueda, etc. de forma eficaz.</li> <li>• Establecer alertas para monitorear la información más relevante.</li> </ul>	Básico
<p><b>1.2 Evaluar la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el mercado y los datos que se encuentra en Internet relativos a financia, mercado, ámbitos específicos relativos al área de la propia empresa.</li> <li>• Evaluar la relevancia de la información encontrada en internet (desde datos a noticias) y valorar las repercusiones sobre su empresa.</li> </ul>	Intermedio
<p><b>• 2.1 Interactuar mediante tecnologías</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaccionar por medio de dispositivos y aplicaciones digitales (principalmente utilizando correo electrónico) para mantener el contacto con empleados, socios, inversores, clientes.</li> <li>• Gestionar la comunicación digital y archivar mensajes.</li> <li>• Saber utilizar distintas funciones de la herramienta de comunicación (correo electrónico).</li> </ul>	Básico
<p><b>• 2.5 Netiquette</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar familiarizado/a con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales ( utilización del email, etc.)</li> <li>• Estar concienciado/a en lo referente a las normas de comunicación digitales en el trabajo.</li> <li>• Saber aplicar en el trabajo las reglas de la etiqueta en el uso de correo electrónico.</li> </ul>	Básico
<p><b>• 2.6 Gestión de la identidad digital Nivel Avanzado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar concienciado/a en lo referente a las posibilidades que ofrece la red para fomentar los negocios, contactar con clientes, hacerse conocer.</li> <li>• Gestionar su identidad online y la identidad de la empresa. Monitorear su reputación digital y al de la empresa.</li> <li>• Entender como mejorar su identidad digital y la de la empresa.</li> <li>• Desarrollar estrategias para gestionar y monitorear su 'huella digital'.</li> <li>• Saber gestionar de manera estratégica su identidad digital laboral de distintas maneras (páginas en redes sociales, páginas web, presencia en línea)</li> <li>• Saber cómo relacionarse en línea con los demás para obtener más visibilidad (ejemplo: contactos en RRSS).</li> <li>• Entender los beneficios de una presencia activa en línea.</li> </ul>	Avanzado
<p><b>• 3.1 Desarrollo de contenidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear contenidos digitales en diferentes formatos, sobre todo: documentos contables, documentos de gestión de la empresa, documentos de texto, hojas de cálculo.</li> <li>• Editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena.</li> </ul>	Básico
<p><b>• 4.2 Protección de datos personales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los riesgos asociados con fraudes digitales.</li> <li>• Entender las condiciones y los términos habituales de uso de los programas y servicios digitales en línea.</li> <li>• Proteger activamente los datos personales y los datos de la empresa.</li> <li>• Desarrollar una estrategia de ciberseguridad para la empresa.</li> </ul>	Intermedio
<p><b>• 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegir la herramienta adecuada para los procesos de trabajo.</li> <li>• Analizar las propias necesidades, las de la empresa y las de los empleados/socios en términos tanto de uso de recursos, herramientas, y prácticas.</li> <li>• Proponer el uso de herramientas y prácticas digitales nuevas o distintas para beneficiar la empresa.</li> <li>• Entender el valor añadido de las nuevas tecnologías – o de las que aún no se utilizan– y fomentar su adopción.</li> <li>• Monitorear los desarrollos tecnológicos y entender qué tecnologías y practicas pueden beneficiar la empresa.</li> </ul>	Avanzado
<p><b>• 5.3 Innovación y uso creativo de la tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saber utilizar las tecnologías para resolver los problemas pragmáticos y teóricos de la empresa. Entiende como un utilizo estratégico de las tecnologías puedes mejorar los procesos y prácticas de trabajo.</li> <li>• Utilizar las tecnologías de manera innovadora, proponer soluciones innovadoras que impliquen el utilizo de las tecnologías.</li> </ul>	Intermedio

Competencias Digitales Transversales: <i>requeridas en cualquier tipo de trabajo</i>		Nivel
<p><b>4.3 Protección de la salud</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuidado de la salud física en el uso de las tecnologías.</li> <li>• Conocimientos sobre los efectos del uso prolongado del ordenador.</li> <li>• Adopción de una postura correcta delante del ordenador.</li> <li>• Control sobre los factores ambientales (luz suficiente, contraste adecuado entre la pantalla y su entorno).</li> <li>• Adopción de hábitos que protejan la vista y el oído (descansos para limitar el tiempo en que se mira a la pantalla, bajo volumen sobre todo si se utilizan auriculares)..</li> </ul>		Básico
<p><b>5.1 Resolver problemas técnicos Nivel básico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas sencillos que surgen de la utilización de las tecnologías.</li> <li>• Saber cómo y dónde pedir apoyo y asistencia específica cuando las tecnologías no funcionan y no se sabe resolver el problema.</li> <li>• Saber describir el tipo de problema que afecta la herramienta o el dispositivo digital en cuestión.</li> </ul>		Básico
<p><b>5.4 Identificación de brechas en las competencias digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia digital,</li> <li>• Estar al corriente de los nuevos desarrollos tanto a nivel de nueva herramientas como a nivel de nuevas prácticas</li> <li>• Evaluar estos desarrollos analíticamente para comprobar nuevas posibilidades en su entorno laboral.</li> <li>• Ser consciente de su propia alfabetización digital y reflexionar sobre cómo mejorarla para mejorar su rendimiento laboral.</li> </ul>		Básico

Competencias Digitales Complementarias: <i>requeridas en todo el sector</i>		Nivel
<p><b>1.3 Almacenar y recuperar la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saber guardar archivos y contenidos (ej. textos, imágenes, música, vídeos y páginas web).</li> <li>• Saber recuperar los contenidos y la información guardada.</li> <li>• Saber hacer el seguimiento de las informaciones y los datos que interesan la empresa..</li> </ul>		Básico
<p><b>2.2 Compartir información y contenido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir datos, información y contenidos con clientes, socios, empleados.</li> <li>• Compartir datos, información y contenidos como practica de visibilidad de la empresa en la red.</li> </ul>		Básico
<p><b>2.3 Participación ciudadana en línea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactuar con distintos ámbitos de la administración pública.</li> <li>• Gestión de los pagos en línea con bancos.</li> <li>• Facilitar la información y documentos accesibles en portales y sitios de la administración pública a los distintos departamentos de la organización.</li> <li>• Seguimiento de expedientes y posibilidades de financiación y de desarrollo ofrecidas por la administración pública.</li> </ul>		Intermedio
<p><b>3.3 Copyright y licencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos relativos a la propiedad intelectual y los derecho de autor del material que se utiliza en la empresa</li> <li>• Conocimiento relativo a copyright y otra licencias del uso de información y contenido que se comparte a través del perfil digital de la empresa.</li> </ul>		Básico
<p><b>4.1 Protección de dispositivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos relativos a los riesgos asociados al uso de herramientas y dispositivos en línea.</li> <li>• Establece un plan estratégico para evitar riesgos que puedan dañar el equipo y las tecnologías que se utilizan en la empresa.</li> </ul>		Básico



## Marco Europeo de competencias digitales DigComp

Area	Competencia	Descripción de la competencia
<b>Información</b>	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital	Buscar información, datos y contenido digital en red y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información
	1.2 Evaluación de la información, datos y contenidos digitales	Reunir, procesar, comprender y evaluar información, fuentes de datos, y contenido digital, de forma crítica
	1.3 Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital	Gestionar y almacenar información, datos y contenido digital para facilitar su recuperación; organizar información y datos
<b>Comunicación</b>	2.1 Interacción mediante tecnologías digitales	Interaccionar por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos
	2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales	Compartir la ubicación de la información y de los contenidos encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario/a, ser proactivo/a en la difusión de noticias, contenidos y recursos, conocer las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información en el conjunto de conocimientos existentes
	2.3 Participación ciudadana en línea	Implicarse con la sociedad mediante la participación en línea, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana
	2.4 Colaboración mediante canales digitales	Utilizar tecnologías y medios para el trabajo en equipo, para los procesos colaborativos y para la creación y construcción común de recursos, conocimientos y contenidos
	2.5 Netiquette	Estar familiarizado/a con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales, estar concienciado/a en lo referente a la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo/a y a otros de posibles peligros en línea (por ejemplo, el ciberacoso), desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas
	2.6 Gestionar la identidad digital	Crear, adaptar y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas
<b>Creación de Contenido</b>	3. Desarrollo de contenidos digitales	Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías
	3.2 Integración y Reelaboración de Contenidos digitales.	Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante
	3.3 Copyright y Licencias	Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales
	3.4 Programación	Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa
<b>Seguridad</b>	4.1 Protección de dispositivos y de contenido digital	Proteger los dispositivos y los contenidos digitales propios y comprender los riesgos y amenazas en red, conocer medidas de protección y seguridad
	4.2 Protección de datos personales e identidad digital	Entender los términos habituales de uso de los programas y servicios digitales, proteger activamente los datos personales, respetar la privacidad de los demás, protegerse a sí mismo de amenazas, fraudes y ciberacoso
	4.3 Protección de la salud y el bienestar	Evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología en cuanto a amenazas para la integridad física y el bienestar psicológico
	4.4 Protección del entorno	Tener en cuenta el impacto de las tecnologías digitales sobre el medio ambiente
<b>Solución de Problemas</b>	5.1 Resolver problemas técnicos	Identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos)
	5.2 Identificar necesidades y resp. tecnológicas	Analizar las propias necesidades en términos tanto de uso de recursos, herramientas como de desarrollo competencial, asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas, adaptar las herramientas a las necesidades personales y evaluar de forma crítica las posibles soluciones y las herramientas digitales
	5.3 Innovación y uso creativo de la tecnología	Innovar utilizando la tecnología, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales
	5.4 Identificar brechas en la competencia digital	Comprender las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia, apoyar a otros en el desarrollo de su propia competencia digital, estar al corriente de los nuevos desarrollos