

Perfil Profesional de
competencias digitales

Técnico en transformación digital en la PyME

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:	ASLE Sociedades Laborales de Euskadi	asle.es
Responsable:	Venan Llona	

Definición del perfil digital profesional de la ocupación de Técnico en transformación digital en la PyME, basado en el marco DIGCOMP

Identificación de la ocupación	
Familia profesional:	Trabajador del conocimiento
Ocupación:	Técnico
Titulos para la ocupación:	N / A

Actividades TIC:	
Principales actividades TIC de la ocupación	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación, adaptación, promoción y difusión de las actividades digitales en PyMES

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

Descripción de la ocupación “Técnico en transformación digital en la PyME”

El trabajador del conocimiento como promotor de la transformación digital tiene que tener:

- Capacidad para traccionar en la adquisición de nuevas habilidades.
- Capacidad de motivar y proyectar optimismo al equipo.
- Capacidad de ejemplo al innovar en la realización de las actividades propias.
- Disposición para la transmisión de conocimientos.
- Aportar ideas y capacidad de mejora.

El trabajador debe ser capaz de organizar sus tiempos, planificar sus actividades y dedicar una parte de su tiempo semanal a informarse, formarse e investigar en las posibilidades de adaptar tecnologías, establecer contactos.

Es fundamental la capacidad de adaptación a las novedades: las aplicaciones de gestión están continuamente evolucionando. Hay que adaptarse con la máxima flexibilidad a aplicaciones de todo tipo.

El trabajo remoto con toda clase de dispositivos es un requisito básico para dar respuesta urgente a los requerimientos de las empresas clientes.

Es fundamental conocer y respetar la LOPD, promover la protección de datos entre los compañeros así como respetar la propiedad intelectual y guardar el secreto profesional, protegiendo los datos de los clientes.

Es importante divulgar las publicaciones propias con algún tipo de licencia Creative Commons es una buena práctica que debe utilizarse siempre que sea posible.

Uno de los aspectos más relevantes de esta ocupación es conocer, usar y difundir las herramientas para compartir y para colaborar, diseñando procesos productivos que encuentren aceptación entre los compañeros, ya que no se pueden imponer los procesos de colaboración, hay que aceptar el ritmo del usuario. Los procesos y las herramientas para el trabajo compartido (Dropbox) no son las mismas que para el trabajo colaborativo (Drive) y hay que tener en cuenta las preferencias y la costumbre de usar editores externos o integrados.

Otro aspecto clave es la utilización adecuada de los medios técnicos disponibles (smartphones, ordenadores portátiles, etc.), utilizando todas sus posibilidades en los requerimientos de la tarea, desarrollando los nuevos aspectos del trabajo en la nube (Drive, Dropbox, OneDrive, Office365, etc.) y cuidando especialmente la seguridad.

Hay que poner énfasis en mejorar el manejo experto de algunos interfaces de productividad sobre los que no se pone el suficiente cuidado, como son el teclado, el doble monitor, el reconocimiento de voz, etc.

El equipo de trabajo debe buscar la integración, la reestructuración y el reciclaje de contenidos preexistentes ya que pueden resolver hasta hasta un 80% de las necesidades de producción frente a la creación de contenido nuevo, además de gestionar eficazmente la información para trabajar en equipo, procurando no duplicar los datos (dato único) y estructurando el almacenamiento de datos con un método estable y conocido por todos.

El técnico en transformación digital debe promover que todos los miembros de su equipo y de su empresa difundan su conocimiento: exponer lo que se aprende a los compañeros en sesiones abiertas. Esta actividad implica reservar un espacio de forma organizada para la socialización de conocimiento: exige adquisición de nuevo conocimiento técnico, capacidad de exposición y comunicación y realizar una síntesis. En realidad, estamos hablando de **curación de contenidos**: transformar la información en conocimiento, transmitirla adecuadamente y dejarla almacenada en un sistema multimedia, incluyendo streaming. En este sentido, son de gran utilidad las rúbricas de evaluación para valorar la calidad del trabajo en equipo.

Se alcanza así un nivel superior de innovación en la creación de contenido multimedia: se pasa de hacer una presentación y exponer las nuevas técnicas aprendidas a incorporar elementos audiovisuales a las dinámicas de grupos que generan directamente material electrónico mientras se trabaja: La creación de tutoriales multimedia como una forma de socializar el conocimiento y transmitir ideas clave. Se trata de acelerar tanto la producción del mensaje como la adquisición del conocimiento, que además se ven potenciados por la influencia creciente de las búsquedas de voz, la pérdida de calidad en la escritura y los nuevos interfaces nos llevan a un nuevo entorno multimedia basado en dispositivos móviles que hay que incorporar ya en la empresa.

Las nuevas generaciones que se incorporen al mercado de trabajo traeran consigo algunas de estas características acerca de la producción y consumo de elementos audiovisuales además de dificultades en la expresión escrita.

Otra serie de competencias multimedia que no se cuidan lo suficiente está relacionada con la asistencia remota a reuniones, incluyendo la gestión de la propia reunión: convocatoria, gestión de la infraestructura, de la grabación y de la publicación de los resultados. El técnico en transformación digital debe ser un asistente y un organizador efectivo que promueve la adquisición de estas competencias entre sus compañeros.

El trabajador del conocimiento tiene que dedicar una parte de su trabajo a la formación online. El porcentaje de formación online se incrementa progresivamente en todos los ámbitos, tanto para los trabajadores de oficina como para los que están a pie de máquina. Sin embargo, aprovechar adecuadamente la formación online es muy exigente para el usuario: exige competencias elevadas de planificación, motivación, gestión, trabajo individual, además de disciplina, constancia, etc.

Se debe resolver adecuadamente esta alta exigencia de la formación online para el trabajador por una doble vía:

- Generando beneficios para el grupo, incluyendo las adquisiciones de la formación en el ciclo de socialización del conocimiento ya mencionado.
- Fomentando el uso de sistemas de productividad personal (como GTD) que digital Gestión de agenda, planificación y gestión de tareas y tiempos: establecer prioridades, hacer planes y cumplirlos.

Los sistemas de productividad personal ya están completamente soportados en herramientas informáticas y servicios online, por lo que podemos considerar su utilización eficaz como una nueva competencia digital en sí misma.

La Vigilancia tecnológica (PLE: twitter + RSS) de innovaciones tecnológicas y metodológicas relacionadas con productividad y actualización profesional será otra competencia digital relevante.

El trabajador del conocimiento debe desarrollar varias identidades digitales publicando información georeferenciada relativa a la actividad profesional buscando el posicionamiento en los primeros lugares de google y otras redes sociales profesionales. Empresas como IBM, Microsoft, y otras del campo del marketing y comunicación están premiando la exposición adecuada y controlada de sus empleados en las redes sociales cuando difunden comunicaciones alineadas con la estrategia de la empresa.

La reputación digital de una empresa es ya también es la suma de las reputaciones digitales de los empleados que difunden conocimiento profesional por su pertenencia a la misma. Le empresa tiene que definir el estilo y las normas de actuación de sus empleados en las redes.

La participación en los procesos colaborativos de la empresa ha dejado de ser una opción para ser una responsabilidad que no puede/debe ser eludida, que incluye la participación en la toma de decisiones, la gestión, la transparencia, y en la medida de lo posible, la participación en la estrategia, en la dirección y finalmente en el accionariado. Es necesaria una cultura empresarial y organizativa que acepta y promueve la participación para que herramientas como la intranet, los nuevos sistemas de mensajería corporativa y las redes sociales sirvan como canales de participación en las aportaciones.

La programación es una competencia muy poco extendida entre los trabajadores del conocimiento. Suelen ser habilidades que se subcontratan. La entrada en esta actividad se inicia programando macros que automatizan tareas repetitivas en paquetes de software o combinando bases de datos. Hay una tendencia a que los técnicos entren en una programación con herramientas de alto nivel.

La resolución de problemas técnicos es un aspecto que se evita por la mayoría de los empleados y al que hay que perder el miedo. El camino es buscar consejo experto dentro de la organización así como buscar información técnica en Internet para resolver el problema.

Las posibilidades de resolución empiezan por identificar adecuadamente el problema, o al menos, tener los conocimientos básicos para describir el problema correctamente, lo que facilitará hacer búsquedas con alguna posibilidad de éxito.

Protección salud y entorno

La política de prevención de riesgos en las empresas no suele percibir como riesgos físicos los problemas de ergonomía en el puesto de trabajo como iluminación, pantallas, sedentarismo, posturas, etc.

Se pueden destacar como ejemplos de buenas prácticas las empresas protonelectronica o mutualia, con su programa de "cuidado y vigilancia integral de la salud".

Perfil Digital Profesional: Técnico en transformación digital en la PyME

Area	Competencia	Básico	Intermedio	Avanzado
Información	1.1 Navegar, buscar y filtrar la información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	1.1.1 Acceso a formación online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	1.2 Evaluar la información	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	1.3.3 Vigilancia tecnológica P.L.E.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	1.3 Almacenar y recuperar la información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	1.3.1 5S Digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	1.3.2 Utilizar sistemas de productividad personal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	1.3.3 Curación de contenidos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Comunicación	2.1 Interactuar mediante tecnologías	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2.2 Compartir información y contenidos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	2.2.1 Difundir información autorizada en RRSS buscando impacto y posicionamiento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	2.3 Participación ciudadana en línea	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	2.3.1 Dinamizar la participación online en la empresa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	2.4 Colaborar a través de canales digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	2.4.1 Organización y gestión de reuniones virtuales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	2.5 Netiquette	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
2.6 Gestionar la identidad digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
2.6.1 Vigilancia de la reputación de la empresa en RRSS	<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"/>
	3.2 Integración y Reelaboración de Contenidos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	3.2.1 Edición y publicación del material multimedia generado en las reuniones virtuales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	3.3 Copyright y Licencias	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	3.4 Programación	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.4.1 Programación de macros de aplicación y actions	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Seguridad	4.1 Protección de los dispositivos	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	4.2 Protección de datos personales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	4.3 Protección de la salud	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	4.4 Protección del entorno	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Solución de Problemas	5.1 Resolver problemas técnicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	5.1.1 buscar información técnica para resolver el problema	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	5.2 Identificar necesidades y resp. tecnológicas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	5.3 Innovación y uso creativo de la tecnología	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	5.3.1 Adaptarse con flexibilidad a aplicaciones de todo tipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
5.4 Identificar brechas en la competencia digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	

Competencias Centrales

Competencias Transversales

Competencias Complementarias

Aspectos de las competencias digitales propios de la ocupación de Técnico en transformación digital en la PyME

Competencias Digitales Centrales: <i>imprescindibles para la ocupación</i>	Nivel
1.1 Navegar, buscar y filtrar la información <ul style="list-style-type: none"> • Buscar en la red las novedades en aplicaciones de gestión y otras aplicaciones de todo tipo, sobre todo las herramientas para compartir y para colaborar. • Vigilancia tecnológica (PLE: twitter + RSS) de innovaciones tecnológicas y metodológicas relacionadas con productividad y actualización profesional será otra competencia digital relevante 	Avanzado
1.2 Evaluar la información <ul style="list-style-type: none"> • Vigilancia tecnológica (PLE: twitter + RSS) de innovaciones tecnológicas y metodológicas relacionadas con productividad y actualización profesional será otra competencia digital relevante 	Intermedio
1.3 Almacenar y recuperar la información <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar servicios en la nube orientados a la movilidad 	Intermedio
2.4 Colaborar a través de canales digitales <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los servicios en la nube con herramientas integradas para hacer trabajo colaborativo, diseñando procesos productivos que encuentren aceptación entre los compañeros • Utilizar adecuadamente los medios técnicos disponibles (smartphones, ordenadores portátiles, etc.), utilizando todas sus posibilidades para los requerimientos de la tarea desarrollando los nuevos aspectos del trabajo en la nube 	Avanzado
2.6 Gestionar la identidad digital <ul style="list-style-type: none"> • desarrollar varias identidades digitales publicando información georeferenciada relativa a la actividad profesional buscando el posicionamiento en los primeros lugares de google y otras redes sociales profesioanles. 	Intermedio
3.1 Desarrollo de contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar toda clase de herramientas ofimáticas y de gestión para producir contenido • Generar contenidos breves de interés para la web(elevator speech) 	Intermedio
3.2 Integración y Reelaboración de Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • buscar la integración, la reestructuración y el reciclaje de contenidos preexistentes ya que pueden resolver hasta hasta un 80% de las necesidades de producción. 	Intermedio
3.4 Programación <ul style="list-style-type: none"> • programar macros que automatizan tareas repetitivas en paquetes de software o combinando bases de datos 	Intermedio
4.2 Protección de datos personales <ul style="list-style-type: none"> • conocer y aplicar LOPD • guardar el secreto profesional, protegiendo los datos de los clientes. 	Intermedio
5.1 Resolver problemas técnicos <ul style="list-style-type: none"> • identificar adecuadamente el problema, o al menos, tener los conocimientos básicos para describir el problema correctamente, lo que facilitará hacer búsquedas • buscar consejo experto dentro de la organización así como buscar información técnica en Internet para resolver el problema. 	Avanzado
5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas <ul style="list-style-type: none"> • Fomentando el uso de sistemas de productividad personal (como GTD) que digital Gestión de agenda, planificación y gestión de tareas y tiempos: establecer prioridades, hacer planes y cumplirlos. • Utilizar metodologías: 5S digitales y otras 	Avanzado
5.4 Identificación de brechas en las competencias digitales <ul style="list-style-type: none"> • dedicar una parte de su trabajo a la formación online. El porcentaje de formación online se incrementa progresivamente en todos los ámbitos. Aprovechar adecuadamente la formación online es muy exigente para el usuario: exige competencias elevadas de planificación, motivación, gestión, trabajo individual, además de disciplina, constancia 	Avanzado

Competencias Digitales Transversales: <i>requeridas en cualquier tipo de trabajo</i>	Nivel
2.1 Interactuar mediante tecnologías <ul style="list-style-type: none"> • asistencia remota a reuniones, incluyendo la gestión de la propia reunión: convocatoria, • gestión de la infraestructura, de la grabación y de la publicación de los resultados. El técnico en transformación digital debe ser un asistente y un organizador efectivo que promueve la adquisición de estas competencias entre sus compañeros 	Intermedio
2.2 Compartir información y contenido <ul style="list-style-type: none"> • curación de contenidos: transformar la información en conocimiento, transmitirla adecuadamente y dejarla almacenada en un sistema multimedia, incluyendo streaming. • Divulgación de buenas prácticas en el entorno • Participación en foros y difusión en redes sociales. Contar experiencias, divulgar 	Básico
2.5 Nettiquette <ul style="list-style-type: none"> • Interactuar online pausadamente y con elegancia 	Avanzado
3.3 Copyright <ul style="list-style-type: none"> • respetar la propiedad intelectual • Las publicaciones propias deben liberarse con algún tipo de licencia Creative Commons. 	Intermedio
4.3 Protección de la salud <ul style="list-style-type: none"> • las empresas no suele percibir como riesgos físicos los problemas de ergonomía en el puesto de trabajo como iluminación, pantallas, sedentarismo, posturas. 	Intermedio

Competencias Digitales Complementarias: <i>requeridas en todo el sector</i>	Nivel
2.3 Participación ciudadana <ul style="list-style-type: none"> • La participación en los procesos colaborativos de la empresa ha dejado de ser una opción para ser una responsabilidad que no puede/debe ser eludida, que incluye la participación en la toma de decisiones, la gestión, la transparencia 	Básico
4.1 Protección de los dispositivos <ul style="list-style-type: none"> • 	Básico
4.4 Protección del medio ambiente <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el ciclo de reciclaje 	Intermedio
5.3 Innovación y uso creativo de la tecnología <ul style="list-style-type: none"> • Adopción temprana de las novedades tecnológicas e impulso de su difusión • Creatividad y pensamiento lateral. 	Básico

Marco Europeo de competencias digitales DigComp

Area	Competencia	Descripción de la competencia
Información	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
Comunicación	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
Creación de Contenido	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
Seguridad	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
Solución de Problemas	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