



www.lets-digital.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

MARCO DE COMPETENCIAS

Contribuyentes

EUROCIRCLE ASSOCIATION, FRANCE

I BOX CREATE, SOCIEDAD LIMITADA, SPAIN

CENTER FOR KNOWLEDGE MANAGEMENT, NORTH MACEDONIA

ASOCIACIÓN PARA LA PROMOCIÓN Y GESTIÓN DE SERVICIOS SOCIALES GENERALES Y ESPECIALIZADOS (PROGESTIÓN), SPAIN

PROGRAMMA INTEGRA SOCIETA COOPERATIVA SOCIALE, ITALY

FRANCAIS POUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE EN EUROPE, FRANCE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TABLA DE **CONTENIDOS**

Tabla de Contenidos	4
Introducción	5
Área Emprendedora: Ideas Y Oportunidades	6
1.1 Detectar Oportunidades De Forma Informada Y Segura	7
1.2 Creatividad	8
1.3 Visión	9
1.4 Valorar Ideas	10
Área Emprendedora: Recursos	11
2.1 Autoconciencia y Autoeficacia	12
2.2 Motivación y Perseverancia.	13
2.3 Movilizar Recursos	14
2.4 Educación Financiera y Económica	15
2.5 Movilizar Otras Personas	16
ÁREA EMPRENDEDORA:	17
EN ACCIÓN	17
3.1 Tomar la iniciativa	18
3.2 Planificación y gestión	19
3.3 Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	20
3.4 Trabajando con Otras	21
3.5 Aprender a través de la Experiencia	22

INTRODUCCIÓN

El Marco de Competencias es una herramienta creada para identificar claramente las habilidades y comportamientos necesarios para un trabajo, tarea o actividad. Por lo general, se equilibra entre habilidades relacionadas con actividades específicas y habilidades generales que conducen al éxito en cualquier trabajo. Este marco de competencias específico fue creado para formadores que trabajan con mujeres migrantes que desean adquirir competencias digitales para apoyar su actividad empresarial. El Marco servirá como base para que las entidades socias desarrollen módulos para una herramienta de aprendizaje digital innovadora que será utilizada por mujeres migrantes para mejorar sus competencias digitales.

Según la Taxonomía de Bloom, se divide en 3 módulos temáticos ("Ideas y Oportunidades", "Recursos" y "En acción"), cada uno de los cuales contiene diferentes competencias. Están anclados en 3 áreas: "Conocimiento" (competencia cognitiva), "Habilidades" (competencia funcional) y "Valores y Actitudes" (competencia social).

- Metodología: Cómo producimos el Marco

El marco se basa en los resultados de nuestro informe de estudio transnacional sobre la preparación del equipo de formadores y formadoras y la situación de las mujeres migrantes en los países participantes de acogida, así como en las directrices para formadores que desarrollamos para la organización de una formación eficaz y la prestación de servicios que apoyen la integración profesional de las mujeres migrantes.

También se ha creado combinando el Marco Entrecomp (el Marco de Referencia Europeo para la Competencia Empresarial) y el DigComp (para la Competencia Digital), utilizando la metodología de la Taxonomía de Bloom como se mencionó. Cada entidad socia del proyecto diseñó una serie de competencias, antes de que todas fueran revisadas colectivamente por pares para cumplir con precisión nuestros objetivos y grupo objetivo.

the 1990s, the incidence of dengue fever has increased in many tropical and subtropical regions, including Hong Kong [1].

There are four species of dengue virus (DENV), which are transmitted by the mosquito *Aedes albopictus* [2]. The four species are DENV-1, DENV-2, DENV-3 and DENV-4. DENV-2 is the most common and is responsible for the majority of dengue fever cases in Hong Kong [3].

Dengue fever is a self-limiting disease, with a typical incubation period of 3–14 days. The clinical course is characterized by a prodromal phase, followed by a febrile phase, a convalescent phase and a post-convalescent phase. The prodromal phase is characterized by a sudden onset of fever, headache, muscle and joint pain, and a maculopapular rash. The febrile phase is characterized by a high fever, which may be accompanied by vomiting, diarrhoea, and a rash. The convalescent phase is characterized by a gradual recovery, with a return to normal body temperature and resolution of symptoms. The post-convalescent phase is characterized by a period of convalescence, during which the patient may experience fatigue, weakness, and a return to normal health.

Dengue fever is a major public health problem in many tropical and subtropical regions, including Hong Kong. The disease is caused by the dengue virus, which is transmitted by the mosquito *Aedes albopictus*.

The dengue virus is a member of the *Togaviridae* family and is characterized by a spherical shape and a protein coat. The virus is highly infectious and can cause a wide range of clinical manifestations, from a mild fever to a severe, life-threatening disease.

The dengue virus is transmitted by the mosquito *Aedes albopictus*, which is a common pest in many tropical and subtropical regions. The mosquito is a highly efficient vector of the virus, and its widespread distribution has contributed to the increasing incidence of dengue fever in many regions.

Dengue fever is a self-limiting disease, with a typical incubation period of 3–14 days. The clinical course is characterized by a prodromal phase, followed by a febrile phase, a convalescent phase and a post-convalescent phase.

The prodromal phase is characterized by a sudden onset of fever, headache, muscle and joint pain, and a maculopapular rash. The febrile phase is characterized by a high fever, which may be accompanied by vomiting, diarrhoea, and a rash.

The convalescent phase is characterized by a gradual recovery, with a return to normal body temperature and resolution of symptoms. The post-convalescent phase is characterized by a period of convalescence, during which the patient may experience fatigue, weakness, and a return to normal health.

Dengue fever is a major public health problem in many tropical and subtropical regions, including Hong Kong. The disease is caused by the dengue virus, which is transmitted by the mosquito *Aedes albopictus*.

The dengue virus is a member of the *Togaviridae* family and is characterized by a spherical shape and a protein coat. The virus is highly infectious and can cause a wide range of clinical manifestations, from a mild fever to a severe, life-threatening disease.

The dengue virus is transmitted by the mosquito *Aedes albopictus*, which is a common pest in many tropical and subtropical regions. The mosquito is a highly efficient vector of the virus, and its widespread distribution has contributed to the increasing incidence of dengue fever in many regions.

Dengue fever is a self-limiting disease, with a typical incubation period of 3–14 days. The clinical course is characterized by a prodromal phase, followed by a febrile phase, a convalescent phase and a post-convalescent phase.

The prodromal phase is characterized by a sudden onset of fever, headache, muscle and joint pain, and a maculopapular rash. The febrile phase is characterized by a high fever, which may be accompanied by vomiting, diarrhoea, and a rash.

The convalescent phase is characterized by a gradual recovery, with a return to normal body temperature and resolution of symptoms. The post-convalescent phase is characterized by a period of convalescence, during which the patient may experience fatigue, weakness, and a return to normal health.

1.1 DETECTAR OPORTUNIDADES DE FORMA INFORMADA Y SEGURA

COMPETENCIA	Detectar oportunidades de manera informada y segura	
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>Definir las necesidades de información y buscar datos, información y contenido para aprovechar activamente las oportunidades de creación de valor a través de la exploración de las posibilidades empresariales en entornos digitales. Identificar las necesidades y los desafíos que deben cumplirse mediante la búsqueda en línea. Utilizar herramientas digitales para establecer nuevas conexiones para crear oportunidades de emprendimiento que generen valor. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y el contenido digital, para luego organizarlos, almacenarlos y recuperarlos a través de medios digitales.</p>	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende las principales herramientas de navegación. - Sabe que algunos contenidos en línea en los resultados de búsqueda pueden no ser de acceso abierto o pueden requerir una tarifa o registro o acceso. - Consciente de que el contenido en línea que está disponible de forma gratuita a menudo se paga con anuncios o vendiendo los datos del usuario. - Consciente de que los resultados de búsqueda, los flujos de actividad de las redes sociales y las recomendaciones de contenido en Internet están influenciados por una variedad de factores. - Consciente de que los entornos en línea contienen todo tipo de información y contenido, incluida la información errónea y la desinformación, y un tema ampliamente informado puede no ser exacto. - Comprende que hay dos tipos de desinformación: información falsa con la intención de engañar a las personas e información falsa independientemente de la intención de engañar o engañar a las personas. - Conoce la importancia de identificar quién está detrás de la información que se encuentra en Internet (por ejemplo, en las redes sociales) y verificarla verificando múltiples fuentes, para ayudar a reconocer y comprender el punto de vista o el sesgo detrás de información y fuentes de datos particulares. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe elegir el motor de búsqueda que más se ajusta a sus necesidades de información. - Sabe cómo mejorar los resultados de búsqueda mediante el uso de funciones avanzadas de un motor de búsqueda (p. ej., especificando la frase exacta, el idioma, la región, la fecha de la última actualización). - Sabe buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. - Sabe desarrollar métodos de búsqueda efectivos para fines personales y profesionales. - Sabe recopilar datos digitales utilizando herramientas básicas y presentarlos de forma accesible - Sabe diferenciar entre los distintos tipos de lugares de almacenamiento e identificar el más adecuado. - Considera detenidamente los mejores/primeros resultados de búsqueda, ya que pueden reflejar intereses comerciales y de otro tipo - Sabe cómo analizar y evaluar críticamente los resultados de búsqueda y los flujos de actividad de las redes sociales, identificar sus orígenes, distinguir los informes de hechos de las opiniones y determinar si los resultados son veraces o tienen otras limitaciones. - Sabe encontrar la autoría o la fuente de la información, para verificar su credibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad por investigar más nociones e información sobre emprendimiento en portales y sitios web en línea para enriquecer su idea de negocio y detectar más oportunidades. - Evita intencionalmente las distracciones y la sobrecarga de información al acceder y navegar por la información, los datos y el contenido. - Dispuesto a verificar una pieza de información y evaluar su precisión, confiabilidad y autoridad, eligiendo fuentes primarias sobre fuentes secundarias de información cuando sea posible. - Considere cuidadosamente el posible resultado antes de hacer clic en un enlace para evitar el "clickbait" que conduce a contenido no deseado.

1.2 CREATIVIDAD

COMPETENCIA	Creatividad	
DESCRIPCIÓN	Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluidas mejores soluciones a los desafíos existentes y nuevos a través de medios digitales y en línea. Explorar y experimentar con enfoques innovadores. Combinar conocimientos y recursos para lograr efectos valiosos.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Consciente de que las herramientas digitales se pueden utilizar para expresarse creativamente a través de medios digitales. - Conoce y comprende el proceso de creación de contenidos y conocimientos digitales nuevos, originales y relevantes. - Comprende los derechos de autor y la aplicación de licencias a la información y el contenido digital. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe identificar formas de crear y editar contenido simple en formatos simples. - Sabe expresarse a través de la creación de medios digitales sencillos - Es capaz de seguir individual y colectivamente procesos cognitivos sencillos para comprender y resolver situaciones y problemas conceptuales sencillos en entornos digitales. - Sabe crear y editar contenidos digitales sencillos. - Sabe seleccionar formas de modificar, refinar, mejorar e integrar elementos simples de nuevos contenidos e información para crear otros nuevos y originales. - Sabe identificar reglas simples de derechos de autor y licencias que se aplican a datos, información digital y contenido. - Sabe identificar herramientas y tecnologías digitales sencillas que se pueden utilizar para crear conocimiento e innovar procesos y productos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inclined a combinar varios tipos de contenido y datos digitales para expresar mejor hechos u opiniones para uso personal y profesional. - Abierta a explorar caminos alternativos para encontrar soluciones para producir contenido digital. - Abierta a crear algo nuevo a partir de contenido digital existente utilizando procesos de diseño iterativos (por ejemplo, crear, probar, analizar y refinar ideas). - Inclined a ayudar a otras a mejorar su contenido digital (por ejemplo, proporcionando comentarios útiles). - Respetuosa de los derechos que afectan a otros (p. ej., propiedad, términos del contrato). - Motivada para co-diseñar y co-crear nuevos productos y servicios usando dispositivos digitales para crear valor económico o social para otros. - Abierta a participar en procesos colaborativos para co diseñar y co crear nuevos productos y servicios.

1.3 VISIÓN

COMPETENCIA	Visión	
DESCRIPCIÓN	Imaginar el futuro. Desarrollar una visión para convertir las ideas en acción. Visualizar escenarios futuros para ayudar a guiar el esfuerzo y la acción a través de medios digitales y herramientas en línea.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Consciente de tener un papel en hacer una diferencia en la sociedad como ciudadana, empresaria, mujer. - Consciente del papel de los medios de comunicación tradicionales (p. ej., periódicos, televisión) y nuevos (p. ej., redes sociales, Internet) en las sociedades democráticas y las economías liberales. - Consciente de las plataformas de la sociedad civil en Internet que ofrecen oportunidades para que lxs ciudadanxs participen en acciones dirigidas a desarrollos globales para alcanzar objetivos de sostenibilidad a nivel local, regional, nacional, europeo e internacional. - Consciente de las ventajas del uso de herramientas y tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración. - Entiende que para comunicar una visión digitalmente con otras personas, no solo se necesitan buenas habilidades digitales, sino también buenas habilidades sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe reconocer tecnologías digitales sencillas y apropiadas para empoderarse, articular una visión y participar en la sociedad como ciudadana y emprendedora. - Sabe identificar servicios digitales sencillos para participar en la sociedad y la economía. - Sabe utilizar herramientas digitales para facilitar y mejorar procesos colaborativos, por ejemplo a través de tableros visuales compartidos y lienzos digitales (ej. Mural, Miro, Padlet). 	<ul style="list-style-type: none"> - Proactiva en el uso de internet y las tecnologías digitales para buscar oportunidades de participación constructiva en la sociedad, la economía y la comunidad. - Alienta a todxs a expresar sus propias opiniones de manera constructiva cuando colaboran en entornos digitales. - Actúa de manera confiable para lograr objetivos cuando participa en la co-construcción de recursos o conocimiento.

1.4 VALORAR IDEAS

COMPETENCIA	Valorar ideas	
DESCRIPCIÓN	Juzgar qué valor tiene en términos sociales, culturales y económicos. Reconocer el potencial que tiene una idea para crear valor e identificar formas adecuadas de aprovecharla al máximo.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce el proceso necesario para concebir y definir una idea (elaboración de un mapa mental, lluvia de ideas, investigación de campo, etc.). - Comprende el proceso necesario para evaluar la viabilidad y el valor de una idea - Conoce la diferencia entre valor social, cultural y económico. - Conoce el proceso de comprobación de viabilidad de ideas. - Conoce las herramientas digitales que permiten la elaboración de un plan estratégico, un estudio de mercado, un DAFO, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saber reconocer las diferentes formas de valor que se pueden crear a través de un proyecto empresarial. - Puede evaluar una idea identificando sus fortalezas y debilidades. - Capaz de utilizar herramientas digitales para crear un análisis del contexto social, cultural y económico. - Capaz de crear un plan estratégico para el desarrollo de una idea como proyecto. - Capaz de implementar una idea y establecer una estrategia para aprovechar al máximo las oportunidades que de ella se derivan para crear valor. - Puede explicar por qué una idea es valiosa utilizando el método PITCH. - Capaz de reconocer los peligros potenciales del desarrollo de una idea, así como sus debilidades, para mejorarla y adaptarla al contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosa por el contexto y con ganas de usar la mente creativa. - Sentido de organización. - Flexible y adaptable. - Abierta a sugerencias de otras. - Espíritu crítico y analítico para evaluar una idea y su proceso de implementación. -Entusiasta y comunicativa

2.1 AUTOCONCIENCIA Y AUTOEFICACIA

COMPETENCIA	Autoconciencia y autoeficacia	
DESCRIPCIÓN	Reflexionar sobre necesidades, aspiraciones y deseos a corto, medio y largo plazo. Identificar y evaluar las fortalezas y debilidades individuales y grupales. Creer en la capacidad de influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y los fracasos temporales.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la diferencia entre soft-skills y hard-skills y su papel en el desarrollo de una mentalidad emprendedora. - Conoce las herramientas digitales que se pueden utilizar para la identificación y evaluación de competencias con el fin de tomar las medidas adecuadas para la superación personal. - Consciente de la importancia de conocerse a sí misma y sus limitaciones para mitigar los riesgos tomando las medidas adecuadas (por ejemplo, actividades de formación para mejorar o desarrollar ciertas habilidades o involucrar a personas idóneas para realizar ciertas tareas). - Consciente de la importancia de realizar evaluaciones periódicas para evaluar el progreso del trabajo e identificar criticidades. - Consciente de la brecha de género entre hombres y mujeres en el entorno profesional y de los estereotipos relacionados con las mujeres empresarias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capaz de definir sus propias habilidades (blandas y duras) y utilizar herramientas de evaluación para reforzarlas y mejorarlas. - Puede llevar a cabo procesos de evaluación para identificar las fortalezas y debilidades de un trabajo/equipo/proyecto y encontrar posibles estrategias para mejorar. - Puede utilizar varias metodologías, tanto en línea como fuera de línea, para evaluar sus necesidades y deseos (por ejemplo, a través del método IKIGAI). - Puede aplicar diferentes metodologías y herramientas para recopilar críticas/retroalimentación de colegas. - Capaz de establecer un plan y un camino para alcanzar las necesidades y aspiraciones. - Ser capaz de gestionar el tiempo para poder dedicarse a la formación para mejorar la capacidad y eficacia empresarial. - Capaz de profundizar siempre en el autoconocimiento y las auto destrezas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosa por las opiniones de lxs demás y abierta a escuchar incluso si esto significa recibir críticas porque esto podría ser útil para mejorar. - Abierta al aprendizaje y dispuesta a superarse. - Consciente de sí misma y capaz de capitalizar las propias fortalezas para contener los miedos (p. ej., miedo al fracaso). - No tener miedo a sentirse inadecuada a pesar de los estereotipos en torno a la mujer en el ámbito empresarial.

2.2 MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA.

COMPETENCIA	Motivación y perseverancia.	
DESCRIPCIÓN	Establecer metas y tener la determinación de convertirlas en acciones. Seguir tratando de lograr objetivos individuales o grupales a largo plazo a pesar de las dificultades y desafíos. Ser resistente y paciente incluso cuando esté bajo presión o en caso de adversidad y fracaso temporal. "Aplicar" voluntad y energía a unx mismx y a lxs demás.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce el papel y las responsabilidades de una emprendedora para gestionar y motivar un equipo. - Conoce la importancia de tener un rol de liderazgo y mediadora en la discusión grupal (física o remotamente). - Conoce servicios, herramientas y dispositivos digitales que le pueden servir para crear una red de apoyo de ayuda y consejo. - Conoce el significado de los mensajes digitales no verbales (por ejemplo, 'sin comentarios', "sin respuestas", un emoji). -Comprende la importancia de la motivación moral del equipo. - Conoce herramientas para alcanzar objetivos a corto plazo con el fin de mantener motivado al equipo - Comprender que los comentarios negativos pueden influir en su equipo (por ejemplo, comentarios externos en las redes sociales) 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede analizar y evaluar críticamente los resultados de las redes sociales para identificar sus orígenes, distinguir entre hechos y opiniones y determinar si los resultados son veraces o tienen sesgos. - Capaz de seleccionar y restringir con quién se comparte el contenido, lo que permite. - Capaz de reconocer mensajes o actividades hostiles o despectivos. - Puede utilizar herramientas digitales para desarrollar y mantener una comunicación personal informal con su propia red. - Sabe cómo organizar datos e información para el desarrollo propio o grupal. -Capaz de usar herramientas digitales en la estrategia de motivación para mantener a un equipo motivado de forma remota. -Capaz de motivar a un equipo para lograr objetivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidadosa, atenta y no fácilmente influenciada por la información en línea. - Asumir la responsabilidad de sus propias elecciones. - Poner empeño y ser dedicado en el tiempo. - Ganas de superar las decepciones. -De mente abierta y aceptación de contratiempos. -Determinación - Consciente de sí misma (por ejemplo, escuchar su nivel de motivación; - Atenta a las necesidades de su equipo y su nivel de motivación. - Deseosa de adaptar el comportamiento en un contexto digital (por ejemplo, ante comentarios negativos, trate de no impacientarse o perder el control).

2.3 MOVILIZAR RECURSOS

COMPETENCIA	Movilizar recursos	
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>Recopilar, identificar, obtener y gestionar los recursos materiales, inmateriales (competencias, tiempo), humanos y digitales necesarios para poner en marcha una idea. Familiaridad con las herramientas digitales para buscar, realizar un seguimiento y administrar estos recursos. Capaz de armar un equipo con las habilidades necesarias, administrarlo y mantenerlo motivado para lograr los objetivos. Utilice la asociación, la creación de redes, la subcontratación y el crowdsourcing para obtener y administrar los recursos y las competencias (por ejemplo, técnicas, legales, fiscales y digitales) necesarias en cualquier etapa.</p>	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> -Conoce los diferentes recursos (materiales, humanos, financieros) necesarios para llevar a cabo una actividad concreta -Conoce herramientas digitales para administrar recursos (por ejemplo, listas de verificación, métodos de investigación para encontrar oportunidades de financiamiento, etc.) -Conoce el canal de comunicación necesario para crear y expandir una red y desarrollar asociaciones. -Conoce los diferentes canales de financiación (call for project, crowdfunding, etc.) para recuperar financiación. - Consciente de los beneficios de los materiales, dispositivos y datos digitales para crear un trabajo interactivo y cooperativo. -Consciente de los beneficios y riesgos al administrar una o varias identidades digitales en sistemas, aplicaciones y servicios digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capaz de utilizar con éxito los servicios digitales para influir en las demás. - Sabe utilizar herramientas digitales cooperativas para gestionar y planificar proyectos. - Capaz de recopilar información y utilizar prácticas de comunicación eficaces para construir una identidad positiva. - Capaz de administrar su propio perfil a través de diferentes herramientas, dispositivos y sitios web que permiten y evitan el seguimiento, la recopilación o el análisis de datos. - Capaz de poner en marcha procedimientos eficaces de gestión de recursos para lograr los objetivos. - Sabe realizar un análisis de necesidades para identificar los recursos necesarios. - Puede rastrear los recursos adquiridos y requeridos digitalmente (administrar finanzas, coordinar el almacenamiento y la entrega de recursos tangibles) - Capaz de definir necesidades y límites para encontrar/buscar el recurso adecuado. - Capaz de definir las necesidades en términos de habilidades y actitudes específicas para desarrollar asociaciones adecuadas 	<ul style="list-style-type: none"> -Dispuesta a elegir y utilizar herramientas digitales seguras para promover la cooperación grupal. - Meticulosa sobre el intercambio de información y datos privados y/o personales (p. ej., tenga cuidado con los compromisos políticos y las estrategias de asociación). -Pensamiento creativo - Voluntad de aprender/buscar, encontrar y aprender de los recursos informativos. - Aptitud para la negociación.

2.4 EDUCACIÓN FINANCIERA Y ECONÓMICA

COMPETENCIA	Educación financiera y económica	
DESCRIPCIÓN	Estimar el costo de convertir una idea en una actividad de creación de valor. Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo. Administrar las finanzas para garantizar que la actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo. Cómoda en el uso de herramientas digitales y en línea para ayudar en el proceso.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende los principios de la gestión financiera, la contabilidad y el derecho financiero. - Conocimiento de herramientas financieras digitales y/o en línea para emprendedoras y negocios. - Conocimiento de las herramientas de Marketing y Gestión de Ventas en línea. - Entiende los mecanismos para acceder a las finanzas en línea. - Comprende los principios de la gestión operativa y cómo se reflejan en las finanzas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe aprovechar las decisiones financieras. - Sabe administrar las finanzas de su negocio utilizando herramientas digitales. - Sabe cómo buscar en línea el apoyo adecuado. - Sabe cómo administrar presupuestos, realizar un seguimiento de los gastos, los ingresos y las pérdidas con herramientas digitales/en línea. - Capaz de desarrollar una propuesta comercial para ayudar a acceder a la financiación. - Capaz de elaborar una estrategia de marketing utilizando herramientas digitales. - Capaz de hacer pronósticos financieros utilizando herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene un buen sentido de iniciativa y liderazgo. - Abierta y cómoda en el uso de nuevas tecnologías, herramientas y software. - Actitud de toma y búsqueda de riesgos. - Gran sentido de pertenencia y responsabilidad. - Resiliencia y perseverancia. - Manejo del estrés. - La resolución de conflictos. - Flexibilidad. - Control y gestión emocional. - Pensamiento autocrítico.

2.5 MOVILIZAR OTRAS PERSONAS

COMPETENCIA	Movilizar otras personas	
DESCRIPCIÓN	Inspirar y motivar a las partes interesadas relevantes a través de medios digitales y en línea. Obtener el apoyo necesario para lograr resultados valiosos. Demostrar comunicación efectiva, persuasión, negociación y liderazgo en la comunicación en línea.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Sabe qué es una comunidad social. - Conoce las principales redes sociales. - Comprende el funcionamiento de las redes sociales. - Entiende lo que significa el capital humano. - Comprende la importancia de los vínculos y redes informales. - Comprende los principios de los DPI. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capaz de detectar oportunidades cuando movilizar a otras personas. - Capaz de moderar conversaciones en línea. - Capaz de comunicarse en línea. - Sabe aprovechar los recursos colectivos. - Sabe crear redes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud motivacional e inspiradora. - Buena comunicadora. - Abierta a la red y socializar. - Colaborativa. - Abierta a compartir información y ayudar a otras.

3.1 TOMAR LA INICIATIVA

COMPETENCIA	Tomar la iniciativa	
DESCRIPCIÓN	Iniciar procesos que creen valor. Aceptar desafíos. Actuar y trabajar de forma independiente y con el equipo para lograr objetivos, ceñirse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la importancia de iniciar procesos que creen valor a través del uso de internet y las tecnologías digitales. - Conoce el riesgo y los beneficios del proyecto antes de tomar la iniciativa. - Conoce las estrategias y métodos de resolución de los problemas. - Conoce las herramientas y tecnologías digitales de planificación del proyecto para planificar el momento de la toma de la iniciativa. - Conocer la plataforma digital, los eventos o las redes sociales que se pueden utilizar para tomar la iniciativa. - Conocer las políticas y leyes relativas a las actividades empresariales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe buscar oportunidades para tomar la iniciativa utilizando internet y las tecnologías digitales. - Sabe cómo iniciar actividades de creación de valor. - Sabe utilizar internet y las tecnologías digitales para iniciar procesos que crean valor. - Sabe relacionarse con las demás a través de las tecnologías digitales para el desarrollo sostenible de la sociedad. - Sabe cómo buscar oportunidades para la participación constructiva en la toma de decisiones democráticas y actividades cívicas (p. ej., participando en consultas organizadas por municipios, legisladores, ONG, firmando una petición utilizando una plataforma digital). - Capaz de elaborar una buena planificación con el fin de medir el buen momento para tomar la iniciativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mentalidad abierta - Creativa - Autoconfianza - Abierta a intentar resolver problemas. - Proactiva en el uso de internet y tecnologías digitales. - Ganas de involucrar al equipo en las actividades.

3.2 PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

COMPETENCIA	Planificación y gestión	
DESCRIPCIÓN	Gestionar el proyecto y el equipo. Establecer metas a largo, mediano y corto plazo. Definir prioridades y planes de acción para el equipo. Definir las tareas y distribuirlas al equipo. Adaptar el plan a los cambios imprevistos.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la importancia y necesidad de desarrollar un plan de acción identificando objetivos y marcando pasos para lograrlos - Conoce las estrategias y el método de creación de un plan de negocios utilizando las herramientas y tecnologías digitales. - Sabe que el uso de internet, herramientas y tecnologías digitales es clave para el éxito en la gestión de proyectos. - Conoce enfoques técnicos que pueden mejorar la inclusión y accesibilidad de los contenidos y servicios digitales (p. ej., herramientas como el zoom y la funcionalidad de texto a voz). - Consciente de los riesgos potenciales debido a la dependencia exclusiva de las tecnologías digitales. - Conoce las herramientas y tecnologías digitales relacionadas con la gestión y la comunicación (herramientas de planes de acción, herramientas de Mind Mappings, Diagrama de Gantt, Zoom, Drive...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe utilizar internet y las tecnologías digitales para desarrollar un plan de acción identificando objetivos y marcando los diferentes pasos para alcanzarlos - Sabe utilizar internet y diferentes tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la gestión de proyectos. - Capaz de adoptar un enfoque paso a paso para identificar la raíz de un problema técnico (por ejemplo, hardware frente a software) y explorar varias soluciones cuando se enfrenta a un mal funcionamiento técnico. - Sabe encontrar soluciones en internet ante un problema técnico. - Sabe identificar las prioridades y los hitos para alcanzar los objetivos utilizando internet y las tecnologías digitales. - Sabe afinar prioridades y planes para ajustarse a circunstancias cambiantes mediante el uso de internet y tecnologías digitales. - Capaz de desarrollar un cronograma de gestión de proyectos para seguir el progreso y mantenerse enfocado en los objetivos a corto y largo plazo. - Capaz de utilizar herramientas de gestión en línea para planificar y programar, como calendarios electrónicos, trello y herramientas de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Well organized - Responsible -Open to explore and spot opportunities. -Perceptive of evolving priorities and plans to adjust to changing circumstances. - Leader - Critically aware of potential risks due to exclusive reliance on digital technologies. - Proactive about using the internet and digital technologies.

3.3 HACER FRENTE A LA INCERTIDUMBRE, LA AMBIGÜEDAD Y EL RIESGO

COMPETENCIA	Hacer frente a la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	
DESCRIPCIÓN	Tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión sea incierto, cuando la información disponible sea incompleta o poco clara, o cuando exista el riesgo de resultados no deseados. Dentro del proceso de creación de valor, incluya formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fallar. Manejar situaciones de rápido movimiento con prontitud y flexibilidad.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la importancia y necesidad de evaluar los riesgos asociados a una determinada actividad - Conoce las estrategias y métodos de medición del riesgo potencial - Conoce los diferentes niveles de riesgo. - Consciente de los diferentes tipos de riesgos en entornos digitales, como robo de identidad, estafas, ataques de malware. - Sabe que el uso de diferentes contraseñas seguras para diferentes servicios en línea es una forma de mitigar los efectos negativos de una cuenta comprometida - Conoce las medidas para proteger los dispositivos y evitar que otros accedan a todos los datos. - Consciente de no utilizar redes Wi-Fi abiertas para realizar transacciones financieras, banca en línea o compartir datos comerciales y personales 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe hacer un análisis de riesgos con el uso de tecnologías digitales para evaluar los riesgos asociados a una determinada actividad - Capaz de evaluar los beneficios y riesgos de opciones para tomar decisiones que reflejen preferencias. - Capaz de construir un plan de negocios más sólido para evitar el riesgo de alto nivel - Sabe cómo adoptar una estrategia adecuada de ciberhigiene en relación con las contraseñas y gestionárselas de forma segura (por ejemplo, utilizando un administrador de contraseñas). - Sabe instalar y activar software y servicios de protección para proteger contenidos digitales y datos personales. - Sabe cómo activar la autenticación de dos factores cuando está disponible (por ejemplo, usando contraseñas de un solo uso, OTP o códigos junto con las credenciales de acceso). - Capaz de cifrar datos confidenciales almacenados en un dispositivo personal o en un servicio de almacenamiento en la nube. - Puede responder adecuadamente a una brecha de seguridad (es decir, un incidente que resulta en el acceso no autorizado a datos digitales, aplicaciones, redes o dispositivos, la filtración de datos personales como inicios de sesión o contraseñas). 	<ul style="list-style-type: none"> Tomar la iniciativa - Responsable - Sopesar riesgos y tomar decisiones a pesar de la incertidumbre. - Abierta al asesoramiento para evitar el riesgo. - Guardar la confidencialidad de los datos del negocio. - Estar atenta para equilibrar el uso de las tecnologías digitales e Internet, ya que muchos factores diferentes en la vida digital pueden afectar la salud personal, el bienestar y la satisfacción con la vida. - Vigilantes de no dejar desatendidos ordenadores o dispositivos móviles en lugares públicos. - Abierta a cometer errores al probar cosas nuevas mediante el uso de Internet y las tecnologías digitales, para poder aprender de ellas. - Deseosa de ver la mitigación de riesgos como una forma de ser más consciente de las oportunidades.

3.4 TRABAJANDO CON OTRAS

COMPETENCIA	Trabajando con otras	
DESCRIPCIÓN	Trabajar y cooperar con diferentes personas de manera adecuada, creando una red, para desarrollar ideas y ponerlas en acción de la mejor manera posible.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce los diferentes registros comunicativos y cuándo utilizarlos. - Conscientes del valor de la diversidad (por ejemplo, respetando y teniendo en cuenta opiniones y estrategias que son diferentes o nunca antes consideradas). - Consciente de que el conflicto cuesta tiempo y que la negociación y mantener una buena relación es vital. - Conoce las principales herramientas colaborativas digitales (por ejemplo, Teams, Slack, etc.) para trabajar y comunicarse de forma remota con un equipo. - Concienciar de la importancia del networking y conocer los principales canales de comunicación digital/redes sociales para entrar en contacto con nuevos socios. - Consciente de las dificultades para mantener motivado a un equipo mientras se trabaja de forma remota. - Conoce Netiqueta para tener una comunicación online adecuada y fluida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe cómo comunicarse de manera efectiva a diferentes audiencias. - Capaz de manejar conflictos y utilizar estrategias de resolución de problemas. - Capaz de utilizar estrategias de negociación en situaciones complejas - Capaz de completar tareas y objetivos a tiempo y mantener a otras actualizadas sobre los desarrollos. - Sabe dar feedback claro y constructivo. - Sabe utilizar las herramientas digitales y las redes sociales para crear o expandir una red. - Sabe utilizar la netiqueta para asegurar una buena comunicación online y evitar malentendidos. - Sabe cómo colaborar de forma remota mediante el uso de herramientas colaborativas digitales. - Capaz de mantener a un equipo motivado y comprometido mientras trabaja de forma remota. - Sabe compartir y promocionar sus actividades a través de canales de comunicación digital. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud para el trabajo en equipo. - Abierta a escuchar y esforzarse por comprender la visión del mundo de las demás. - Abierta a las opiniones de las demás y sugerencias. - Dispuesta a escuchar a los miembros del equipo y a construir una buena relación con las demás. - Abierta a dar crédito cuando se debe crédito. - Respetuosa - Ganas de dar y recibir críticas. - Dispuesta a valorar las opiniones de las demás. - Ganas de implicar a las demás, compartiendo motivaciones y objetivos.

3.5 APRENDER A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA

COMPETENCIA	Aprender a través de la experiencia	
DESCRIPCIÓN	Reflexionar y aprender de cualquier iniciativa o experiencia, sea exitosa o no, para crear valor. Aprender con otras, incluidos compañeras y mentores. Tener en cuenta la experiencia previa del equipo. Valorar la experiencia adquirida en diferentes países.	
Conocimiento	Habilidades	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Entiende que el miedo al fracaso impide seguir aprendiendo. - Consciente de que el dominio de la competencia es un proceso continuo de experiencia, reflexión, conceptualización y experimentación. - Consciente de la importancia de valorar las experiencias previas. (por ejemplo, en el país de origen) - Conoce la existencia de versiones de prueba/gratuitas de diversas herramientas en línea que se pueden probar para ver si serían adecuadas para la realización de actividades. - Consciente de las dificultades que pueden surgir al introducir nuevas herramientas digitales en el flujo de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capaz de practicar las lecciones aprendidas incluso en diferentes contextos/situaciones. - Capaz de reflexionar y juzgar logros y fracasos y aprender de ellos. - Capaz de aceptar posibles errores y considerarlos para descubrir qué no está funcionando y cómo hacerlo mejor la próxima vez. - Capaz de utilizar nuevas situaciones y combinarlas con nuevas ideas. - Sabe cómo capitalizar las lecciones aprendidas al experimentar con nuevas herramientas digitales (por ejemplo, si una herramienta u otra es más adecuada para una determinada actividad/proyecto/equipo). - Sabe analizar las dificultades encontradas en el uso de una herramienta digital para encontrar una buena estrategia para adaptarla a sus necesidades o darse cuenta de que se necesita otro tipo de herramienta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosa por las novedades, es decir, nuevas situaciones, personas, estrategias, insumos. - Abierta a la escucha libre de juicio. - Abierta a la observación reflexiva para reflexionar sobre lo que salió bien y lo que se podría mejorar. - Abierta a experimentar nuevas formas de actuar y hacer. - Dispuesta a aprender de las demás. - Curiosidad por probar herramientas digitales innovadoras. - Disposición a adaptarse a diferentes situaciones profesionales.



PROJECT PARTNERS

www.lets-digital.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Let's Digital Project is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.