

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b> Derechos Digitales y Ciudadanía Digital</p>	<p><b>Créditos ECTS</b> 10</p>
<p><b>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b> Formación optativa, 3º</p>	<p><b>Lengua en la que se impartirá</b> Euskera, castellano, inglés</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS:</b></p> <p><b>CB2</b> - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p><b>CB3</b> - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p><b>CB4</b> - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES:</b></p> <p><b>CG7</b> - Transdisciplinariedad e interdisciplinariedad: Trabajar con personas de ámbitos diferentes al propio, aprendiendo y utilizando -de forma razonada y crítica- conocimientos de otros ámbitos ajenos al suyo, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p> <p><b>CE4.</b> Analizar y valorar las principales aportaciones realizadas por las personas y las comunidades a lo largo de los siglos en los distintos ámbitos de las humanidades (filosofía, arte, literatura, música, antropología ¿) con el fin de generar ideas y propuestas que posibiliten un desarrollo pleno de las personas y las comunidades en la sociedad digital global</p> <p><b>CE5.</b> Utilizar y dominar la oratoria, la argumentación, el lenguaje corporal y otros medios, herramientas y soportes para comunicar, (in)formar y divulgar conocimientos de manera efectiva</p> <p><b>CE6.</b> Gestionar -desde la búsqueda hasta su presentación final, pasando por la verificación, tratamiento¿- y presentar datos e información relativas a las temáticas que se abordan (sociedad digital global, transformaciones de todo tipo, tendencias, ámbito laboral, geopolítica, sostenibilidad¿), utilizando para ello, normalmente, medios y soportes digitales</p> <p><b>CE7.</b> Identificar y analizar posibles sesgos (raciales, de género, de clase, culturales ¿) que se pueden presentar en las sociedades digitales globales (tratamiento de la información, elaboración de programas y algoritmos, gestión de la interculturalidad, brecha digital¿) a fin de evitar -o, cuando</p>	

menos, minimizar- su presencia, impulsando la igualdad y equidad entre personas y colectivos en la sociedad digital global

### Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

- Identificar tanto los principales conceptos históricos de la cultura digital y la ciudadanía digital como las tecnologías digitales para poder aplicar dichos conceptos a modelos sociales actuales y futuros.
- Analizar las masivas bases de datos (Big Data) públicas (gestionadas por Administraciones Públicas o bases de datos abiertas) para ofrecer otros puntos de vista y otras soluciones a problemas sociales, económicos y/o culturales.
- Interpretar, junto a expertos y profesionales en otras materias, las necesidades digitales y tecnológicas de la sociedad actual para realizar propuestas transdisciplineras tecnológicas.
- Diseñar y desarrollar propuestas de tecnológicas de valor con el fin de ayudar desde la transdisciplinariedad a mejorar las condiciones sociales, económicas, culturales y participación de la ciudadanía.

### Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME1. Lección magistral  
ME5. Aprendizaje basado en retos  
ME8. Investigación-acción

### Actividades formativas

#### ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (75 horas, 30 %):

- AP2. Desarrollo, redacción y presentación de trabajos grupales 15 Horas.
- AP6. Presentación de teoría y conceptos asociados 20 Horas.
- AP7. Realización de proyectos con entidades reales 25 Horas.
- AP8. Análisis crítico de proyectos reales 15 Horas.

Actividades no presenciales (175 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 50 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 125 Horas

### Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

#### SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV3. Exposiciones y presentaciones (presentación de storytelling): 40%

EV4. Pruebas presenciales individuales: 40%

EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas.: 20%

#### **Breve resumen de contenidos**

- Estudios y fundamentos de cultura digital y la ciudadanía digital: historia evolución de Internet; usos y aplicaciones empresariales y sociales de las plataformas digitales; cultura hacker; retos éticos y morales de las sociedades digitales; gobernanza digital.
- Aplicaciones tecnológicas de valor para la sociedad: propuestas empresariales, académicas, culturales y participativas y las claves para el éxito.