CAPITULO I.  
PROBLEMATICA

* 1. Planteamiento del problema

La sociedad de la información y del conocimiento trae consigo una serie de transformaciones sociales de las que muchas veces no nos percatamos debido a que somos parte de la transformación; sin embargo son notorias muchas de ellas, especialmente en el ámbito educativo y de forma particular en el comportamiento y hábitos de los estudiantes que tienden a utilizar las tecnologías de maneras distintas generando muchas veces brechas de uso que se han visto acentuadas con la falta de actualización y escasa dinámica de las instituciones educativas.

Las instituciones universitarias no son ajenas a la transformación y al efecto de la tecnología ya sea en actividades académicas como de otra índole.

Son muchas las ventajas que nos trae la tecnología, pero son muchos también los elementos a los que, desde las instituciones, debemos poner atención a fin de que la práctica y la formación sean más efectivas. Actualmente, nuestro país no cuenta con estudios propios acerca del nivel de las competencias digitales de los ciudadanos o de los involucrados en las diferentes organizaciones, lo que dificulta la creación de programas de formación y generación de políticas pública en torno al tema. Es por ello que se hace necesario analizar el nivel de competencias digitales dentro de las organizaciones (Públicas, Privadas, Educación y ONGs) e identificar las necesidades de formación de los mismos.

En el libro blanco de la Sociedad de la Información y Gobierno Electrónico de nuestro país y la ITU mencionan como uno de sus ejes temáticos el fomentar en los ciudadanos habilidades o competencias en tecnologías de la información.

En este contexto, se ve necesario realizar una investigación en diferentes sectores económicos (Empresas, Instituciones públicas, ONGs, etc.) a nivel general e Instituciones de Educación Superior (IES) a nivel particular, ya que siendo estas últimas el eje central de los ecosistemas de innovación es importante conocer el estado actual de las competencias digitales de sus involucrados; por lo que, en el presente proyecto se propone medir el nivel de competencias digitales de los estudiantes, docentes y administrativos de la UTPL.

* 1. Objetivos
     1. Objetivo general

Desarrollar una aplicación web para medir el nivel de las competencias digitales de los estudiantes, docentes y administrativos de la UTPL mediante el marco de competencia digital para ciudadanos DigComp

* + 1. Objetivo especifico
* Analizar la situación actual en torno a la medición de competencias digitales de los estudiantes, docentes y administrativos de las universidades mediante una revisión de literatura.
* Proponer un instrumento para evaluar las competencias digitales de los estudiantes, docentes y administrativos de la UTPL.
* Desarrollar una aplicación web para autodiagnóstico de las competencias digitales.
* Determinar el nivel actual de las competencias digitales de los estudiantes, docentes y administrativos de la UTPL mediante la aplicación desarrollada.
  1. Alcance del proyecto
  2. Justificación