**Índex**

1. Introducció
   1. Problemàtica
   2. Objectius
   3. Metodologia de treball
2. Marc teòric
   1. Pla d’Educació Digital de Catalunya
   2. Estratègia Digital de Centre
   3. Competència digital
      1. Professorat
      2. Alumnat
3. Competències no contemplades
   1. Què suposa viure en una societat digitalitzada
      1. Cultura digital i tendències
      2. Formació d’un perfil digital segur
      3. Què suposa viure en una societat de consum
   2. L’alumne com a objectiu d’empreses digitals
   3. L’alumne com a objectiu d’altres usuaris
   4. El filtre bombolla i la qualitat de la informació
      1. Com evitar el control de la informació que rebem
      2. Detectar propaganda i notícies falses
   5. Programari “gratuït” i el seu preu
      1. Quin preu es paga per a aquests serveis?
      2. Vinculació dels centres educatius amb Google
      3. Programari lliure i alternatives
   6. Addicció i ludopatia
      1. Productes digitals dissenyats per a generar addicció
      2. Mecàniques nocives en aplicacions i videojocs
   7. Captació i manipulació
      1. Influenciadors i campanyes de màrqueting agressiu
      2. Grups coercitius i estafes piramidals
4. Part pràctica
   1. Població i mostra
   2. Tècnica de recollida de dades
   3. Enquestes
   4. Entrevistes
   5. Resultats
5. Conclusions
6. Referències bibliogràfiques
7. Annexes