



CYLDIGITAL

www.orsi.jcyl.es - orsi@jcyl.es

DERECHO AL OLVIDO [4] IMPRESORAS 3D [9] NETIQUETAS [12] SCRATCH [14] APLICACIONES E-HEALTH Y WEARABLES [23] NUEVA LEY eCOMMERCE [28] TU WEB MÓVIL [34] SOFTWARE LIBRE [40] WIFI SEGURO [46]

Drones



Oportunidades
para la economía digital
y su nueva regulación

SUMARIO



- 4 CIUDADANO
- 4 DERECHO AL OLVIDO Y PROTECCIÓN Y REPUTACIÓN ONLINE.
- 7 COMPRA SEGURA EN INTERNET.
- 9 IMPRESIÓN 3D. TODO LO QUE PUEDas IMAGINAR EN TRES DIMENSIONES.
- 12 NETIQUETA O CÓMO COMPORTARSE EN INTERNET.

- 14 EDUCACIÓN Y TIC
- 14 SCRATCH: PROGRAMACIÓN DIVERTIDA PARA NIÑOS.
- 18 LECCIONES DE LA CULTURA CLÁSICA PARA UN MUNDO GLOBAL.

- 20 ACTUALIDAD
- 20 DRONES, LAS AERONAVES DE MODA Y SU NUEVA REGULACIÓN.
- 23 APLICACIONES E-HEALTH Y DISPOSITIVOS WEARABLES: REVOLUCIÓN INMINENTE.
- 26 CONTENIDOS INTERACTIVOS. CASTILLA Y LEÓN EN EL MUNDO GLOBAL.

- 28 EMPRESA
- 28 CÓMO ADAPTAR TU TIENDA ONLINE A LA NUEVA LEY DE CONSUMIDORES Y USUARIOS.
- 31 APRENDIENDO A GESTIONAR NUESTRO TIEMPO EN LAS REDES SOCIALES.
- 34 ¡¡ ADAPTA TU WEB AL MÓVIL !!.
- 36 SACA EL MÁXIMO PARTIDO A LAS HERRAMIENTAS DE GOOGLE APPS.

- 40 CASO DE ÉXITO
- 40 APUESTA POR EL SOFTWARE LIBRE, EL ELEMENTO CLAVE PARA LA INTERNACIONALIZACIÓN DE VITAL INNOVA, UNA PYME DE CASTILLA Y LEÓN.

- 44 ¿QUÉ SIGNIFICA?
- 46 PRÁCTIC@
- 48 HERRAMIENTAS EN LA RED
- 50 ¿QUÉ HA PASADO?
- 52 Y EN EUROPA ...
- 54 AYUDAS Y CONVOCATORIAS / AGENDA

EDITORIAL

CYLDIGITAL #13



COLABORADORES DE ESTE NÚMERO

David González Calleja, Jónatan Marchán Matilla, Mónica Castañón Llamas, Lucía Álvarez Vivas, David Velasco Ruano, Carmen Fernández Junca, Ana Isabel Encinar Sáez, Diego Calvo Ruiz, Alejandro López Ruano, Susana Fernández Asensio, Alicia Calderón Sastre, Sergio de la Parra Sánchez, Rafael Hernández González, Paloma Rojo Aparicio.

EDITA: Consejería de Fomento y Medio Ambiente - Junta de Castilla y León.

REDACCIÓN: Rigoberto Cortejoso, 14. 47014 - Valladolid.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:
Maite López Legido.

Email: revista@cyldigital.es



Susana García Dacal

Directora General de Telecomunicaciones

Estimados lectores,

En este número de la revista CYL digital hemos querido dedicar el reportaje central a un tema de actualidad: los drones y su nueva regulación en España. Se trata de pequeñas aeronaves no tripuladas que están suponiendo una revolución en el ámbito civil por las nuevas oportunidades y usos que comienzan a plantearse, como por ejemplo, llevar Internet a zonas remotas, el reparto de pequeños paquetes en el ámbito del comercio electrónico o sistemas avanzados de videovigilancia en las ciudades.

En la sección de Ciudadanos, hablaremos, entre otros temas, de la reciente sentencia del Tribunal de Justicia de la UE sobre el “Caso Google” por la que se establece el derecho al olvido de los ciudadanos, es decir, la posibilidad de desaparecer de los resultados que ofrecen los buscadores web. También veremos qué son las “netiquetas” y por qué es importante conocer este tipo de reglas a la hora de comunicarnos por internet con otras personas. Asimismo repasaremos los distintos medios de pago para hacer una compra por Internet y las precauciones a tomar en cada caso para evitar fraudes. También veremos otros temas de actualidad como son las impresoras 3D a Fondo (tipos, aplicaciones, perspectivas) y las nuevas posibilidades que se vislumbran con el uso de dispositivos wearables en el ámbito de la e-salud.

En la sección TIC y educación, hablaremos de Scratch, un lenguaje de programación para niños que está teniendo mucho éxito y donde ellos van aprendiendo y adquiriendo habilidades importantes que les serán útiles para cualquier ámbito educativo o asignatura.

En el ámbito empresarial, veremos las novedades introducidas por la reforma de la Ley de Consumidores y usuarios, de aplicación a aquellas empresas que venden a través de internet. Otros temas de interés que trataremos son: cómo gestionar el tiempo que se dedica a promocionar un negocio en las redes sociales, cómo sacar partido a las herramientas de productividad gratuitas de Google (Google Apps) o cómo adaptar la web de una empresa al móvil.

Esperamos que disfrutéis de este número.

Protección
de la reputación
on line

DERECHO
AL
OLVIDO

Google



David González Calleja

*Abogado especialista en Nuevas Tecnologías
Director de delere.es, defensa legal de la
reputación en Internet
@NTAbogados*

El pasado día 13 de mayo el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE) dictó la sentencia que se conoce como del "derecho al olvido". Por ella, se reconoce a cualquier persona el derecho a solicitar a los buscadores en Internet que eliminen de entre sus resultados aquellos que hagan

La sentencia del derecho al olvido no supone un derecho absoluto a la eliminación de cualquier información en los buscadores

referencia a sus datos personales, siempre y cuando no haya un interés público de más peso en que esa información sea divulgada por los buscadores. Aunque se suele hablar de Google, la sentencia afecta a cualquier buscador que esté establecido en Europa, ya sea su sede principal, ya sea por la existencia en

Europa de establecimientos de la empresa titular del buscador (como es el caso de Google Spain, por ejemplo).

El asunto no es nuevo, ni mucho menos, hace años que se viene discutiendo y la Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) siempre ha defendido la postura que ahora el TJUE ha reconocido. Pero con esta sentencia las alegaciones de Google desde hace años decaen definitivamente y ha de empezar a atender las solicitudes que les hagan llegar los afectados. Sus argumentos eran, fundamentalmente, que se trata de una empresa americana y por tanto no ha de aplicársele la normativa europea y, por otro lado, que no controla esos datos personales que trata, sino que es el editor de la web rastreada el que lo hace.

Es importante destacar que esta sentencia no reconoce un derecho absoluto de aquellos cuyos datos sean tratados por los buscadores sino que, como hemos dicho, ha de hacerse una ponderación de derechos: si hay un interés público en que la información sea conocida (por el renombre de su protagonista, o por la importancia de los hechos, por ejemplo), el derecho a la información prevalecerá sobre el derecho a la protección de datos de carácter personal y por tanto el buscador no estará obligado a eliminar la información. Por eso es importantísimo tener en cuenta que la petición que se realice al buscador debe estar lo más fundamentada posible: es necesario "convencer" al buscador de que ha de eliminar un resultado y que el derecho a la protección de datos prevalece en esa situación. En caso de que se deniegue la solicitud, podrá acudir a la AEPD, ante la que también tendremos que argumentar lo mejor posible para que nos dé la razón y obligue al buscador a eliminar los resultados.

Aunque el buscador pueda estar obligado a eliminar resultados, la información puede seguir accesible en la página de origen

Por otro lado, la información no tiene por qué desaparecer: puede seguir presente en la fuente aunque el buscador no pueda legalmente ofrecer entre sus resultados un enlace a esa página web. Efectivamente, hay situaciones en las que el editor de la web en la que se encuentra la información no está obligado a retirarla, por tratarse de un medio de comunicación si hay interés periodístico en esa información. Sin embargo, el buscador no puede alegar ese interés periodístico, dado que no es un medio de comunicación.

Por estas razones las acusaciones que se han podido leer sobre que esta sentencia supone un ejercicio de "censura" no se sostienen: hay una ponderación de derechos (como siempre que

confluyen dos derechos fundamentales) y además los datos de origen no tienen por qué eliminarse.

Es cierto que la forma de desaparecer de los buscadores no es únicamente esta. Las páginas web pueden utilizar protocolos de exclusión como el archivo robots.txt o los metatags para robots. Es más, en algunos casos, como los boletines oficiales, la Agencia Española de Protección de Datos considera que es la actuación que han de llevar a cabo cuando el contenido de la información no tiene por qué seguir siendo indexado por los buscadores. Para ello el interesado debería ejercitar sus derechos ante la entidad responsable del boletín oficial correspondiente. Sin embargo, estos protocolos no siempre son efectivos.

Por otro lado, los titulares de páginas web en muchas ocasiones están obligados a eliminar información, cuando esta sea ilícita, por ejemplo por tratar información personal sin consentimiento o porque la información suponga una lesión del derecho al honor



de alguna persona, física o jurídica. Incluso, tal y como establece la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSI) han de eliminarlo en caso de que sean los usuarios de la página los que haya incluido la información ilícita si no quieren pasar a ser responsables de esa ilicitud.

En caso de que no haya medios legales para eliminar una información, hay que recurrir a mejorar el posicionamiento de otros contenidos

Sin embargo, hay situaciones en las que no hay posibilidades legales de lograr que una información sea eliminada de una página web o al menos de los buscadores. Pueden ser distintas las causas, por ejemplo, porque sea superior el interés público de esa información, o porque se trate de páginas de otras jurisdicciones. En esos casos la única solución es que se mejore el posicionamiento de los contenidos positivos que hagan referencia a una persona o entidad.

Para ello, han de crearse contenidos o mejorar los existentes a nivel de SEO (optimización de motores de búsqueda), de forma que aquellas informaciones negativas pierdan relevancia y desaparezcan de los primeros resultados de los buscadores. La mayoría de los usuarios rara vez pasan de la primera página de resultados, con lo que conseguir que un enlace pase a la segunda o posteriores páginas supone de alguna manera "casi" su desaparición.

En definitiva, hay medios legales y medios técnicos para lograr que la reputación de una empresa o persona física en Internet sea lo más positiva posible. Hay formas de actuar muy rápidas y efectivas, pero en otras ocasiones puede llevar mucho tiempo o exigir muchos recursos. En cualquier caso, siempre es mejor no tener que solucionar problemas sino poner los medios desde el principio aunque, por supuesto, a menudo se producen situaciones imposibles de prever ante las que no queda más remedio que llevar a cabo acciones posteriores.

Es necesario que convenzamos al buscador de que prevalece nuestro derecho a la protección de datos para que elimine una información



COMPRA SEGURA EN INTERNET



Jónatan Marchán Matilla
Estudiante de Ingeniería Informática

LAS

tiendas virtuales nos ofrecen distintos métodos de pago. Por lo general, además de aceptar pagos offline (por ejemplo contra reembolso), algunas tiendas virtuales ofrecen distintas formas de pago online, para las cuales tenemos que disponer de una cuenta o tarjeta de alguna entidad financiera. Veamos en líneas generales, las alternativas más utilizadas y las recomendaciones a seguir en cada caso.

Pago con tarjetas de crédito y débito

La opción más utilizada por los comercios electrónicos es sin duda el cobro a través de una tarjeta bancaria.

En Internet para poder cobrar de esta forma es necesario que la tienda online instale una plataforma segura de pago, de una

entidad bancaria o similar. Generalmente se admiten las tarjetas de crédito y débito más utilizadas (4B, Visa, Maestro, MasterCard,...) y en ocasiones tarjetas de prepago.

Su seguridad reside en que las comunicaciones sean cifradas. En este sentido, antes de introducir los datos bancarios, asegúrate de que la página web donde vas a comprar es de fiar y segura. Comprueba que la URL del navegador comienza por https:// (con "s" al final), esto será un indicativo de que la página web es segura y los datos viajan encriptados.

Aquí también intervienen los emisores de las tarjetas, (bancos o cajas), ya que si nuestra tarjeta recibe un cargo por error o es fruto de una estafa o fraude, puedes anularlo si se descubre antes de tres meses.

Aquí también intervienen los emisores de las tarjetas, (bancos o cajas), ya que si nuestra tarjeta recibe un cargo por error o es fruto de una estafa o fraude, puedes anularlo si se descubre antes de tres meses.

Las compras por Internet cada día están más extendidas entre los usuarios de la red pero hay que conocer en qué lugares es seguro dar nuestros datos

CIUDADANO

Paypal

Cuando nació Internet, uno de los principales problemas era cómo gestionar las transacciones económicas entre empresas y clientes de una manera segura y rápida, evitando posibles intrusiones informáticas fraudulentas. De esta manera nació PayPal, una empresa que gestiona gran parte de las transacciones por Internet con sólo una dirección de correo electrónico y una contraseña.

¿Por qué PayPal es seguro?

Como se puede leer en su página web, con "PayPal los usuarios no deberán volver a introducir sus datos financieros en ningún otro sitio Web. PayPal los almacena y salvaguarda para que cada vez que el usuario quiera pagar en Internet sólo deberá introducir su cuenta de correo electrónico y su contraseña".



"PayPal cubre a los usuarios con su programa de protección al comprador, es decir, si la compra no llega o lo hace en mal estado, o no coincide con la descripción, se les reembolsará el dinero".

Además un equipo de más de "2000 especialistas monitorizan y controlan todas las transacciones a fin de evitar cualquier tipo de fraude o robo de identidad".

Actualmente PayPal pertenece a eBay, que la compró en el año 2002, cuando ya era el método de pago usado por más del 50% de los usuarios de eBay, y el servicio competía con el sistema propio de eBay, BillPoint.

En definitiva, se trata de un medio de pago cómodo y de los más seguros, de hecho cada día son más tiendas online las que aceptan este medio de pago.

La seguridad de las tarjetas de crédito y débito reside en que las comunicaciones sean cifradas y la presencia de los emisores de las tarjetas

MasterCard®
SecureCode™

Algunos métodos de pago ofrecen la posibilidad de reembolso del dinero en caso de problemas con el pedido

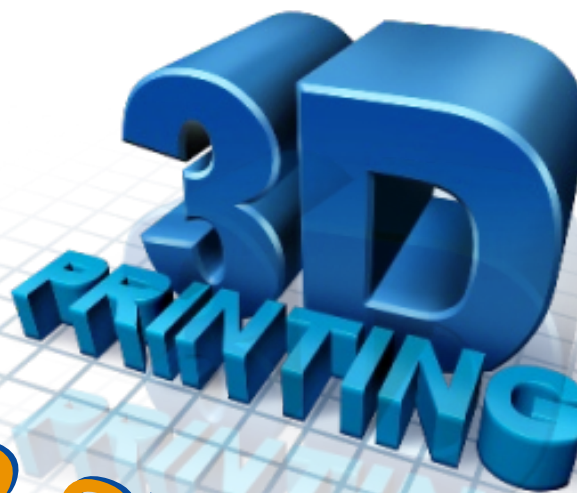
PayPal™

Nunca se puede garantizar al 100% la seguridad al realizar una compra por Internet, pero lo mismo ocurre en la vida cotidiana

Pago con el móvil.

Todavía no muy extendida, se trata de una de las fórmulas de pago más modernas, en la que se vincula la compra con nuestro número de móvil, siendo obligatorio la introducción de nuestros datos para confirmar la compra a través del terminal.

A pesar de realizar las transacciones utilizando cualquiera de estos métodos de pago nunca se puede estar seguro al 100% de que no habrá peligro. Pero esto puede ocurrir en Internet al igual que puede ocurrir en cualquier comercio o incluso al sacar dinero de cajeros. Lo importante es tomar precauciones y comprar sólo en páginas web seguras, verificando que dichas empresas tienen una buena reputación en Internet.



TODO LO QUE PUEDES IMAGINAR, EN 3 DIMENSIONES

Esta noche cocino yo. Todo está listo para una estupenda velada. De entrada **bocaditos de quiche** cubierta de espinacas con forma de dinosaurio, como plato principal **minihamburguesas** y de postre, unas clásicas galletitas. Todo ello elaborado a través de la impresión 3D, lo prometo, incluso el pan. En la actualidad, la impresión 3D se presenta como una tecnología aplicable a innumerables y muy diversos ámbitos, que comienza a abrirse paso en nuestra cotidianidad, sorprendiéndonos de todas las formas imaginables. Esta consiste en la conversión de gráficos en 3 dimensiones diseñados por ordenador en objetos físicos con volumen y, por rompedora que parezca, para observar tanto su nacimiento como su evolución es necesario echar la vista atrás.

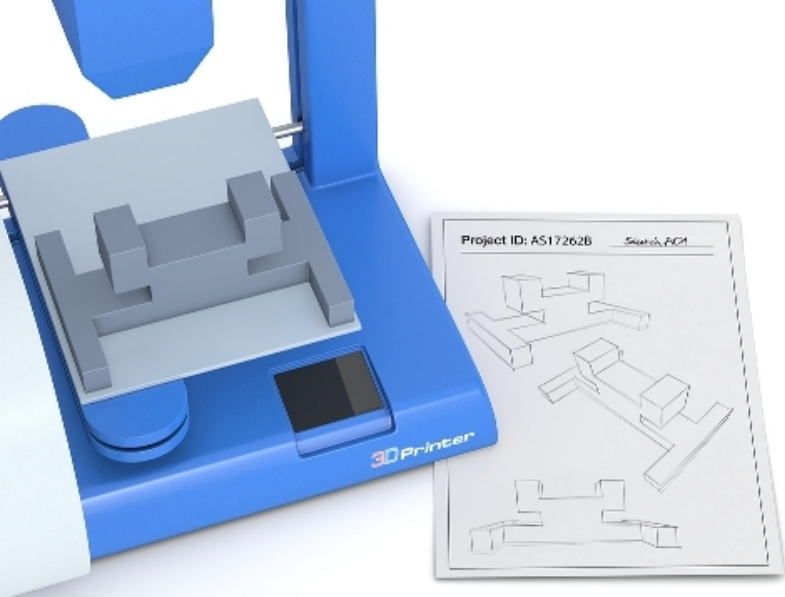
Todo arranca en los años 80. A comienzos de esta década, se crea el primer método de impresión 3D conocido como **estereolitografía**, SLA, que consiste en la solidificación de resina líquida por estratos a través de la aplicación de un láser ultravioleta para dar forma al objeto final. Posteriormente es sumergido en un baño químico y sometido a un horneado de luz ultravioleta. Según avanzan los años, despedimos al siglo XX y damos la bienvenida al XXI, la técnica de la impresión 3D va evolucionando, de manera que se fabrican prototipos y

Consiste en la conversión de gráficos en 3 dimensiones diseñados por ordenador en objetos físicos con volumen

máquinas que utilizan otros métodos de impresión. Los más representativos son, por un lado, la impresión por compactación bien a través de la **aplicación de láser** (Selective Laser Sintering o SLS) a material pulverizado como pueden ser el metal, la cerámica, el vidrio y el plástico, o bien a través de la **inyección de tinta de colores y pegamento** en polvo de yeso o material similar y, por otro lado, la **impresión por adición**. Esta última, la más popular, consiste en la superposición de capas de abajo a arriba, a través de la expulsión por parte de la máquina de hilos de material fundido sobre un espacio plano que se solidificarán en contacto con la superficie siguiendo la forma del objeto diseñado y dando como resultado la figura tridimensional. El material utilizado es muy diverso por lo que, dependiendo del producto deseado, podremos utilizar desde plásticos (siendo los más comunes ABS y PLA) hasta cualquier otro como el chocolate o distintos alimentos naturales.

Una de las principales razones por las cuales la impresión 3D es un tema de actualidad que nos permite

Mónica Castañón Llamas
Investigadora en Nuevas Tecnologías



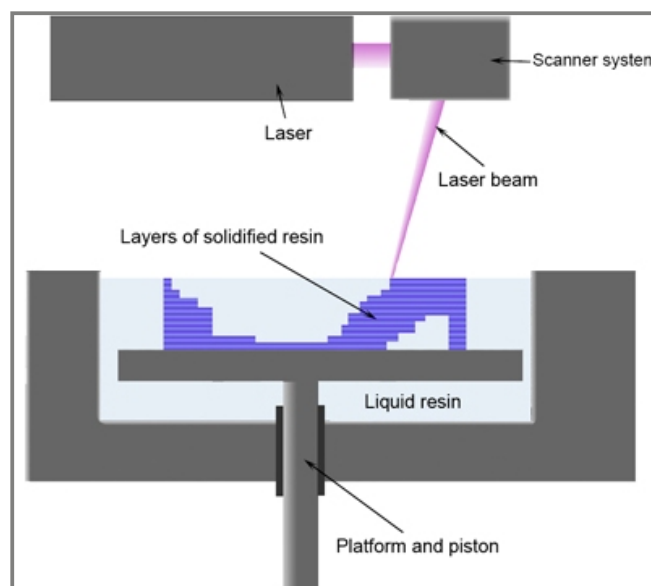
soñar con todas sus posibilidades es que ya no solo es concebida como un producto al servicio de la industria, sino que las distintas compañías están trabajando para acercarla al gran público. De este modo, comenzamos a ver cómo se empiezan a comercializar impresoras 3D en los mismos lugares a los cuales asistimos a comprar electrodomésticos u otros aparatos de uso cotidiano, al mismo tiempo que los precios de estos dispositivos comienzan a ser más asequibles. Hoy en día podemos conseguir una impresora 3D para uso doméstico desde 400 euros, eso sí, necesitaremos tener motivación y ciertos conocimientos técnicos para su montaje casero. Para ello, podremos consultar toda la información proporcionada en Internet por distintas comunidades y fuentes especializadas. Evidentemente, si preferimos adquirir nuestra impresora lista para usar, el precio se incrementará dependiendo de las características técnicas del dispositivo.

Ya no solo es concebida como un producto al servicio de la industria, sino que las distintas compañías están trabajando para acercarla al gran público con volumen

El otro gran motivo por el que sentimos curiosidad por la impresión 3D es la presencia del tema, cada vez mayor y de una forma más llamativa, en nuestro día a día. La cocina, la moda, la industria, la arquitectura, el diseño de interiores, el calzado, el arte, la arqueología, la joyería o la medicina, son algunos de los **campos que vemos relacionados con esta tecnología**. Así, es imposible no dejarse fascinar o impre-

sionar por noticias publicadas en distintos medios como la **implantación con éxito de un cráneo** de plástico hecho con una impresora 3D, la **reconstrucción de una cara** gracias a un sistema de impresión en 3D, la impresión de ecografías en 3 dimensiones, las posibilidades que la impresión 3D ofrece para **acercar el arte a personas con discapacidad visual**, o el **implante de tráquea** creado mediante impresión 3D que salva la vida a un bebé. La medicina es pues, como observamos, uno de los campos en los que la imaginación, la esperanza y la sugestión se mezclan para fantasear con concebir todo tipo de avances. De hecho, conceptos como el de bioimpresión, o la posibilidad de fabricar tejidos y órganos humanos, nos suenan cada vez más cercanos y abren todo un amplio mundo de trabajo donde la ingeniería, la medicina y la ciencia en general irán evolucionando de la mano.

Cada vez es más común escuchar hablar de nuevos términos como impresoras 3D, librerías 3D en Internet o escáneres 3D



Equipo de estereolitografía

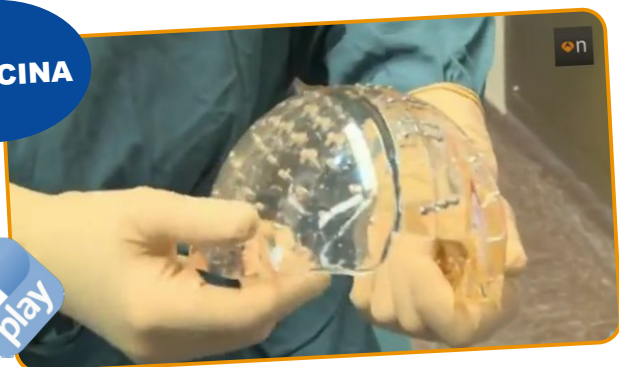
En la actualidad, y de cara al futuro, se está trabajando en el desarrollo de hardware, software y distintos materiales de impresión y se comienza a hablar de una especialización de los dispositivos, destacando tres grandes campos: la producción industrial, por un lado, que explorará nuevos caminos dentro de la comercialización de objetos personalizados, el uso particular, por otro, pudiendo otorgar a la impresora 3D el mismo lugar dentro del hogar que hoy en día ocupa cualquier otro periférico y finalmente el campo biomédico y alimentario del que ya hemos observado distintas aplicaciones. Además, cada vez es más común escuchar hablar de nuevos términos como impresoras 3D, librerías 3D en Internet o escáneres 3D, entre otros servicios de impresión en tres dimensiones, y pronto los incorporaremos a nuestras vidas sin poder concretar cuando empezaron a formar parte de ellas.

Pulsa sobre las imágenes

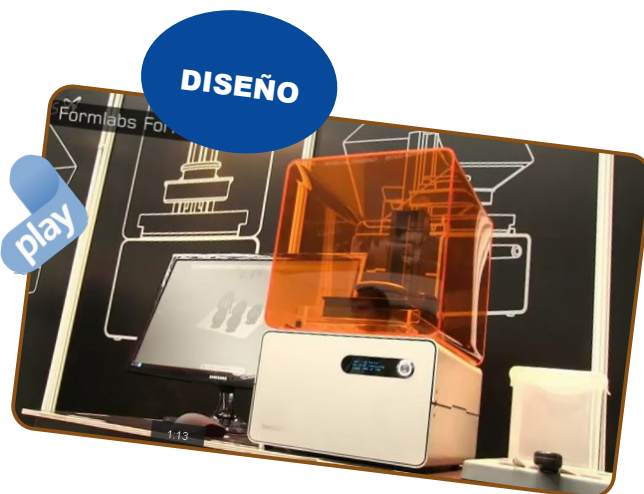
FABRICA
TU IMPRESORA
3D



MEDICINA



DISEÑO



ARTE Y
DISCAPACIDAD



Ante este panorama, hay quien ya se aventura a vislumbrar los orígenes de lo que sería una tercera revolución industrial. Quizás sea demasiado temprano como para poder asegurar algo de estas dimensiones. De lo que no hay duda es que la impresión 3D es el método ideal para echar a volar nuestra imaginación y dejarnos sorprender de todas las formas posibles. El selfie resultante de nuestro rostro perplejo será digno de plasmar con esta tecnología. Imaginemos en tres dimensiones.

NETIQUET@

o cómo comportarse en Internet

Lucía Álvarez Vivas

Licenciada en Documentación

Voluntaria en el Espacio CYL Digital de León

Twitter: @luavivas

Netiqueta es la adaptación al castellano del término netiquette que proviene del francés étiquette (etiqueta) y del inglés net (red) que adapta las normas de comportamiento de comunicación entre personas en la red. Aunque no es un estándar, estas son recomendaciones para comunicarse correctamente en la web tratando con respeto a los demás y cuidando de nuestra privacidad y la de otros internautas.

A partir de los años 70 y 80 empezaron a surgir los primeros intentos de normalizar el uso y comportamiento en la red pero no sería hasta octubre de 1995, con la explosión de Internet, cuando se redactó el RFC 1855 elaborado por el grupo de trabajo Responsible Use of the Network (RUN) de IETF, Internet Engineering Task Force. Organizado en tres secciones, comunicaciones uno a uno, comunicaciones uno a muchos y otros servicios de comunicación, esta memoria ofrece una pequeña guía para la etiqueta en la red donde cualquier persona u organización puede adaptarla para su uso.

Recomendaciones en el uso del correo electrónico

- Redacta un asunto claro y conciso: el asunto es la primera toma de contacto con el correo electrónico. Éste tiene que ser indicativo del tema a tratar sin tener una extensión excesiva.
- Redacta el mensaje en texto plano: utilizar formatos enriquecidos (RTF) o texto en HTML puede dificultar la visualización del mensaje. No lo utilices a no ser que sea imprescindible.
- Cuida el tamaño del mensaje: por lo general se recomienda un máximo de 72 caracteres por línea para su correcta visualización en todos los clientes de correo. Para facilitar la lectura del mensaje introduce también diferentes párrafos.
- Utiliza con copia oculta (CCO) cuando envíes correos a diferentes personas: la dirección de correo electrónico al igual que el número de teléfono o dirección postal es de carácter privado. No reveles direcciones de correo sin consentimiento previo.
- Envía los archivos adjuntos en formato libre: evita utilizar formatos propietarios como Word y usa formatos libres como PDF. Los programas ofimáticos, como los creados por Microsoft son

de pago y no garantizan que se pueda acceder a todo el contenido en otros sistemas operativos como UNIX o Mac OS. Otra alternativa es la utilización de software libre como Open Office o procesadores de textos web que permite exportar los ficheros a diferentes formatos.

- Al responder incluye parte del mensaje original: de esta forma contextualizas el mensaje y ayudas a seguir el hilo cuando el destinatario recibe muchos correos. No es necesario incluir todo el correo original sino que incluyendo los puntos más importantes es suficiente.
- No envíes correos cadena o correos comerciales sin permiso: las cadenas de mensajes por correo electrónico fomentan la difusión de direcciones de correo a terceros que podrían usarse con fines comerciales y como medio de propagación de virus, generalmente troyanos. Este tipo de correos suponen una pérdida de tiempo para el destinatario y una de las principales causas de recepción de spam o correo basura que pueden llegar a saturar la bandeja de entrada.

Recomendaciones en foros y listas de distribución

- Preséntate: al igual que cuando conoces por primera vez a alguien, preséntate cuando participes por primera vez en una lista de distribución o foro.
- Familiarízate con el tono y ambiente: antes de participar conviene conocer el funcionamiento y el tipo de mensajes así como el tono utilizado.
- Respetar el tema de la lista: es importante seguir la línea del foro o lista de correo. Si el tema que quieres tratar no encaja en el hilo siempre puedes encontrar otro foro en el que se trate el tema o crear uno nuevo si no existe.
- Haz aportaciones interesantes: todas las aportaciones han de enriquecer el foro evitando repetir mensajes previos, incluir información falsa o no contrastada.

Consejos generales de Netiqueta en la red

- Cuida tu ortografía y gramática: escribe correctamente ya que un mensaje mal escrito, con faltas de ortografía o mal estructurado dificulta su comprensión.
- No escribas en mayúsculas: escribir en mayúsculas es sinónimo de gritar. Por regla general no conviene escribir en mayúsculas aunque si se desea enfatizar una palabra puede utilizarse. Para evitar su uso también se pueden utilizar otros recursos como las comillas, cursiva, negrita, ...
- Utiliza emoticonos: la utilización de emoticonos se equipara al lenguaje no verbal en una comunicación cara a cara. Los gestos que utilizamos en la vida real para expresar sentimientos o indicar el carácter de la conversación, en la web pueden ser sustituidos por emoticonos. De esta forma podemos expresar felicidad, tristeza, enfado o indicar un tono burlesco.
- No insultes ni faltes al respeto: dirígete siempre con respeto, haz críticas constructivas y evita caer en provocaciones.
- Respetar la privacidad: la red es un medio de difusión muy potente y rápido por lo que hay que evitar incluir datos personales, fotografías o videos sin permiso.

Respetar la privacidad e intimidad en la red



Utiliza emoticonos para expresar sentimientos :-)



Escribir en mayúsculas es sinónimo de gritar

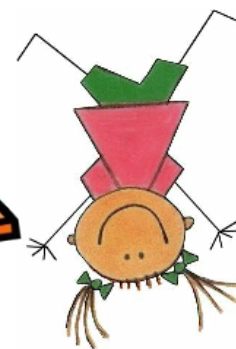


Netiqueta en las redes sociales

- En la actualidad el uso de la redes sociales (Facebook, Twitter, Youtube,...) se ha extendido de manera exponencial en lo que ya se conoce como la Web 2.0 y Web 3.0, presente en el día a día de los internautas.
- En este sentido, el proyecto Netiquétate <http://www.netiquetate.com/> de la Organización Pantallas Amigas ofrece a los jóvenes una adaptación de las Netiqueta a las redes sociales donde se incluyen consejos para el etiquetado de personas, el respeto a la privacidad e intimidad o para expresarte correctamente en diferentes situaciones.

En definitiva, las Netiquetas son una serie de recomendaciones para escribir de forma correcta en la web y hacer un uso adecuado de las tecnologías que se basan en el respeto mutuo y en salvaguardar la privacidad e intimidad en la red.

Scratch



David Velasco Ruano

*Estudiante de Grado en Ingeniería Informática en la USAL
Alumno en prácticas del espacio CyL Digital de Salamanca*



progra-
mación
divertida
para
niños

En este mundo cada vez más informatizado es ya típico ver a un número creciente de niños pequeños con un gran manejo de los nuevos objetos tecnológicos ya sea desde ordenadores hasta el último smartphone del mercado. Algunas veces estos niños ya tan familiarizados con las nuevas tecnologías empiezan a tener curiosidad sobre la programación y se interesan por saber cómo se han hecho esos programas que más usan.

Para satisfacer esta curiosidad surgen programas e iniciativas que tienen como objetivo promover la programación entre los más pequeños y mostrarles los primeros pasos en el mundo del código a través de creaciones muy sencillas que realizarán los propios niños. Estas iniciativas también les ayudan a potenciar el pensamiento operativo y constructivo, la creatividad y la aplicación de conceptos que necesita todo programador para realizar sus proyectos. Así que no sólo es enseñar a programar, sino educar y enseñar a pensar programando. Entre estas iniciativas es donde podemos encajar a Scratch.

¿Qué es Scratch ?

Scratch es un lenguaje de programación orientado especialmente a niños de entre 8 y 16 años que permite realizar animaciones, juegos, historias interactivas, música y arte sin tener que aprender a escribir código de una manera sintácticamente correcta. Scratch no deja de ser un medio de expresión mediante el cual expresar diferentes ideas

El objetivo principal de Scratch es ayudar a conocer el mundo de la programación de una manera fácil y sencilla

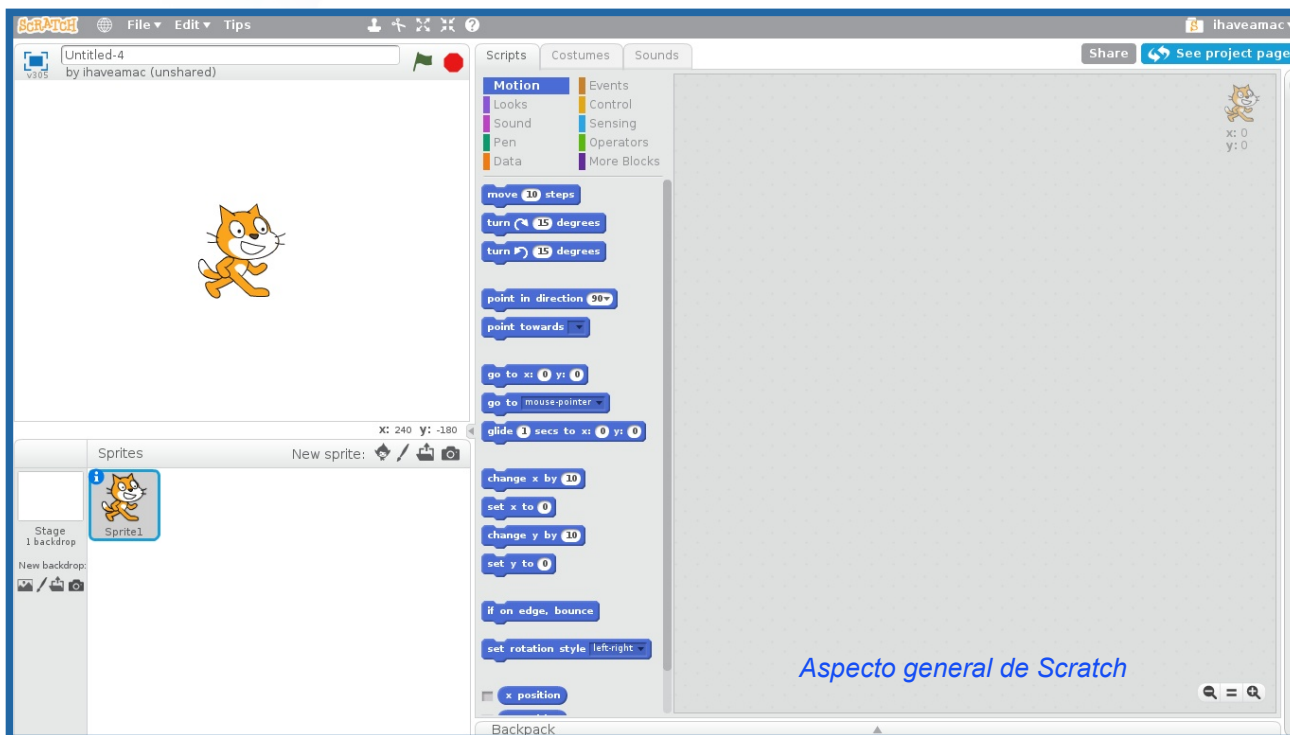
¿Por qué Scratch es una herramienta tan útil para los niños?

La gran ventaja de Scratch es que no es necesario aprender a escribir código de una manera correcta para empezar a utilizarlo, pero también tiene muchas más ventajas, como por ejemplo:

- > Pone especial hincapié en la facilidad de uso y un gran interés en orientarlo hacia los más pequeños a través de los colores y de un funcionamiento muy divertido.

- > Scratch tiene una gran cantidad de objetos y escenarios, de un carácter totalmente infantil, que consigue evitar el aburrimiento y la monotonía.
- > Existe una gran cantidad de materiales disponibles sobre la iniciativa ya sea desde todo tipo de tutoriales hasta una página de educadores o una comunidad online para facilitar aún más las cosas.

Desde el primer momento en el que un niño ejecuta Scratch observa ante él una infinidad de posibilidades para explorar la programación y aprender divirtiéndose.



Scratch es un lenguaje de programación orientado especialmente a niños de entre 8 y 16 años

¿Cómo funciona?

La utilización de Scratch es muy fácil e intuitiva. Scratch es un programa donde casi todo el funcionamiento se basa en arrastrar y soltar con el ratón, usando el teclado sólo para modificar valores numéricos o textos que requieren algunas partes del programa.

En la pantalla principal de Scratch se pueden observar diferentes partes del programa:

- > El escenario, que es donde se ejecutará el código que se programe.

- > La parte de código, donde aparece el código que se ha añadido y todo el código que se puede seguir incluyendo.
- > La parte de plantillas, donde se pueden observar los diferentes personajes y escenarios que se han seleccionado y todos los demás que se pueden añadir.

La programación se desarrolla en tiempo real y todas las modificaciones que se realicen en el código de cada objeto se incorporan de forma automática en su ejecución.

¿Qué hay que hacer para probarlo ?

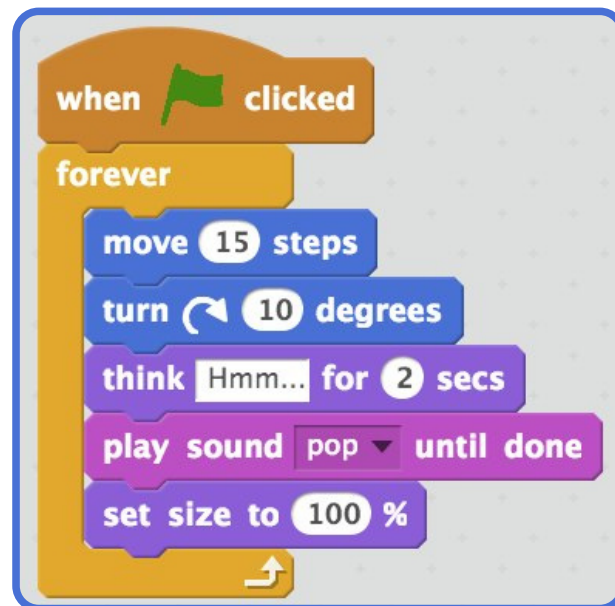
Como se ha podido observar, Scratch es un programa que puede llegar a ser muy interesante. Sólo queda, pues, probarlo. Anteriormente era necesario descargar el programa e instalarlo en el ordenador, lo que podría llevar algo de tiempo. Ahora, la versión más actual de Scratch está disponible en versión web, que no requiere llevar a cabo ningún tipo de instalación ni configuración previa. El link para probar Scratch es éste: <http://scratch.mit.edu/projects/editor>. Pulsando en el link se accede ya directamente al programa, y ya se podría empezar a crear cualquier cosa de todas las que ofrece.

Esta página ya incorpora un completo tutorial con los primeros pasos a dar con el programa y aprender así las cosas más básicas que se pueden realizar con él. Además, también tiene guías para realizar juegos, historias, animaciones... y otra serie de manuales que explican las distintas opciones de cada bloque del programa como movimiento, apariencia...



Scratch facilita el aprendizaje de los conceptos básicos de la programación y la transferencia de estas nociones básicas hacia otros lenguajes

Para utilizar Scratch no necesitamos llevar a cabo ningún tipo de instalación ni configuración previa



Ejemplo de código en Scratch

Scratch, ¿más que un programa para niños ?

Como se ha explicado, la orientación de Scratch es claramente hacia un público infantil. No obstante, a pesar de haber sido ideado como una sencilla herramienta para niños, Scratch ha demostrado ser un instrumento tremendamente valioso de introducción a la programación en cursos dirigidos a jóvenes que ya abandonaron la niñez en los que se ha comprobado la utilidad de Scratch como un paso previo a Java, facilitando la transferencia de conceptos desde Scratch hacia éste y otros lenguajes.

Esto es posible gracias a que al trabajar con proyectos de Scratch, los jóvenes tienen la oportunidad de aprender conceptos informáticos importantes como pueden ser la iteración, el control de flujo, las variables, algunos tipos de datos y los eventos y procesos. Scratch se ha utilizado para introducir estas nociones básicas a estudiantes de diferentes edades, desde la escuela primaria hasta el instituto, comprobándose cómo estos alumnos cambian después con facilidad a los lenguajes de programación tradicionales, basados en texto, tras haber dado sus primeros pasos en la programación mediante Scratch.

HAZTE

VOLUNTARIO

TECNOLÓGICO



Colabora con Cyl Digital para acercar Internet a la ciudadanía y mejorar su calidad de vida

*Contáctanos: cyldigital@jcyL.es
Tfno: 012*



LECCIONES de la CULTURA CLÁSICA

para un MUNDO GLOBAL

De Sócrates a los MOOC
Del ágora a Internet

Carmen Fernández Juncal
Vicerrectora de Docencia
Universidad de Salamanca

Hacia los comienzos de nuestra era entraba en franca decadencia el imperio egipcio. Hasta entonces había sido la gran potencia de la cuenca mediterránea, y la emergente cultura griega tenía a Egipto como su referencia en lo científico. Aún así, Egipto y Grecia tuvieron dos modelos bien diferentes en el tratamiento de ese conocimiento.

Egipto, una sociedad con casi todos los defectos desde un punto de vista moderno (esclavista, oligárquica, hermética, desigual y con alta impermeabilidad social), logró mantener durante miles de años su forma de gobierno. En el proceso de conservación del poder por parte de los grupos dirigentes el monopolio del conocimiento desempeñó un papel fundamental. En una sociedad cuya economía estaba centrada en la agricultura, que a su vez dependía de las crecidas del Nilo, el saber geométrico (literalmente medición de la tierra) era el que permitía cada año restablecer las lindes de los terre-

nos. Consecuentemente, ese rudimentario registro de la propiedad regentado por unos pocos sacerdotes era la clave de todo el poder económico. Además, ese grupo sacerdotal monopolizaba también el estudio de la anatomía, clave en el fundamental proceso religioso de la momificación y en la incipiente medicina y cirugía.

Según la tradición helénica, esas ciencias les vinieron de Egipto y se transmitieron seguramente en principio en un entorno sacro (en el doble sentido de 'sagrado' y 'secreto'). Esa ocultación se rompe en muchas ciudades griegas pero especialmente en Atenas. Hubo un movimiento en esa polis que, con sus limitaciones (continuaba siendo una sociedad esclavista, por ejemplo), introdujo valores básicos para nuestra sociedad actual: la democracia, la preeminencia de la ley de la ciudad frente al criterio individual y frente a la obediencia tribal (esos juicios tribales que aún nos escan-

La globalización ha creado una nueva ágora que el viejo Sócrates ni siquiera imaginó y que se llama Internet

la democracia, la preeminencia de la ley de la ciudad frente al criterio individual y frente a la obediencia tribal (esos juicios tribales que aún nos escan-

dalizan en algunos países) y un elemento indisolublemente unido a todo ello, la publicidad del saber, los maestros de verdad en el ágora. Hay muchos intérpretes que creen que el juicio a Sócrates fue una venganza por poner ciertos conocimientos al alcance de todos y que la acusación de impiedad era la cobertura de una condena por la desacralización (de nuevo en su doble sentido) de ciertos saberes. De hecho, Critón pone a prueba la coherencia de Sócrates antes de su ejecución ofreciéndole la fuga, lo que suscita la famosa respuesta de que no puede la opinión de un individuo aislado (un idiota es el término griego) prevalecer frente a las leyes de la ciudad.

Todos los enseñantes sabemos que entregando se recibe. La universidad en una democracia cumple en parte su destino ofreciendo a los ciudadanos esta moderna herramienta de acceso al conocimiento

Creo que en buena medida aquí se dan tres elementos de lo que Popper llamó la Sociedad Abierta, esto es, democracia, transparencia y respeto de la ley.

Todo esto nos sirve para comprobar, como tantas veces, que la Historia ayuda, aunque sea de forma metafórica, a iluminar los retos de nuestro tiempo. La globalización ha creado una nueva ágora que el viejo Sócrates ni siquiera imaginó y que se llama Internet. En ese ámbito se están desarrollando con creciente fuerza los llamados **MOOC (Massive Open Online Courses)**. Su nombre (Cursos masivos abiertos en línea) explica la intención con la que nacen: poner a disposición de la ciudadanía, de forma gratuita y a través de Internet, conocimientos generalmente impartidos en el ámbito universitario. Estos cursos cubren muchas necesidades formativas muy diversas, que van desde la pura ambición cultural hasta la puesta al día de conocimientos para profesionales.

La crisis ha aflorado problemas que, si bien ya existían, han cobrado especial relevancia con ella. La necesidad de incrementar y reciclar constantemente la capacitación técnica de los profesionales tiene, como decíamos, un enorme aliado potencial en los MOOC, mucho más en un país cuyo empleo proviene

en gran medida de las PYMES, que no tienen la capacidad de las grandes empresas para impartir formación a sus empleados.

Otro de los problemas que la crisis ha hecho más acuciante es el de la desigualdad, problema que además ha sido puesto en el centro del debate económico por el trabajo de Thomas Piketty. Sabido es que la cultura es un importante elemento de movilidad y nivelación social, y creo que los MOOC también abren un camino importante en esa dirección. No está de más volver aquí a Sócrates y al modo en que acompaña al esclavo en la deducción del teorema de Pitágoras en clara reivindicación de la democratización del saber.

Todos los enseñantes sabemos que entregando se recibe. La universidad en una democracia cumple en parte su destino ofreciendo a los ciudadanos esta moderna herramienta de acceso al conocimiento. Ya decía nuestro viejo rector Unamuno que los profesores hemos de hacer partícipe a la sociedad de los conocimientos que adquirimos mediante la prensa, conferencias, ateneos, etc. Decía don Miguel que esa era una forma de demostrar a nuestros conciudadanos el sentido social del enorme esfuerzo económico que realizaban al financiar la educación.

Sociedad Abierta, democracia, transparencia, respeto de la ley y educación para todos es quizá la mejor herencia que nos dejaron Sócrates y sus discípulos

Sociedad Abierta, democracia, transparencia, respeto de la ley y educación para todos es quizá la mejor herencia que nos dejaron Sócrates y sus discípulos. Y ya que citaba al antiguo rector, quiero cerrar con las palabras que, parafraseando a Orwell, dijo nuestro actual rector en la ceremonia del doctorado honoris causa de Luiz Ignacio Lula da Silva:

“Libertad es la libertad de saber, la libertad de poder aprender que dos y dos son cuatro. Si eso se garantiza, lo demás ya vendrá”

DRONES,

las aeronaves de moda y su nueva regulación

Ana Isabel Encinar Sáez
Ingeniera Informática
@Jnisabe

Cuando hablamos de aviación, lo primero que se nos viene a la cabeza es el típico avión manejado por pilotos y cuando hablamos de drones pensamos en robots.

Un dron, vehículo aéreo no pilotado en español, es una aeronave que vuela sin tripulación. Y aunque parezca increíble, el primer modelo de dron fue creado tras la primera guerra mundial y usado en la segunda en operaciones de entrenamiento de la artillería antiaérea.

Por ello desde hace años, el gobierno de los estados unidos sigue investigando y creyendo en su desarrollo militar, hasta llegar a crear "drones Stealth".

Cuando digo "drones Stealth" me refiero a aviones Stealth, tienen una gran velocidad y son invisibles ante radares, que como todo dron no son tripulados y poseen una inteligencia artificial que les permite operar sin acciones humanas.

Los drones civiles en la sociedad actual están teniendo una aceptación espectacular, en 2015 serán el 10% del mercado aeronáutico

Si bien, U.S.A no es el único país que ha decidido prestar atención a estas aeronaves ya que España ha decidido no quedarse atrás en el desarrollo de drones en el campo militar y va a lanzar un proyecto de investigación para finales de 2015.

Dejando atrás el campo militar, actualmente también podemos encontrarnos varios tipos de drones de uso civil que se diferencian en si son controlados mediante radiocontrol, bluetooth o aplicaciones móviles a través de una conexión wifi.

A diferencia de los aviones Stealth, los drones de uso civil tienen un tiempo bastante limitado en funcionamiento y son muy diferentes según sus velocidades de vuelo. Se calcula que pueden durar entre 10 y 30 minutos, dependiendo del tamaño de la batería, y que pueden volar a una velocidad entre 2 y 20 km/h.

Por ejemplo entre los más vendidos con cámara, para grabar y fotografiar todo lo que sobrevuelan (además ahora hay disponible un "instagram" para compartir las fotos), encontramos el AR DRONE 2.0 POWER EDITION que puede ser manejado por dispositivos móviles iOS o Android, y dura unos 12 minutos. El PHATOM F330 puede durar hasta 15 minutos y elevarse hasta 20 metros. Sin embargo el LEHMANN LA100 GO PRO DRONE puede elevarse hasta 100 metros, permitiendo grabar mayores planos.

Todo lo anterior suena muy técnico, pero si yo le digo que cada uno de esos modelos los podemos destinar para vigilancia aérea, seguimientos meteorológicos, transporte mercantil y



ACTUALIDAD

publicidad entre otros muchos campos, según las características del dron que compremos, la cosa cobra algo más de sentido.

Google y Facebook no han dudado en meterse de cabeza en este negocio, con el objetivo de llevar internet a las zonas más alejadas del planeta.

Amazon, sin embargo, ha visto un negociazo en el uso de los drones para poder realizar el reparto de paquetes. Y es que si lo consiguiera ¡podríamos tener nuestro pedido en casa en cosa de 30 minutos! Lamentablemente tras la nueva regulación, Amazon no podrá operar con drones en España.

Pero a pesar de lo útiles que son, si los ponemos en manos de personas inexpertas o personas que lo manejan sin ningún tipo de seguridad para sí mismas y para los demás, podemos provocar que estas aeronaves se desplomen ante otros ciudadanos provocando graves daños.

Últimamente también se ha puesto muy de moda usar los drones para la búsqueda de instantáneas robadas de las celebridades y sus familias, por lo que se ha visto amenazada la privacidad de cualquier ciudadano al poder sobrevolar núcleos urbanos.

Con el objetivo de establecer unos límites sobre los usos de los drones, es decir, proteger ante cualquier acto que incumpla la ley de privacidad y mantener una seguridad entre piloto, aeronave y resto de civiles, se aprobó el pasado 4 de julio de 2014 por el consejo de ministros español un [Real Decreto Ley](#) donde se regula de forma temporal el uso de los drones civiles, estableciendo los requisitos y ámbitos en los que se podrán utilizar. De momento sólo se podrán utilizar para fines civiles drones de menos de 150 Kg de peso, por encima de ese peso la legislación corresponde a la EASA (Agencia Europea de Seguridad Aérea) que aún no ha regulado este tipo de aeronaves para uso civil.

Uno de los drones que Amazon está desarrollando para usar como repartidores



España ha decidido no quedarse atrás en el desarrollo de drones en el campo militar y va a lanzar un proyecto de investigación para finales de 2015

Tras la nueva regulación, Amazon no podrá operar con drones en España



Un dron destinado a la agricultura, vigilando el estado de un campo de cultivo



Primer dron con identificación

ACTUALIDAD

En cuanto a las actividades para las que podrán utilizarse, se establece que sólo podrán ser usados en operaciones de investigación y desarrollo, tratamientos aéreos y fitosanitarios, extinción de incendios, levantamientos aéreos, actividades de filmación y vigilancia, publicidad aérea, radio y TV, operaciones de emergencia, búsqueda y salvamento.

También se prohíbe su uso en manifestaciones y conciertos, en los cuales el Gobierno estaba muy interesado debido a las grabaciones de las acciones policiales y por la protección de los derechos musicales. El uso también está prohibido en zonas de ocio, como todo tipo de parques y por supuesto las playas. En definitiva, de forma general su utilización está prohibida sobre núcleos urbanos o grupos de población, aunque se indica que se podrán conceder autorizaciones puntuales.

El nuevo reglamento define una clasificación para los drones en función del peso, estableciendo diferentes requisitos en función de si son menores a 2 kilos, drones de hasta 25 kilos y drones de entre 25 y 150 kilos.

Para poder manejar un dron se tendrá que tener un carnet de piloto o demostrar que se disponen de conocimientos para obtenerlo

En cualquier caso, hay dos requisitos que deberán cumplir todos los drones, independientemente de su peso:

1. Deberán llevar una placa de identificación y el piloto será responsable de toda acción que realice con el dron.
2. Para poder manejar un dron se tendrá que tener un carnet de piloto o demostrar que se dispone de conocimientos teóricos para obtenerlo.

Está claro que todavía se tienen que concretar algunas cuestiones de esta regulación temporal, pues aunque se menciona que para poder manejar un dron se tendrá que tener un carnet de piloto, actualmente no existe ningún servicio que permita sacarte dicha licencia.

De todas formas, si la ley lo exige, no tardarán en surgir en el mercado múltiples academias luchando por competir en este servicio que nos permitirán obtener el carnet de piloto.

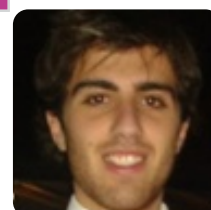
Esta regulación temporal se mantendrá el tiempo que España tarde en adaptarse a esta nueva tecnología y, como hemos dicho antes, se estima que nuestro gobierno no estará completamente sumergido en ella hasta 2015.



APLICACIONES E-HEALTH

DISPOSITIVOS WEARABLES

REVOLUCIÓN INMINENTE



Diego Calvo Ruiz

*Estudiante de Ingeniería de
Tecnologías Específicas de Telecomunicación.
Mención en Sistemas Electrónicos,
@iDiego22*

La incursión de la electrónica en la vida cotidiana avanza sin límites y ahora es el turno de monitorizar nuestras propias constantes vitales

Durante los últimos meses las principales empresas tecnológicas a nivel mundial vienen anunciando lanzamientos de aparatos electrónicos portátiles de todo tipo. Aparentemente no es una novedad, puesto que los avances en este sector llevan estando presentes en nuestras vidas desde finales de siglo. Sin embargo, las novedades anunciadas en esta ocasión se centran en el control de la salud de sus usuarios. Es por ello que, en el ámbito de la tecnología, se dice que el presente año se recordará como el inicio de este fascinante mundo.

¿Qué se entiende por 'e-health' y 'wearable'?

Si bien estos términos hacen referencia a dos campos claramente diferenciados, en la actualidad nos encontramos en una etapa de convergencia entre ambos. El primero, e-health, alude a la práctica de cuidados sanitarios apoyada en tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). De este modo, dentro de esta rama tienen cabida los servicios de telemedicina y todos los componentes electrónicos que facilitan el trabajo a los doctores y que se pueden apreciar en cualquier hospital hoy en día.



Uso de tecnología a la hora de practicar deporte. Fuente: ce.org



Nuestro cuerpo también estará conectado permanentemente. Fuente: plugandplaytechcenter.com

ACTUALIDAD

Con wearable, por su parte, se denota a toda la tecnología que se lleva puesta (en correspondencia con el vocablo inglés, wear), como si se tratara de una prenda o de un complemento de nuestra indumentaria habitual. La particularidad de estos dispositivos es que interactúan continuamente con el usuario y con otros aparatos electrónicos con la finalidad de realizar alguna función específica, recopilando gran cantidad de datos. Esta última idea es la que une los citados términos, puesto que las estadísticas recogidas por estas prendas electrónicas permiten conocer determinados parámetros sanitarios de la persona que las lleva.

Las estadísticas recogidas por estas prendas electrónicas permiten conocer determinados parámetros sanitarios de la persona que las lleva

¿En qué van a consistir las novedades?

La próxima generación de aparatos electrónicos transformará relojes, pulseras, gafas o anillos en objetos inteligentes que nos proporcionaran información acerca de nuestro estado de salud de manera instantánea. La interconexión inalámbrica entre los dispositivos que llevamos posibilitará conocer una serie de datos para los que hasta ahora necesitamos de herramientas específicas. Nuestro smartphone será el centro neurálgico de todos los wearables y desde él podremos controlarlos y administrarlos. No obstante, el procesamiento de los datos se llevará a cabo segmentadamente entre el conjunto de dispositivos, no centrando toda la labor en el teléfono móvil.

Las aplicaciones, como ya viene siendo frecuente, utilizarán todos los datos almacenados mediante los sensores para generar estadísticas de nuestros hábitos de salud. Igualmente nos notificarán cualquier tipo de problema que padezcamos, bien sea un problema en tiempo real (como puede ser un elevado pulso cardiaco) o bien un problema rutinario (como trastornos del sueño). En otras palabras, las aplicaciones conseguirán efectuar valoraciones y ciertos diagnósticos de nuestra salud, intentando emular así

la labor del personal médico. De esta forma, el usuario será capaz de beneficiarse mejorando su salud y modificando aquellas costumbres negativas para la misma.

¿Qué tipo de aplicaciones podemos esperar?

De acuerdo con un estudio de Research2Guidance, en 2015 más de 500 millones de personas usarán aplicaciones médicas en sus teléfonos móviles. Gran parte de ellas, al margen de utilizar los datos proporcionados por los sensores, se enmarcarán en la gestión y el control del bienestar, la alimentación y las consultas médicas online.

¿Cuál es el obstáculo que ralentiza su llegada?

Al igual que ocurre con las tablets, los portátiles, los smartphones u otros aparatos móviles, la duración de la batería es el gran cuello de botella del desarrollo de esta tecnología. A nadie le gustaría tener que cargar su pulsera o reloj electrónico casi diariamente. Es en este punto donde surge la necesidad de una nueva clase de productos de bajo consumo basados en silicio que soporten, al menos, procesamiento gráfico y un sistema operativo.



Gadget que permite medir presión sanguínea. Fuente: redestelecom.es

Las aplicaciones nos notificarán cualquier tipo de problema de salud que padezcamos mediante valoraciones y diagnósticos, intentando emular así la labor del personal médico

Las empresas conocen con detalle estas necesidades y se están acercando al proceso verticalmente con objeto de un tiempo implantación más breve.

Asimismo, hay otra dificultad a la que se enfrenta esta industria: la fragmentación tecnológica. Al no existir una ristra de normas de fabricación cada empresa está desarrollando sus productos sin tener en cuenta la compatibilidad con el resto. Ello hace que, por ejemplo, los relojes y sensores inteligentes sólo funcionen con determinados teléfonos inteligentes de la misma firma, trasladando el eterno debate entre Android y iOS también a los wearables. Por otro lado, a pesar de este inconveniente, el uso de un protocolo de comunicaciones común augura un prometedor futuro. Dicho protocolo es el conocido como Bluetooth Inteligente LE, el cual se convertirá en el estándar de facto para las aplicaciones en las industrias de la salud, seguridad y entretenimiento.

¿Cómo se podrá soportar el elevado tráfico de datos?

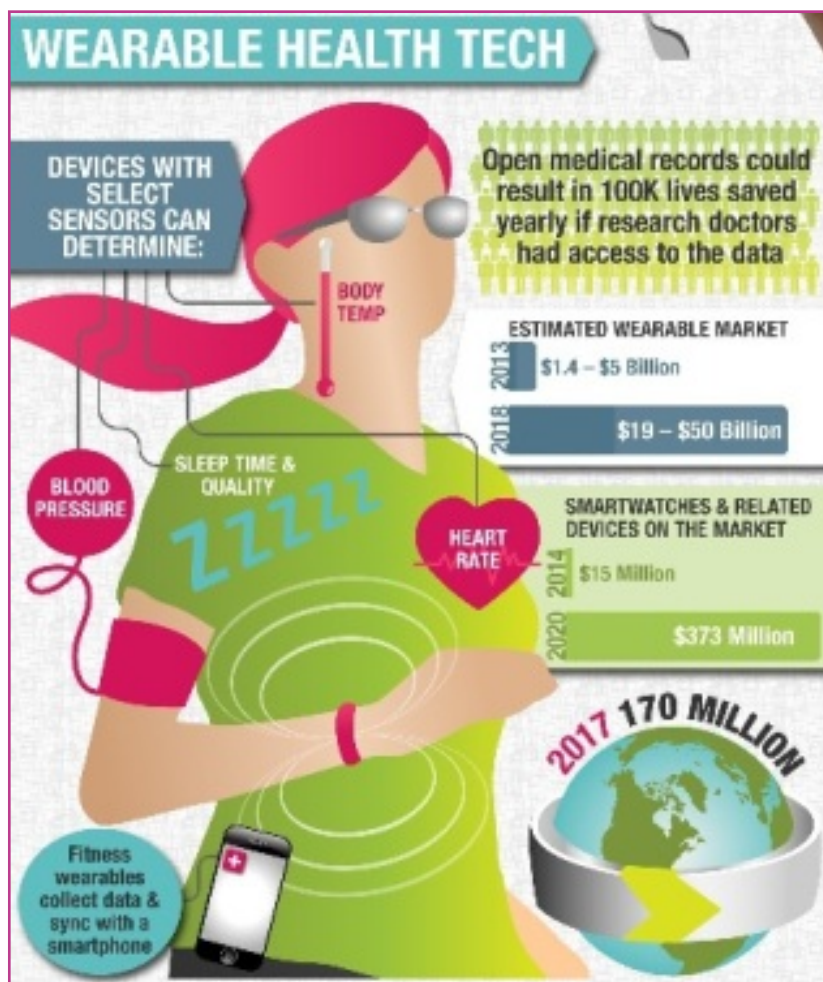
Los operadores de telecomunicaciones tienen la ineludible tarea de prepararse para el transporte masivo de información que aparecerá una vez que estos dispositivos portátiles alcancen un gran porcentaje del mercado. Con especial énfasis se situará la computación en nube, pues gran parte de los datos recogidos serán enviados a través de la red móvil y se almacenará externamente. Afortunadamente, la llegada del 4G (LTE) a muchos países asegura una velocidad suficiente para transmisiones de esta índole.

La batería es el gran cuello de botella de desarrollo de esta tecnología. Es necesaria una nueva clase de productos de bajo consumo basados en silicio

Conclusiones

El desarrollo de las aplicaciones e-health unido a la diversificación de los dispositivos wearables va a suponer grandes avances, tanto para la medicina como para la industria electrónica. La mayoría de CEOs de las grandes multinacionales tecnológicas prevén un final de año predominado por novedades pertenecientes a este sector. Pero, en cualquier caso, el gran favorecido en este aspecto, a diferencia de otras ocasiones, va a ser el usuario. Así pues, para finalizar resulta muy apropiada la reflexión que hizo Tom Clancy sobre los avances tecnológicos: "La tecnología es sólo una herramienta y la gente usa las herramientas para mejorar sus vidas".

Previsiones de crecimiento del mercado e-health y muestras de los posibles dispositivos. Fuente: mdtmag.com





Alejandro López Ruano

*Miembro del Comité Ejecutivo de AETICAL
Presidente de AZEINFO*

En las dos caras de la tecnología –continente y contenido- la tendencia es el incremento continuo de la variable **interactividad**: sistemas y dispositivos -móviles o fijos- cada vez más fáciles, versátiles y accesibles técnicamente, para encontrar, generar, usar o transmitir contenidos multiformato de mayor calidad que cubren todo tipo de necesidades: empresariales, laborales o personales, informativas o de consumo, socioculturales y lúdicas...

La simplificación técnica para el usuario aplicada a teléfonos móviles, tabletas, y todo tipo de dispositivos tecnológicos, afronta con entusiasmo el antiguo reto utópico de conseguir la **comunicación bidireccional**, de equilibrar el flujo de información entre emisor-receptor, y que un simple dedo deslizándose -o la voz- permitan a sectores de población inicialmente excluidos beneficiarse de los continuos avan-

CONTENIDOS INTERACTIVOS

Castilla y León en el mundo global

ces del mundo digital. Nadie hubiera previsto que madres, personas mayores y niños, o incluso colectivos tecnófobos interiorizaran con tal rapidez en sus vidas el uso cotidiano de TIC, y ahora mismo lo difícil es encontrar personas que rebatan su capacidad de mejorar el día a día personal y colectivo.

Obtener y transmitir contenidos, información general o específica en forma de videos, fotos y documentos, comunicarse con seres queridos, grupos afines o colectivos en red, buscar, crear o comprar productos, servicios y entretenimiento... teléfonos inteligentes, casas inteligentes... las aplicaciones son de tal magnitud -cuantitativa y cualitativa- que su avance es exponencial e imparable, y ahora mismo mientras leen este texto están surgiendo en distintas partes del planeta nuevas soluciones TIC para resolver viejos problemas o afrontar avances y retos innovadores.

Interactuar con la tecnología es comunicarse, contactar, establecer **un vínculo emocional con el contenido** que incita a dar respuesta, a mostrar interés, a fijar la atención, a responder o interpelar, a conocer..., lo que supone para **Castilla y León una oportunidad única; la de mostrar al mundo sus "encantos"** en forma de destino turístico, proveedor agroalimentario, paraíso gastronómico, reserva medioambiental, núcleo de patrimonio y cultura o –por qué no- muchos kilómetros de espacio para invertir, desarrollar y emprender proyectos socioeconómicos y tecnológicos de entidad.

La evolución de los SMARTPHONE es sólo un ejemplo de colonización TIC y el **futuro inmediato estará plagado de pantallas**, cada vez más grandes, con mejor nitidez, con elementos tridimensionales y hologramas que permitirán a los contenidos saltar de las pantallas e interactuar con nuestros sentidos; es **"el Internet de las cosas"**, dispositivos 3D integrados en gafas -google glass-, mobiliario, electrodomésticos, coches, edificios... **La Realidad Virtual será tan real como la que hasta ahora percibimos y a golpe de dedo, retina y voz interactuaremos con el mundo.**

Con estas perspectivas y a medio largo plazo hay que **invertir para convertir esta región en interactiva**, inventariarla, digitalizarla de verdad, actualizar su imagen, transmutarla y extraer la esencia provincia a provincia, capital por capital, pueblo a pueblo, para ofrecerla al mundo global -de forma inteligente, conjunta, audiovisual, coordinada y coherente-, como lo que es: **un excelente contenido digital.**

Desde luego la evolución no es inmediata; al igual que sucedió con el libro **Tradicional** -buenas pastas, buen papel, y un contenido apasionante-, pasó en una primera fase a libro **Electrónico** –la misma forma hoja a hoja

pero sobre una pantalla en blanco y negro-, hasta que se convirtió en libro **Digital** : videos, fotos, audio, mapas, textos y un conjunto de recursos coordinados temáticamente en los que la interactividad radica en la **capacidad de selección y el orden de acceso a la información multiformato.**

Interactuar con la tecnología es ya para los más jóvenes como respirar y cualquier estadística global refleja la expansión constante de aplicaciones TIC que invaden el mundo y lo transforman. Castilla y León, con un amplio territorio rural y forestal, un interesante pasado histórico a la vista, riqueza patrimonial y biológica entre espacios medioambientales únicos, y una producción agroalimentaria y vitivinícola gourmet, tiene en las **TIC y en los Contenidos Digitales un sector productivo estratégico capaz de desbloquear las consecuencias que la cruel combinación -demográfica y kilométrica- ha causado en la socioeconomía regional.** Las TIC no son la panacea pero sí la herramienta más potente y oportuna para plantar cara a una crisis de siglos y –por una vez- y en conjunto, pensar en evolucionar a medio y largo plazo.





Cómo adaptar tu tienda online a la nueva ley de consumidores y usuarios

Susana Fernández Asensio
Estudiante de Gestión de PYMES
Alumna en prácticas del
Espacio CYL Digital Salamanca

Cada día son más los consumidores que se suman a la experiencia de compra online, éstos cada día más formados y más exigentes en cuanto a los derechos que le recaen como consumidores, por ello, las empresas tenemos que estar al día de todas las obligaciones que tenemos que cumplir en el e-commerce, ya no solo por el aspecto legal (que sí), sino por satisfacer a nuestro cliente. Además tendremos que tenerlo en todo momento informado, así como comunicarle los cambios y modificaciones que realicemos.

En el presente artículo daremos los puntos clave para que la venta online y

Puntos clave para que las empresas adapten sus condiciones generales de contratación a la nueva Ley de Consumidores y Usuarios que afecta al comercio electrónico

las tiendas por Internet adapten sus condiciones generales de contratación a la nueva Ley de Consumidores y Usuarios que afecta al comercio electrónico y que entró en vigor el pasado 13 de junio en todos los países miembros de la Unión Europea. La Ley 3/2014 de 27 de marzo, establece novedades respecto a la anterior normativa que deben tener en cuenta las empresas que dedican sus actividades a la venta online.

Esta nueva regulación surge por la necesidad de armonizar todas las leyes vigentes en los distintos estados de la Unión Europea, dada la disparidad existente entre las disposiciones de cada una de ellas.

EMPRESA

Las principales modificaciones que se han llevado a cabo con la anterior normativa, y que todas empresas deben tener en cuenta e incluirlas en las condiciones generales de contratación son, resumidamente:

1. La información completa antes de comprar. Es un aspecto relevante, donde el consumidor siempre tiene las de ganar, por ello es importante que tengamos visible el precio del bien o servicio (tasas e impuestos incluidos), los gastos de envío, costes adicionales... El consumidor debe saber todo lo que paga y cómo se tramita su compra, incluyendo, y aquí viene lo importante, el proceso posterior, devoluciones, cargos de sustituciones, etc.

2. Modificación del plazo de "desistimiento", que es la capacidad que tiene una persona que realiza una compra en Internet de dejar sin efecto el contrato realizado, con el derecho de exigir "que le devuelvan el dinero" y sin necesidad de dar ninguna explicación. Con la nueva normativa el usuario tiene 14 días naturales para exigir la devolución (contados a partir del día en que recibe el producto en su domicilio). En el caso de devolver el producto, el vendedor devolverá el coste total del producto más los costes de envío cuando hayan incurrido éstos a cargo del consumidor (excepto si el consumidor solicitó expresamente durante la compra una forma de entrega diferente a la menos costosa de entrega ordinaria; ejemplo envío express). Los gastos de la devolución correrán a cargo de la empresa o del usuario, dependiendo de la política de gastos vigente en la empresa. Pero en todo caso, si los gastos de devolución corren a cargo del usuario se deberá informar fehacientemente.

3. Modelo de formulario para el derecho de desistimiento. La nueva normativa ofrece un modelo de formulario para que el cliente ejercite el derecho de desistimiento, que debe estar disponible y visible en algún lugar de la tienda online.

4. Plazo de entrega: 30 días. Un mes será el periodo máximo que la tienda online tiene para hacerle llegar al consumidor su producto. De lo contrario, el cliente puede cancelar la venta de manera inmediata.

Informa de los precios de todo, incluyendo devoluciones, envíos o sustituciones de productos

5. Botón de pago. Cuando la realización de un pedido implique el pago de una determinada cantidad como contraprestación por el servicio o producto solicitado, el botón de pedido debe contener la expresión "pedido con obligación de pago" u otra expresión similar, pero que no sea ambigua.

6. Comisiones de los medios de pago. Si se imputa al cliente un coste por el uso de un medio de pago utilizado al realizar el pedido, ya sea tarjeta, contra reembolso o medios como PayPal, sólo se puede cobrar el coste real soportado. Obliga a desglosar del precio total todos los incrementos y descuentos que se apliquen incluidos los ocasionados por la utilización de los medios de pago.

7. Nada de casillas marcadas por defecto. No intentemos jugársela al usuario. Las casillas que vengán señaladas por defecto, muy común en "recibir información de novedades por correo", no tendrán ningún valor. Dejemos que el consumidor decida lo que quiere recibir y lo que no.

8. Se prohíbe la realización de llamadas en días festivos, fines de semana y laborables entre las 21 h y las 9 h además de no permitir la realización de llamadas automatizadas sin el consentimiento expreso previo del consumidor y usuario.



9. Los consumidores tienen derecho a recibir las **facturas en papel**. La factura electrónica estará condicionada a que el consumidor de su consentimiento expreso. El consumidor podrá revocar ese consentimiento en cualquier momento. No se podrá imputar ningún coste a la emisión de la factura en papel.

Estos serían los cambios que toda empresa tiene que realizar para adaptarla a la legalidad, pero sería también leerse el texto completo de la **Ley 3/2014** en el BOE, ya que puede que algún aspecto se nos quede en el tintero.

Otro aspecto importante que todo empresario se puede preguntar será **¿Qué pasa si no aplico la normativa?**

No adaptar nuestra empresa a la nueva normativa de la ley de comercio conlleva poder ser sancionados por las autoridades de consumo, que abrirían un expediente a la empresa.

A la empresa le llegaría una notificación "multa" avisando de las irregularidades que están presentes en la empresa, y por tanto, la empresa online podrá presentar alegaciones.

El incumplimiento de esta nueva norma establece sanciones de hasta 600.000 €

La cuantía de las sanciones por infracción muy grave, que son las que se establecen en menor grado, puede oscilar entre 15.000 y 600.000 euros. Las sanciones más comunes, se encuentran entre un rango de 0 y 15.000 euros. A ambas se pueden aplicar descuentos por subsanar el motivo de la sanción (sólo en algunos casos).

Las denuncias y sanciones derivan de las inspecciones a las empresas, por la denuncia de un consumidor o porque las autoridades de consumo decidan elaborar un plan de vigilancia y control de oficio. Por tanto, es indispensable el adaptar nuestra empresa a la nueva normativa, de lo contrario ya podemos saber en cierta medida con que nos encontramos.

Concluyendo, tenemos que contemplar esta normativa como un consenso de mínimos. Se trata de una directiva garantista con los consumidores, que busca más dar seguridad jurídica a los consumidores. De todas formas, esta normativa ayudará a que los usuarios del comercio electrónico confíen más en este canal de ventas y por lo tanto, ayudará al crecimiento del sector.



La empresa tendrá un máximo de 30 días para entregar el pedido y el consumidor tendrá 14 días para probar el producto y devolverlo

Aprendiendo a gestionar nuestro tiempo en Redes Sociales



Alicia Calderón Sastre

Directora de Marketing y Comunicación en actitudmpt.es.

Twitter: @AliciaCalderonS

A través de herramientas como Hootsuite, Karmacracy, el propio Facebook y Feedly

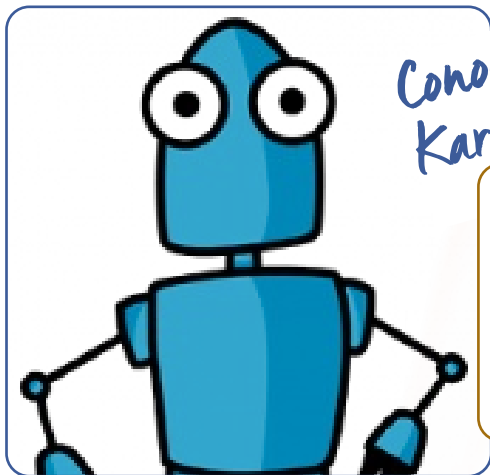
Para una pyme o pequeño negocio local, saber gestionar nuestro tiempo en labores de marketing en redes sociales resulta de vital importancia. Actualmente, existen varias herramientas que nos pueden ayudar con esta tarea en nuestro día a día, entre ellas: Hootsuite, Karmacracy, el propio Facebook y Feedly.

Es una de las herramientas más profesionales y completas para gestionar las redes sociales. Una vez seleccionado el contenido que se quiere publicar, y seleccionadas las redes sociales donde se quiere hacer, **se elige el día y la hora y lo dejamos programado**. Permite programar publicaciones para diferentes perfiles y para distintas redes sociales: **Facebook (páginas, perfiles y grupos), Twitter, LinkedIn, Foursquare y Google + (páginas)**.

Resulta muy útil si gestionamos las redes sociales de varios negocios o si nuestra tienda tiene página en Facebook y página en Google+ porque, publicando una sola vez, podemos estar en ambas redes.

La gran ventaja de esta herramienta radica en las facilidades que nos da a la hora de gestionar nuestro tiempo. Si nuestro día a día nos deja poco espacio para las redes sociales, podemos aprovechar los pocos huecos que tenemos para programar las publicaciones de la semana.





Conociendo Karmacracy

Bastante más sencilla que la anterior y recomendada para empezar a dar nuestros primeros pasos en la gestión de redes sociales. El único inconveniente es que no deja programar publicaciones para las páginas de Google+.

Esta red social también **permite programar publicaciones**. Cuando vamos a publicar algo, y estamos escribiendo nuestra publicación en el recuadro blanco, justo abajo a la izquierda aparecen 3 iconos: Uno para insertar fotos, otro para indicar dónde estoy y, por último, un reloj. Si pincho sobre él me da a elegir día y hora para publicar y me lo guarda en publicaciones programadas. Si sólo usamos Facebook, esta funcionalidad nos puede resultar muy útil.



Conociendo Facebook

Todo esto está muy bien y es muy interesante, pero la mayoría de las veces lo complicado es seleccionar el contenido: ¿Qué publicamos? Esta fue una de las preguntas que surgió después de ver estas herramientas.

Las redes sociales son, como su propio nombre indica, sociales. Están pensadas para establecer conversaciones con nuestros seguidores al igual que hacemos en la tienda con nuestros clientes. Podemos ir contando las novedades de nuestro día a día en la tienda, compartir las noticias de los demás, etc. Pero también podemos compartir información relacionada con nuestro negocio. Por ejemplo, si en mi tienda vendo fruta, puedo compartir contenido relacionado con las propiedades de las frutas de temporada, ideas para preparar batidos o zumos, recetas de cocina realizadas con frutas, etc. Contenido que sea de interés para nuestros fans.



Conociendo Feedly

Para ello, tenemos que seleccionar cuidadosamente nuestras fuentes, y así, aportar información de calidad a nuestros seguidores. Una herramienta que nos puede ayudar, y mucho, es ...

Feedly actúa como buscador, agregador y organizador de contenido al mismo tiempo. Esto significa que te permite buscar fuentes de información (blogs, webs, medios de comunicación ...) por temáticas. Una vez que las ha encontrado, nos permite guardarlas y organizarlas por categorías y, a la hora de leer, ordena el contenido como si de una revista se tratara. Esto nos facilita mucho el trabajo a la hora de seleccionar aquello que nos interesa publicar.

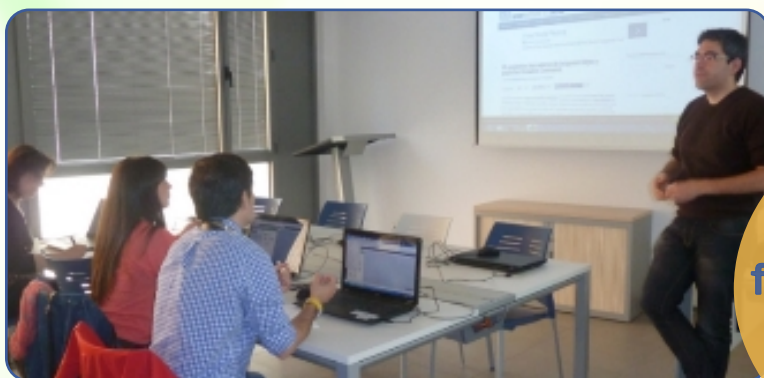
Estas herramientas nos facilitan mucho el trabajo en redes sociales pero implican cierto grado de organización y estrategia, por eso las recomendamos. Es preferible tomarse un tiempo al principio para organizarse a la hora de empezar con las redes sociales, e ir poco a poco, que empezar con prisas publicando de manera improvisada cuando tenemos algún hueco.

En resumen, éstas fueron las principales conclusiones de la jornada #SoyComercio Valladolid del 29 de Mayo: Se trata de un ciclo de jornadas que se celebran en los Espacios CyL Digital y cuentan con el patrocinio del Ayuntamiento de Valladolid a través de Valladolid De Tienda En Tienda y con la colaboración de Avadeco, Fecosva y la Cámara de Comercio de Valladolid.



Gestionar nuestro tiempo en redes sociales implica una organización y una estrategia

La mayoría de las veces lo complicado es seleccionar el contenido: ¿Qué publicamos?



Tenemos que seleccionar cuidadosamente nuestras fuentes de información para aportar contenido de calidad a nuestros seguidores

Asistentes a la jornada sobre "Aprendiendo a gestionar nuestro tiempo en redes sociales" en el Espacio CYL Digital de Valladolid

¡¡ ADAPTA TU PÁGINA WEB AL MÓVIL !!

EMPRESA



Sergio de la Parra Sánchez
Ingeniería Informática.
@SergiodelaParra

Es una realidad que cada día que pasa somos más dependientes de nuestros dispositivos móviles; actualmente, se integran cada vez más en nuestra vida cotidiana: calendarios, emails, redes sociales...

Según los datos del INE (Instituto Nacional de Estadística), en 2013, aproximadamente el 64% de los españoles accedió regularmente a internet y un 94% usó el teléfono móvil. Además, según esta misma fuente, en Castilla y León el 58% de las personas acceden diariamente a internet a través del teléfono móvil.

Teniendo en cuenta estos datos podemos confirmar que, hoy en día, es de vital importancia poseer un sitio web que se encuentre optimizado para funcionar bien tanto en smartphones como en tablets. Esto se convierte, entonces, en una necesidad a la que nos debemos adaptar si queremos mantener nuestra presencia y competitividad en el mercado.

En cuanto a la conexión a internet a través de móvil, actualmente el 63% de los españoles accede a internet a través del móvil

Es importante adaptar la página web a un dispositivo móvil para aumentar la accesibilidad y portabilidad de nuestros contenidos y servicios

Diariamente, millones de usuarios visitan diferentes sitios web y un gran porcentaje de ellos lo hacen desde dispositivos móviles, ya sea por necesidad o por urgencia. Hay empresas que toman este tema con poca prioridad o poca seriedad; sin embargo, ignorarlo puede ser muy costoso en un futuro cercano y aprovecharlo es crucial para que la empresa progrese y obtengamos beneficios.

NO es lo mismo que tu web sea visualizada en móvil que disponer de la web optimizada para estos dispositivos; esto proporciona ventajas de movilidad y accesibilidad para el cliente y aumentará los beneficios que proporciona la empresa.

Por un lado, existen programas/herramientas gratuitas enfocadas a la creación de webs y aplicaciones para móvil que pueden ser aprovechadas para sacar el mayor partido a nuestra empresa. Sin embargo, la mayoría de estas herramientas requieren de personal cualificado y con conocimientos de programación para realizar la aplicación. Lo ideal, por tanto, sería contratar a un profesional en el

desarrollo de aplicaciones; no obstante, en caso de que el presupuesto sea limitado, puedes aprovechar herramientas como **NIMBO SOLUTIONS** (<http://www.nimbosolutions.com>), **MOBINCUBE** (<http://www.mobincube.com>) o **APPSBAR** (<http://www.appsbar.com>) con las que podrás crear aplicaciones móviles sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Por otro lado, en el caso de contar con una web desarrollada orientada a ordenadores, también disponemos de herramientas gratuitas para adaptar nuestra web de la empresa a un dispositivo móvil. Así, IAB Spain y Google acaban de lanzar **MOBILIZER** (<http://google.com/gwt/n>), una herramienta gratuita para medir la adaptación de la web a dispositivos móviles.

Los clientes y usuarios deben tener una interacción intuitiva con la web, sin esfuerzo ni dificultad para visualizar y acceder a los contenidos

El objetivo principal es que las empresas puedan adaptar sus páginas de Internet a los dispositivos móviles, proporcionando los instrumentos y recursos necesarios para llevar a cabo estrategias eficaces de marketing móvil. Mediante el uso de **MOBILIZER**, un

Podemos crear una versión para móvil de nuestra página web adaptando ésta mediante determinadas herramientas o desarrollando la versión desde cero

motor inteligente proporcionado por Google, las empresas pueden comprobar cómo se ve su página en un dispositivo móvil y recibir recomendaciones personalizadas para que la experiencia de los usuarios sea mejor únicamente siguiendo unos sencillos pasos.

Una vez medida la adaptación, podemos recurrir a distintas herramientas dedicadas a realizar los cambios necesarios que nos ayudaran a crear una vista de la aplicación muy profesional. Aunque la mayoría son de pago, podemos recurrir a la herramienta que Google nos proporciona para este cometido, si queremos ahorrar en esta tarea. Simplemente, debemos realizar un sencillo test desde www.haztuwebmovil.com para comprobar qué experiencia móvil estamos ofreciendo en la actualidad y, posteriormente, seguir los pasos indicados en www.howtogomo.com (especificados en inglés) para crear una versión de tu web adaptada a smartphones, tablets y cualquier dispositivo móvil.



¡Ahora ya no tienes ninguna excusa para no intentar mejorar tu web!



Saca el máximo partido a las herramientas de Google Apps

Rafael Hernández González

Ingeniería Técnica Informática de Sistemas



¿Qué son las google apps?

Las Google Apps son un paquete de servicios de Google basados en la nube que te ayudan a ti o a tu empresa a conectaros y trabajar desde cualquier lugar y dispositivo. Es fácil de configurar, utilizar y administrar lo que nos permite trabajar de forma más inteligente y centrarnos en lo que realmente importa.

Entre las aplicaciones web más conocidas que se encuentran Gmail, Google Calendar, Google Drive, Google+ y alguno más .Google nos ofrece 15 gigas de almacenamiento gratuito, la versión para empresas por una cuota anual nos da una mayor capacidad de almacenamiento y más ventajas como la posibilidad de poder añadir el nombre de nuestra empresa a nuestra cuenta de Gmail para que así sea más reconocible.

La versión para empresas nos da ventajas como el poder incluir el nombre de nuestra empresa en el nombre de nuestra cuenta de gmail

Ventajas de las google apps

La seguridad es uno de los factores más importantes para Google y las herramientas de Google te permiten tener guardada y controlar tu información en todo momento incluso al momento de compartirla podemos elegir cómo y con quien compartimos nuestra información.

EMPRESA

Los centros de datos de Google están diseñados específicamente para sus aplicaciones y no incluyen ni hardware ni software extra lo que disminuye en gran medida las vulnerabilidades, Google garantiza una operatividad del 99,9% y una sólida recuperación de datos en caso de que se caigan los servidores ya que mientras trabajas se van realizando copias de seguridad de todos los datos importantes de los servidores de Google de modo que si pasa algún accidente podrás retomar tu actividad en cuestión de segundos.

Otra de las ventajas de las Google Apps es que nos permite seguir conectado desde cualquier lugar o dispositivo y retomar nuestro trabajo desde el último punto en que lo dejamos, todo tu trabajo queda almacenado en la nube, para una empresa esto es importante porque esto significa que cualquier persona puede



ser productiva sin importar su localización siempre que tenga a mano un dispositivo con conexión a internet.

Google nos permite trabajar de una manera rápida y eficaz al facilitar el trabajo entre compañeros, proveedores, etc. Google apps te permite compartir y modificar archivos en tiempo real, olvídate de mandar y recibir correos constantemente, al guardar la información en la nube todo el mundo puede tener la última versión de su trabajo en cuestión de segundos desde cualquier dispositivo.

Y por si acaso el poder compartir datos en tiempo real no es suficiente podremos realizar chats de video con nuestros compañeros o abrir y modificar el mismo documento como si estuviéramos en el mismo ordenador que ellos.



Principales aplicaciones de google apps

Gmail: Gmail es el correo electrónico de Google. Gmail funciona en cualquier ordenador o dispositivo móvil con conexión a datos pero además gracias a la capacidad de trabajar sin conexión puedes seguir trabajando, incluso si no estás conectado a internet puedes consultar tu correo o escribir un mensaje que se enviaría la próxima vez que te conectes a internet. Gmail está diseñado para hacer nuestro trabajo más productivo, con el paquete para empresas dispones de 30 GB de almacenamiento y la posibilidad de comprar más aun en caso de que eso no sea suficiente y así no tengas que borrar nada.

Además aprovechando el potente motor de búsqueda que te ofrece la tecnología de Google puedes encontrar lo que quieras mediante búsquedas en todos tus mensajes.

Gmail nos permite además realizar diversas funciones interesantes para nuestras empresas como por ejemplo poner el nombre o la dirección web en el nombre de nuestra cuenta de Gmail. (ejemplo. tu@tuempresa.com).

Si trabajas en equipo puedes delegar tareas de tu correo en ciertas personas y facilitar aún más la gestión, esto permitiría a esas personas que puedan leer, enviar y borrar mensajes en tu nombre.

A pesar de compartir datos con facilidad Gmail fue diseñado pensando en la fiabilidad y seguridad en sus funciones para ello cuenta con métodos de protección como la verificación en dos pasos, conexiones encriptadas a los servidores de google, almacenamiento simultaneo con replicación para tus correos electrónicos, etc.



Google Calendar:

El calendario de Google, organiza tu horario con Calendar, recibe recordatorios de los eventos en tu teléfono o bandeja de entrada.

Al igual que con Gmail podemos usar Calendar para consultar nuestros eventos e incluso programar nuevos eventos incluso aunque no tengamos conexión y cuando nos conectemos se sincronizará los eventos que creamos cuando estábamos sin conexión y la función de delegar en otras personas de confianza para que publiquen eventos en nuestro nombre.

Además la función de conversión de horario será muy importante para las empresas ya que si viajas el horario de Calendar se ajustará automáticamente en la zona horaria en la que te encuentres.

Google garantiza una operatividad del 99,9% y una sólida recuperación de datos en caso de caída

Como todo el trabajo se almacena en la nube, puedes trabajar desde cualquier localización siempre que tengas internet

Google Drive:



Es el gestor de archivos de Google, con Drive puedes acceder a tus datos desde cualquier lugar y dispositivo. Si tienes drive puedes sincronizar los datos de tu ordenador con la nube, cada vez que actualizas tus datos estos se actualizan en todos los dispositivos en los que hayas trabajado, Drive te permite compartir archivos individuales o carpetas enteras con tu equipo, clientes, etc.

Google+:

La red social de Google, Google+ te permite subir, ver y compartir fotos o videos, agregar amigos y ordenarlos por "círculos" y así podrás compartir cosas con todo el mundo, con solo una persona o con los círculos que selecciones.





CURSOS de TELEFORMACIÓN GRATUITOS

SOBRE TECNOLOGÍAS

aplicadas a las

ACTIVIDADES COMERCIALES Y NEGOCIOS

Más información en:
www.cyldigital.es y
en el tfno: 012



Apuesta por el Software Libre, el elemento clave para la internacionalización de Vital Innova, una Pyme de Castilla y León

La Fundación Telecentre.org firma una alianza con Vital Innova para ofrecer a los telecentros una solución de gestión de software libre a nivel mundial

Paloma Rojo Aparicio
Product Manager Teseo 4 Telecentres
@teseo4t

El pasado mes de Julio, **Vital Innova** una consultora tecnológica con sede en Valladolid, firma un acuerdo con la **Fundación Internacional Telecentre.org** con sede en Ciudad Quezón (Filipinas).

¿Cómo una pyme ubicada en Valladolid consigue firmar un acuerdo con una Fundación Internacional para distribuir software de manera global?

Vital Innova surge con el fin de cubrir las necesidades que tienen las empresas e instituciones de disponer de herramientas tecnológicas a **bajo coste** que mejoren su competitividad, en un **entorno tecnológico basado en la colaboración y las herramientas Opensource**. Dentro de la estrategia de I+D, Vital Innova lanza Teseo 4 Telecentres, la primera solución Opensource para la gestión de telecentros.

En su camino hacia expansión internacional de Teseo 4 Telecentres, Vital Innova establece contactos con la Fundación Telecentre.org, que es una Organización Internacional comprometida con el incremento del impacto social y económico de los telecentros comunitarios, y que tiene por objetivo proporcionar los recursos que los telecentros necesitan para enriquecer a las comunidades a las que sirven.

En la actualidad, muchas de las redes de telecentros carecen de herramientas de gestión, necesidad detectada por Telecentre.org y que fundamenta las ba-

ses del acuerdo entre esta Fundación y Vital Innova para la distribución a nivel internacional de Teseo 4 Telecentres, como solución a bajo coste para la gestión de telecentros y redes de telecentros.

Si quieres ir rápido camina sólo, si quieres llegar lejos camina acompañado

Los telecentros comunitarios son lugares que utilizan las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) como **herramientas de desarrollo humano** de comunidades rurales y urbano-marginales. Y su énfasis está en el **uso social** de las herramientas tecnológicas, englobado en un proyecto de transformación que busca mejorar las condiciones de vida de dichas comunidades.

Para nosotros era crucial desarrollar un software que cubriera todas las necesidades de gestión de un telecentro, y además tuviese un precio lo suficientemente asequible para que no fuese un impedimento para su uso. Es uno de los motivos por los que se decidió que este software se distribuyera con una licencia libre (GPL v3).

¿Pretendemos llegar a las redes de telecentros de todo el mundo?

A raíz de este acuerdo, así como a través del proceso de Internacionalización que estamos llevando a cabo en Vital Innova, estamos estableciendo vínculos con redes de telecentros de países tan dispares social, económica y geográficamente hablando como Sri Lanka, Bután, Filipinas,

Uruguay, Ecuador, etc... De hecho, gran parte del trabajo se está centrando en las redes regionales que se han ido creando en virtud de colaboraciones con la Fundación, como son:

- **Telecentre.org Middle East North Africa (MENA)**, red gestionada desde El Cairo(Egipto) a través de ICT Trust Fund (Fondo Fiduciario de las TIC) como entidad líder apoyada por el Programa de Desarrollo de las Naciones Unidas de Egipto y el Ministerio de Comunicaciones y Tecnología de la Información.
- **Telecentre-Europe**, organización europea con oficina central en Bruselas(Bélgica). Sus miembros son "telecentros" en red que desempeñan un papel destacado en acercar las oportunidades digitales a los ciudadanos europeos y con ello mejorar su empleabilidad y la participación social y ciudadana.
- **NetAfrica**, busca posicionarse como una organización de la sociedad civil africana trabajando en el campo de acceso de las TIC en África. Alojada actualmente en Burkina Faso (RECYCOM).
- **Red de Redes de Telecentros de Latinoamérica y El Caribe -LAC**, creada con el fin de mejorar la eficacia de cada red, facilitando el intercambio de conocimiento y comunicación. Su sede se encuentra en Bogotá, Colombia.
- **Asia Pacífico Telecentre Network (APTN)**, iniciativa de colaboración entre United Nations Economic and Social Commission for Asia and the Pacific (UN-ESCAP) y Telecentre.org Foundation, actualmente alojada en Thaitelecentre.org en Bangkok (Tailandia).
- **Eurasia (ETN)**, esta última reúne 12 países: Armenia, Azerbaiyán, Bielorrusia, Georgia, Kazajstán, Kirguistán, Moldavia, Rusia, Tayikistán, Turkmenistán, Ucrania y Uzbekistán con más o menos fuertes lazos entre los países miembros de cada.

Programa global y plataforma global para la inclusión, cambio y desarrollo para millones de personas alrededor del mundo



¿Cómo comienza Vital Innova su camino hacia la Internacionalización?

Vital Innova decide internacionalizarse desde el momento que se concibe el proyecto **Teseo 4 Telecentros**. Teseo 4 Telecentros nace como un software con vocación internacional (de momento está en español e inglés, pero estará disponible pronto en otros idiomas). Esta vocación internacional es inherente al mundo globalizado, puesto que en la actualidad carece de sentido desarrollar un software únicamente para un país. Sobre todo nos animó el interés por el software libre que tienen países de Latinoamérica y del sudeste asiático y la consolidación de los telecentros comunitarios como herramienta para acercar la sociedad de la información a los ciudadanos, incluido en las políticas sociales de todos los países emergentes.

La solución en software libre para la gestión de telecentros y redes de telecentros

Antes hemos hablado sobre el análisis de las necesidades de las redes de telecentros. Y para responder a la posible pregunta que se puede plantear **¿cubre Teseo 4 Telecentros las necesidades tan heterogéneas que deben de surgir en redes de países tan dispares?** La respuesta es clara: **sí cubre las necesidades.** Teseo 4 Telecentros es un software desarrollado en base al conocimiento y la experiencia de parte del equipo de Vital Innova, que ha trabajado



Teseo 4 Telecentros está diseñado específicamente para telecentros, es muy fácil de instalar y de configurar acorde a las necesidades de cada centro y está disponible para sistemas operativos Linux y Windows.

Las principales funcionalidades que ofrece Teseo 4 Telecentros, se ajustan perfectamente a las necesidades cualquier red de telecentros:

- Dispone de una aplicación web accesible desde cualquier dispositivo.
- Se pueden generar informes y estadísticas en tiempo real, y permite a dinamizadores y coordinadores de la red tomar decisiones basadas en información concreta.
- Fácil gestión de telecentros por parte de los dinamizadores y fácil gestión de las actividades de la red por parte de los coordinadores.
- Permite calendarizar y organizar actividades formativas, así como obtener diplomas y cuestionarios de evaluación.
- Permite el control de todas las sesiones y usuarios, asegurando un eficiente uso de equipos y notificación de incidencias.
- Permite promoción global de actividades, así como el aumento de la participación.

gestionando redes de telecentros, impartiendo formación e incluso dinamizando telecentros. Este 'Know How' es el secreto de la diferenciación respecto a la competencia, pues ha permitido tener un conocimiento profundo de las necesidades reales de los usuarios, dinamizadores y gestores de redes de telecentros. Esto, unido a la filosofía del software libre, hace de Teseo 4 Telecentros un producto único y de gran valor añadido para cualquier red de telecentros.



Vídeo de Teseo 4 Telecentros

Cualquier red puede ser capaz de utilizar Teseo 4 Telecentros, puesto que se distribuye como **SaaS (Software as a Service/software como servicio)** a través de una suscripción mensual o anual que incluye los siguientes servicios: formación en línea y soporte para personal técnico y dinamizadores, "hosting" de la aplicación, gestión y mantenimiento, actualizaciones de software, soporte de segundo nivel y recursos como tutoriales en línea, manuales, vídeos, FAQs.

Dentro del marco de colaboración entre la Fundación Telecentre.org y Vital Innova, en los próximos meses se seleccionarán varias redes para testear el software de forma gratuita durante 3 meses.

Actualmente, esta herramienta de Gestión de Telecentros está instalada en 228 telecentros que pertenecen a 3 redes diferentes, con más de 105.000 usuarios registrados.

Información sobre Teseo 4 Telecentros:

www.teseo4telecentros.com

contact@tese4telecentros.com

[Sección privada \(demo_usuario\)](#)
[Perfil: Coordinador](#)
[Cerrar sesión](#)
MIS SERVICIOS

- [Inicio](#)
- [Mis telecentros](#)
- [Mis usuarios](#)
- [Mis actividades](#)
- [Mis noticias](#)

MI ORGANIZACIÓN

- [Mis entidades](#)
- [Mis contactos](#)

MI COMUNICACIÓN

- [Plan Formativo](#)
- [Presupuestos](#)

MIS INFORMES

- [Usuarios](#)
- [Sesiones](#)
- [Actividades formativas](#)
- [Evaluación](#)
- [Incidencias](#)

MIS DOCUMENTOS

- [Diplomas](#)
- [Cuestionarios](#)

MI SOPORTE

- [Mi soporte](#)

CONTACTO

- [Contacta con nosotros](#)

Estadísticas de Usuarios Red de Telecentros Demo

Selecciona un Telecentro

Toda la Red de Telecentros

Global

Por telecentro

 Total Usuarios: **289**

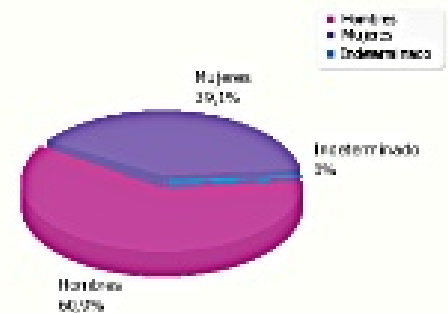
Usuarios por sexo

Totales por sexo

Hombres	176
Mujeres	113
Indeterminado	0
Total	289

Descargar

Distribución por sexo



Descargar

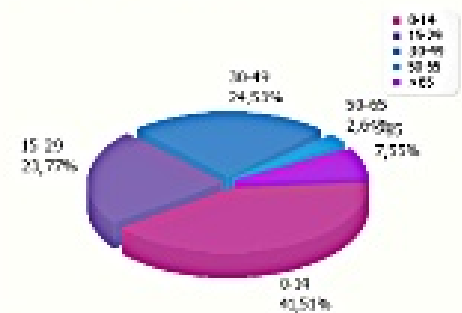
Usuarios por edad

Totales por edad

0-14	110
15-29	63
30-49	65
50-65	7
>65	29
Indeterminada	24
Total	289

Descargar

Distribución por edad



Descargar

Indicadores y estadísticas a través de la aplicación web

¿QUÉ SIGNIFICA?

¿QUÉ SIGNIFICA? ¿QUÉ SIGNIFICA?

Wearable

Se llama **wearable** a todo dispositivo tecnológico que se lleva puesto (en correspondencia con el vocablo inglés, wear), como si se tratara de una prenda o de un complemento de nuestra indumentaria habitual (gafas, pulseras, relojes...) y que interactúa continuamente con el usuario y con otros aparatos electrónicos con la finalidad de realizar alguna función específica, recopilando gran cantidad de datos.

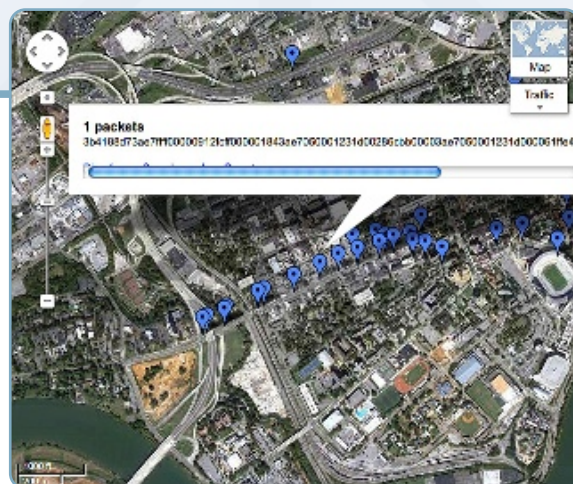
Algunos ejemplos son las **Google Glass**, los **iWatch** o las **camisetas sensorizadas**, que permitirán en el infinitas aplicaciones, desde consultar el correo, utilizar un gps para orientarnos de forma más práctica o monitorizar nuestro entrenamiento personal, funcionalidades que tratan de potenciar un nuevo concepto de experiencia de usuario.



Wardriving

Se llama **wardriving** a la búsqueda de redes inalámbricas WiFi desde un vehículo en movimiento. Se trata de una práctica realizada generalmente para determinar la ubicación de los puntos de acceso abiertos y registrarlos en un sitio web para ponerlos a disposición de terceros. Para realizar el wardriving sólo es necesario un ordenador portátil con WiFi, un dispositivo GPS para ubicar el punto de acceso en un mapa y el software apropiado para su publicación.

De ahí la importancia de proteger nuestras redes WiFi domésticas y que no queden al alcance de cualquiera.



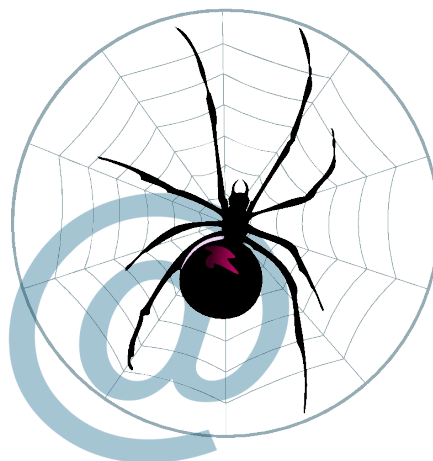
¿QUÉ SIGNIFICA?

¿QUÉ SIGNIFICA?

Araña web

Las **arañas web**, a veces conocidas como "rastreadores web" o "robots web", son programas que inspeccionan las páginas que hay en Internet de forma metódica y automatizada. Los buscadores más populares de Internet se alimentan de estos datos en los algoritmos que utilizan para clasificar los sitios en orden de importancia en los listados de búsqueda.

Las arañas web comienzan visitando una lista de URLs, identifican los hiperenlaces en dichas páginas y los añaden a la lista de URLs a visitar de manera recurrente de acuerdo a determinado conjunto de reglas, proporcionando información sobre el contenido de los sitios web y los vínculos entre ellos.



Identificación Biométrica

La **identificación biométrica** consiste en utilizar métodos tecnológicos para el reconocimiento único de humanos a través de rasgos físicos.

Por ejemplo, las huellas dactilares, la retina, el iris, los patrones faciales, de venas de la mano o la geometría de la palma de la mano, representan ejemplos de características físicas que pueden servir para conocer la identidad de una persona.



Configura la SEGURIDAD DE TU RED WIFI doméstica

¿Qué necesitamos?

1. UN ORDENADOR.
2. UN ROUTER.
3. Tener ambos conectados entre si vía wifi

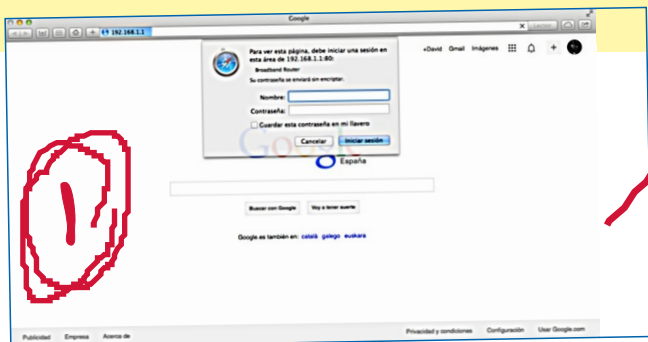
La popularización de este tipo de conexiones a nivel doméstico es un gran avance pero debemos aprender a tenerlas bajo control..

Una de las más eficientes medidas de seguridad es cambiar la configuración por defecto del router, buscar una ubicación adecuada a nuestro router; controlando el alcance de su señal evitará posibles intrusiones y debemos activar las medidas de seguridad según nuestras necesidades, un exceso de bloqueos puede llevarnos a "quedarnos Fuera de nuestro castillo".

PASO 1: Acceder a nuestro router mediante la puerta de enlace predeterminada

1. Abrimos nuestro navegador y en la barra de direcciones tecleamos la dirección de la puerta de enlace de nuestro router, normalmente suele ser 192.168.1.1.

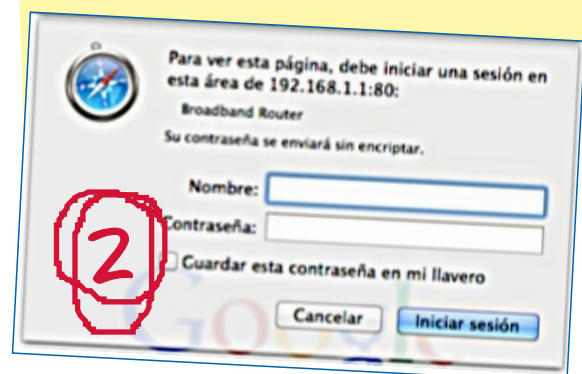
Si no fuera ésta podemos consultarla en la pegatina trasera de nuestro router



PASO 2: Loguearnos como usuario administrador

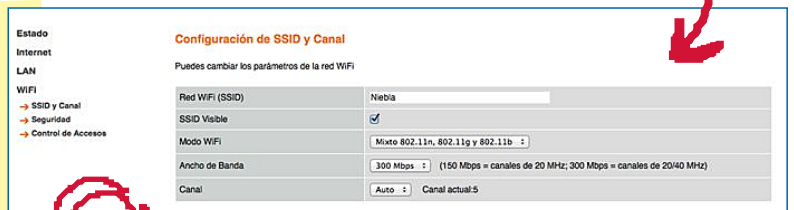
2. Una vez tecleamos la dirección de nuestra puerta de enlace el router nos solicitará un usuario y una contraseña, por defecto en la mayoría de casos suele ser: admin o 1234 en ambos campos.

Si no fueran estos podemos consultarlos en la pegatina trasera de nuestro router



PASO 3: Cambiar el nombre de nuestra red wifi

3. Para ello en el menú de nuestro router debemos buscar la opción que contiene las opciones donde podremos ajustar los parámetros de nuestra red wifi. Este caso nos interesa el nombre de nuestra red (o SSID) el cual debemos cambiar por uno personalizado



PASO 4: Cambiar la contraseña preestablecida por defecto

4. Al igual que en el paso anterior es recomendable cambiar nuestra contraseña por defecto y poner una diferente, también podremos elegir el nivel de seguridad que queremos tener siendo recomendada la WPA, WPA2 o una mezcla de ambas.

La contraseña cuanto más larga mejor. Si además combinamos mayúsculas, minúsculas, números y símbolos (como puntos o guiones) hará que sea prácticamente indescifrable por un ataque de fuerza bruta puesto que se necesitarían años de procesamiento para encontrar la combinación

4

Estado
Internet
LAN
WiFi
→ SSID y Canal
→ Seguridad
→ Control de Accesos

Seguridad WiFi

Esta página te permite configurar la seguridad de tu conexión WiFi. Utilízala para:

- Activar / desactivar la conexión WPS (WiFi Protected Setup) que te permite la asociación de dispositivos que dispongan de este protocolo.
- Configurar WPS modalidad PIN: utiliza el campo "PIN WPS del dispositivo" para introducir el PIN del dispositivo que quieres asociar.
- Modificar (o deshabilitar) el tipo de cifrado.

Activar función WPS

Cifrado: WPA/WPA2 Solo WPA2 Solo WPA WEP Deshabilitado

Tipo de clave: Contraseña (8 caracteres mínimo) Hex (64 dígitos)

Clave WiFi: Livebox12345

PASO 5: Una vez hecho, reiniciamos el router

5. Para esto guardamos los cambios pulsando el botón "guardar" o "aplicar" y el propio router nos sugerirá el reinicio mostrándonos un botón para ellos o bien los tendremos que hacer manualmente con el botón que se encuentra en la parte trasera del router.

Esperamos 2 minutos a que finalice el reinicio y ya estará disponible una nueva red con el nombre que le asignamos y su contraseña personalizada

5



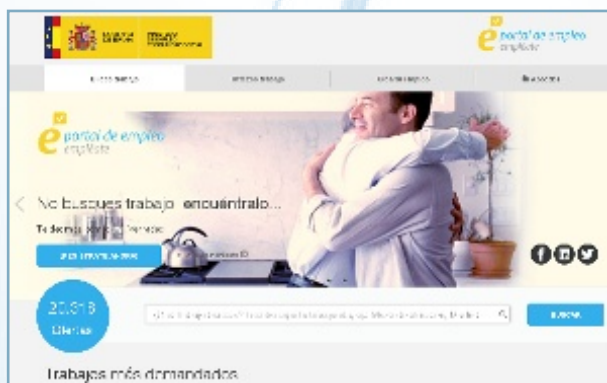
En la actualidad los routers incorporan un nuevo sistema de conexión rápida conocido como WPS. Este sistema permite conectarnos mediante la pulsación de un botón que hay en el propio router y que desde ese momento nos podremos asociar en un tramo de tiempo que suele oscilar de 1 a 3 minutos. Esto es muy cómodo puesto que no hay que ingresar la contraseña pero a la vez es muy inseguro ya que funciona mediante la generación de un PIN que es muy fácil de obtener mediante ataques por fuerza bruta al router y que establecería la conexión sin necesidad de pulsar el botón. La opción más recomendable es desactivarlo

Por último modificar el usuario y contraseña con la que accedemos a la administración de nuestro router. Esta medida es secundaria puesto que para acceder aquí tenemos que estar ya conectados a la red, pero sirve para que en el caso de tener un intruso no pueda acceder a nuestra configuración y modificarla

HERRAMIENTAS EN LA RED

EMPLÉATE

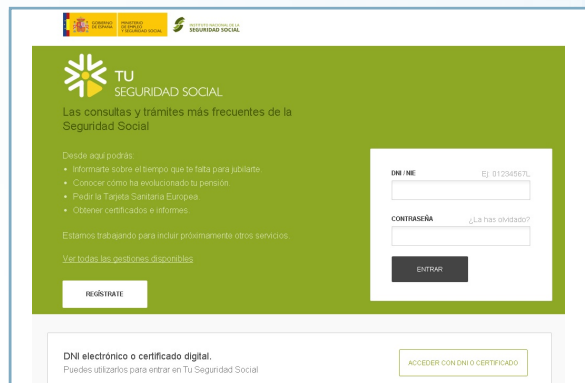
SERVICIOS WEB



El nuevo Portal de Empleo y Autoempleo, **Empléate**, iniciativa del Ministerio de Empleo y Seguridad Social, canaliza toda la oferta procedente de los distintos servicios públicos de empleo, estatal y autonómicos, así como de los portales privados que se sumen al proyecto.

TU SEGURIDAD SOCIAL

SERVICIOS WEB



Desde la nueva página de la Seguridad Social podrás realizar las **consultas y trámites más frecuentes por Internet**: situación laboral, conocer el tiempo que te queda para jubilarte, información sobre la asistencia sanitaria que dispones, solicitar el certificado de pensionista u obtener la Tarjeta Sanitaria Europea, entre otros trámites.

HERRAMIENTAS EN LA RED

PROTÉGETE IOS/ANDROID

APPS MÓVILES



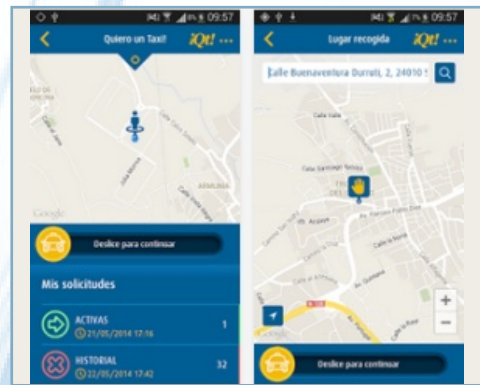
Una nueva app que sirve de **Línea de Ayuda y denuncia a los menores de edad para informar rápidamente sobre situaciones de ciberacoso**.

Podrán Realizar una denuncia anónima y pedir ayuda ante situaciones de acoso escolar en Internet (ciberbullying), de acoso sexual hacia menores (grooming), usurpaciones de identidad en Redes Sociales y otras situaciones conflictivas en las que se puedan llegar a encontrar. Al instalarla los niños estarán directamente en contacto con los profesionales del Centro de Seguridad en Internet Protégeles (abogados, psicólogos y expertos en seguridad)

[Más información](#)

QUIERO UN TAXI IOS/ANDROID

APPS MÓVILES



La nueva app **'Quiero un taxi'**, disponible en la ciudad de León, permite solicitar y reservar taxis en tan sólo unos segundos a través de un Smartphone. La app permite reducir los tiempos de espera, abaratar el coste del servicio y ofrecer información actualizada sobre la posición del vehículo en tiempo real.

[Más información](#)

ECOVANEWS IOS/ANDROID

APPS MÓVILES



EcovaNews es una aplicación desarrollada por el Colegio de Economistas de Valladolid (ECOVA) cuyo objetivo principal es ofrecer, de forma gratuita, "toda la información económica que necesitas, al alcance de tu mano". La información está extraída de Fuentes económicas de la máxima calidad, medios de comunicación de reconocido prestigio especializados en economía, tanto regionales como nacionales e internacionales. La aplicación suministra información cronológicamente y en tiempo real.

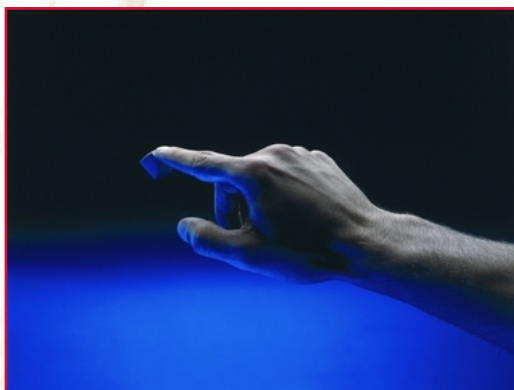
[Más información](#)

¿QUÉ HA PASADO?

¿QUÉ HA PASADO?

LA JUNTA APRUEBA LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PARA UNA ESPECIALIZACIÓN INTELIGENTE (RIS3) DE CASTILLA Y LEÓN 2014-2020

ABRIL DE 2014



La nueva estrategia, que integra las políticas de **I+D+I** y la **Agenda Digital de la Comunidad**, ha sido elaborada con la metodología recomendada por la Comisión Europea y prioriza aquellos ámbitos en los que Castilla y León es comparativamente mejor en el desarrollo y aplicación de las tecnologías. Los objetivos estratégicos de la RIS3 de Castilla y León 2014-2020 se despliegan en seis programas con sus correspondientes objetivos específicos.

Cabe destacar el sexto programa 'Agenda Digital para Castilla y León', que recoge los objetivos específicos de Fomentar el despliegue de redes y servicios de telecomunicaciones para garantizar la conectividad digital, desarrollar la economía digital para el crecimiento y la competitividad de las empresas, impulsar la e-Administración y mejorar la eficacia, eficiencia y calidad de los servicios públicos a través de un uso intensivo en TIC e impulsar la adaptación digital de la ciudadanía y la innovación social.

[Más información](#)

SE APRUEBA LA NUEVA LEY GENERAL DE TELECOMUNICACIONES

MAYO DE 2014



El pasado día 8 de mayo concluía el proceso de reforma de la **Ley General de Telecomunicaciones**, la norma superior que permite regular de manera unificada el sector de las redes y servicios de comunicaciones electrónicas.

Mediante esta ley se avanza en el objetivo establecido en la Agenda Digital para Europa de que en el plazo de seis años todos los ciudadanos europeos puedan acceder a conexiones de banda ancha a una velocidad como mínimo de 30 Mbps, y que, al menos, uno de cada dos hogares europeos, estén abonados a conexiones de banda ancha superiores a 100 Mbps.

Las modificaciones introducidas también refuerzan los derechos de los usuarios, que tendrán derecho a recibir mejor información sobre las condiciones de provisión de los servicios, y que tendrán derecho a una protección más eficaz de los datos personales. Otro cambio destacable es la portabilidad del número de teléfono entre operadores en el espacio máximo de un día laborable.

[Más información](#)

¿QUÉ HA PASADO?

AYUDAS A LA INTERNACIONALIZACIÓN DE LAS EMPRESAS TECNOLÓGICAS

JUNIO DE 2014



El Gobierno ha aprobado la Línea de Financiación 'ICO Agenda Digital 2014' que ofrece por primera vez ayudas para inversiones de empresas tecnológicas en el extranjero con condiciones más favorables que las de mercado. La línea de crédito está dirigida a autónomos, empresas y entidades privadas españolas (no particulares) del sector TIC. El importe del préstamo es hasta un máximo de 500.000 euros por cliente con un plazo de amortización de hasta 7 años.

El objetivo es apoyar la salida al exterior de nuestras empresas españolas que deseen expandir sus mercados más allá del ámbito nacional.

[Más información](#)

CYL DIGITAL ABRE SUS PUERTAS A LA ADHESIÓN DE COLABORADORES

JUNIO DE 2014



En junio se publicó en BOCYL la Orden que regula el procedimiento de **adhesión de colaboradores al Programa CYL Digital** para la realización de actuaciones de sensibilización, formación y asesoramiento tecnológico y para la divulgación de los servicios de la Sociedad Digital del Conocimiento en Castilla y León. Entre otras, se establecen las siguientes líneas de colaboración:

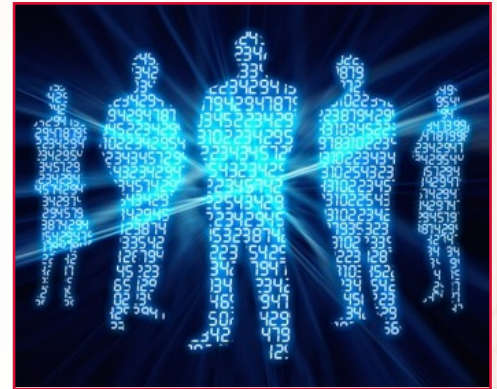
La realización de conferencias, seminarios o actividades formativas relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías. En este sentido, los colaboradores podrán utilizar las instalaciones, aplicaciones y recursos tecnológicos y formativos de la Red de Espacios CYL Digital, de forma temporal, gratuita y sin exclusividad. Asimismo, CYL Digital podrá ofrecer apoyo en la difusión de dichas iniciativas entre la comunidad de usuarios CYL Digital (más de 47.000 usuarios en Castilla y León) con el objetivo de llegar a un mayor número de personas y desarrollar un mayor número de iniciativas.

CYL Digital fomentará el establecimiento de sinergias entre ambas partes, la reutilización de buenas prácticas, la transferencia de conocimiento, así como la definición de modelos y metodología de aplicación común para los colaboradores.

[Más información](#)

EL GOBIERNO CREA UN CENTRO NACIONAL PARA IMPULSAR EL EMPLEO EN LA ECONOMÍA DIGITAL

JULIO DE 2014



Hoy en día se está generando una fuerte demanda de profesionales con nuevas competencias digitales orientadas al negocio y hacen falta medidas para adaptar la oferta de formación, de prácticas y de cualificación a la realidad demandada por las empresas.

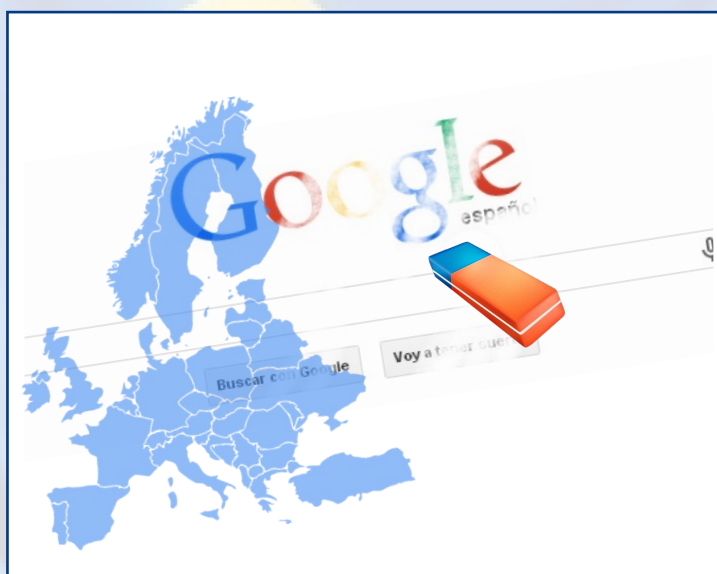
De esta forma, el Gobierno ha anunciado la creación del **Centro Nacional de Comercio Electrónico y Marketing Digital**, que estará ubicado en la Escuela de Organización Industrial (dependiente de Industria), cuyo objetivo será impulsar el empleo en el sector de la economía digital mediante la identificación de los perfiles más demandados, la formación o recualificación de los profesionales para orientarlos a las nuevas salidas laborales, la potenciación del reconocimiento profesional y académico de las nuevas profesiones que han surgido con la economía digital, y el fomento de las iniciativas emprendedoras.

[Más información](#)

Y EN EUROPA ...

Y EN EUROPA ...

LA JUSTICIA EUROPEA RECONOCE EL DERECHO AL OLVIDO DEFENDIDO POR ESPAÑA ANTE GOOGLE

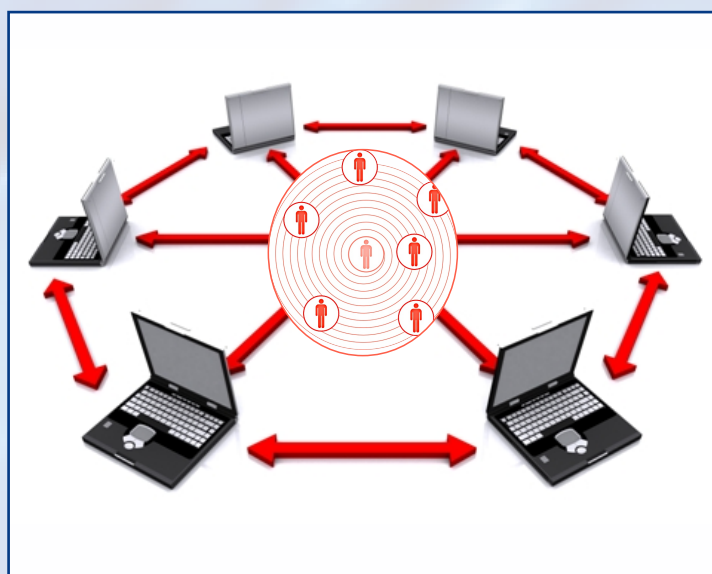


El Tribunal de Justicia de la UE ha concluido que los motores de búsqueda son "responsables" del tratamiento de los datos de carácter personal que aparecen en las páginas webs en internet, aunque estos sean publicados por terceros, y debe atender las solicitudes que les presenten los afectados para que no aparezcan en las búsquedas.

Los usuarios podrán dirigirse directamente al buscador o, si este no accede a su solicitud, acudir a las autoridades de control (en España, la Agencia de Protección de Datos) para que lleven a cabo las comprobaciones necesarias y se tomen medidas en consecuencia. En todo caso, las solicitudes deberán resolverse buscando un equilibrio entre el derecho a la vida privada de los particulares y el derecho a la libertad de información, en función del interés público de esos datos teniendo en cuenta por ejemplo el cargo que desempeña esa persona en la sociedad.

[Más información](#)

LA COMISIÓN EUROPEA FOMENTA LA REUTILIZACIÓN DE LOS DATOS DEL SECTOR PÚBLICO



La Comisión Europea ha publicado unas directrices para ayudar a que los Estados miembros a aplicar la Directiva revisada sobre la reutilización de la información del sector público que deberá ser traspuesta a las legislaciones nacionales antes de julio de 2015. Los datos abiertos del sector público se pueden usar como base para la creación de servicios y productos innovadores de valor añadido que fomenten la inversión en los sectores basados en datos. Las directrices cubren temas como:

- **Los datos con mayor interés:** mapas nacionales y locales, el tiempo, el consumo de energía, los niveles de emisión, horarios de transporte público, obras viales, códigos postales, la información de tráfico, Estadísticas: PIB, la edad, la salud, el desempleo, los salarios, la educación, etc.
- **Las licencias:** cuando se puede permitir la reutilización de la información sin licencias, cuándo se pueden usar licencias abiertas sin necesidad de desarrollar unas propias.
- **Los costes:** cómo los organismos del sector público, incluidas las bibliotecas, museos y archivos, deben calcular la cantidad que deberían cobrar a los reutilizadores de datos

[Más información](#)

Y EN EUROPA... Y EN EUROPA...

REBAJA DE LAS TARIFAS PARA LLAMAR Y USAR INTERNET EN OTRO PAÍS DE LA UE



La UE ha reducido los límites de los precios de la descarga de datos a menos de la mitad: de 45 a 20 céntimos por megabyte. Por tanto, ahora te saldrá más barato hacer y recibir llamadas, consultar mapas, ver vídeos, leer el correo y actualizar las redes sociales mientras viajas dentro de la UE.

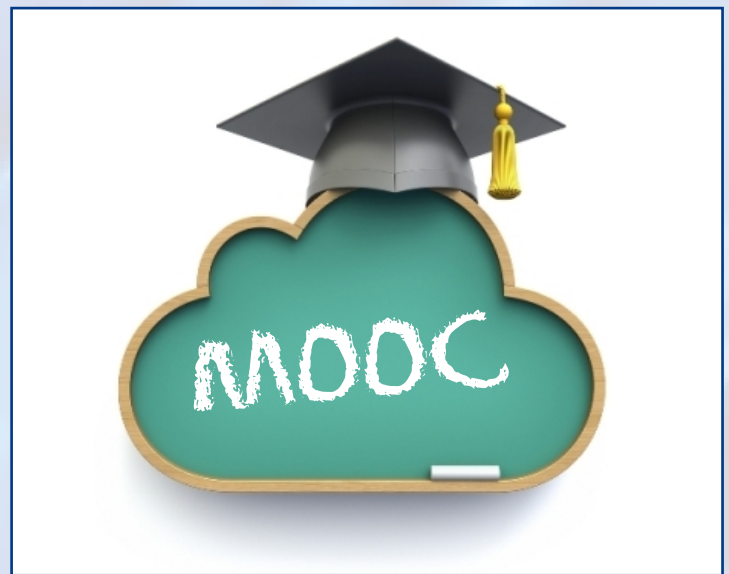
¿CÓMO QUEDAN LAS TARIFAS DE ROAMING?

Tipo de actividad móvil en la UE	Límites en 2013 (sin IVA)	Límites en 2014 (sin IVA)	Reducción
Efectuar una llamada	24 céntimos/min.	19 céntimos/min.	21 %
Recibir una llamada	7 céntimos/min.	5 céntimos/min.	28,5 %
Enviar un mensaje de texto	8 céntimos	6 céntimos	25 %
Descargar datos / navegar	45 céntimos/MB	20 céntimos/MB	55,5 %

Pero esto no es todo: la UE trabaja para implantar nuevas normas que eliminen por completo los cargos por itinerancia. De hecho, el Reglamento **sobre un continente conectado de la Comisión** tiene como claro objetivo acabar con los cargos por itinerancia, además de garantizar una Internet abierta y neutral y una mejor protección de los consumidores de servicios móviles y de banda ancha.

[Más información](#)

ONCE PAÍSES EUROPEOS LANZAN LOS PRIMEROS CURSOS MASIVOS ABIERTOS ONLINE A NIVEL UNIVERSITARIO



La European Association of Distance Teaching Universities (EADTU, Asociación Europea de Universidades de Educación a Distancia), que agrupa principalmente a universidades abiertas de Francia, Italia, Lituania, los Países Bajos, Portugal, Eslovaquia, España, Reino Unido y Rusia, Turquía e Israel, ha puesto en marcha la primera iniciativa paneuropea de cursos masivos abiertos online (**Massive Open Online Courses-MOOC**), con el respaldo de la Comisión Europea.

Estos cursos pueden seguirse, ya sea durante un período de tiempo establecido, o bien en cualquier momento, al ritmo que desee el estudiante. Normalmente duran entre 20 y 200 horas. Todos los cursos pueden dar lugar a un reconocimiento: una certificación de haber seguido el curso, un distintivo, o un certificado de crédito (cuyo coste oscila entre 25 y 400 euros) que podrá tenerse en cuenta para la obtención de un título.

[Más información](#)

AYUDAS Y CONVOCATORIAS

A PARTIR DE SEPTIEMBRE DE 2014

LANZAMIENTO DE LA LÍNEA ICO PARA APOYAR LA SALIDA AL EXTERIOR DE ENTIDADES DEL SECTOR TICS

El Ministerio de Industria, Energía y Turismo y el ICO destinan 30 millones de euros a la internacionización de las empresas tecnológicas

La línea de crédito 'ICO Agenda Digital 2014', disponible a partir de septiembre en las oficinas de las entidades financieras acreditadas por el.

Más información

PRÓXIMA CONVOCATORIA

EL MINISTERIO DE INDUSTRIA DESTINA 308 MILLONES DE EUROS EN AYUDAS A LA I+D+I DEL SECTOR TECNOLÓGICO

El Ministerio de Industria, Energía y Turismo, a través de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información ha realizado la segunda convocatoria de ayudas para proyectos tecnológicos innovadores por importe de 215 millones de euros y la convocatoria para grandes proyectos TIC por 93 millones de euros.

Más información

AGENDA

30
septiembre
2014
(VALLADOLID)

E-CONED 2014

Organiza: El Norte de Castilla.
Más info:
<http://tinyurl.com/o7ewp3y>

14, 15 y 16
octubre
2014
(BARCELONA)

VMWORLD EUROPE 2014

Organiza: VMware.
Más info:
<http://tinyurl.com/p3qjhnj>

16, 17 y 18
octubre
2014
(MADRID)

SIMO EDUCACIÓN

Organiza: IFema.
Más info:
http://www.iFema.es/simoeducacion_01/

17 y 18
noviembre
2014
(MADRID)

BIG DATA SPAIN

Organiza: Comunidad Big Data Spain.
Más info:
<http://redticos.net/evento/big-data-spain>

IMPORT

¿Quieres ser colaborador de CyL Digital?

Puedes desarrollar iniciativas TIC en la Red de Espacios CYL Digital

Amplía la información en: www.cyldigital.es
o en el teléfono 012



CYLDIGITAL

web: www.cyldigital.es

email: cyldigital@jcyl.es

Teléfono: 012

twitter: [@cyldigital](https://twitter.com/cyldigital)