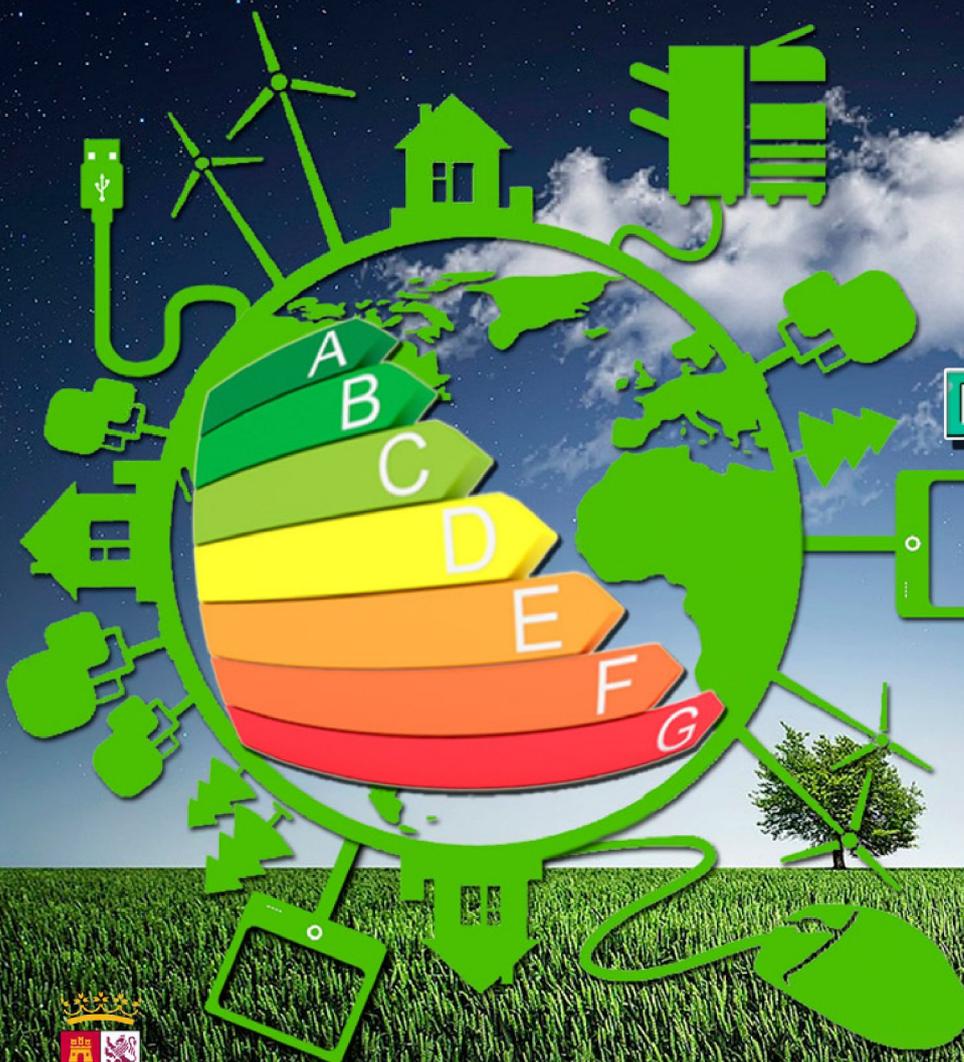




CyL digital

www.cyldigital.es

BUENAS PRÁCTICAS DE AHORRO ENERGÉTICO PARA USUARIOS DE LAS TIC [4] **LA FIEBRE DEL POKEMON GO [10]**
LEGO Y SCRATCH. ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL MEDIO RURAL [14] **GRAFENO. LA REVOLUCIÓN COMIENZA [21]** **EBAY**
Y AMAZON. NUEVAS FÓRMULAS PARA ATRAER CLIENTES [24] **TERRITORIO RURAL INTELIGENTE [27]**



**UTILIZA
TUS
DISPOSITIVOS
ELECTRÓNICOS**

**DE
MANERA
MÁS
EFICIENTE**

SUMARIO



Cuenta



CIUDADANO

- 4 BUENAS PRÁCTICAS DE AHORRO ENERGÉTICO PARA USUARIOS DE LAS TIC
- 10 VIDEOJUEGOS: LA FIEBRE DEL POKEMON GO

EDUCACION Y TIC

- 14 LEGO Y SCRATCH. ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL MEDIO RURAL

ACTUALIDAD

- 18 LO QUE NECESITAS SABER SOBRE ARDUINO
- 21 GRAFENO. LA REVOLUCIÓN COMIENZA

EMPRESA

- 24 EBAY Y AMAZON: NUEVAS FÓRMULAS PARA ATRAER CLIENTES

SERVICIOS PÚBLICOS DIGITALES

- 27 TERRITORIO RURAL INTELIGENTE
- 30 NUEVA GUIA DE REDES SOCIALES DE LA JUNTA DE CASTILLA Y LEÓN

34 ¿QUÉ SIGNIFICA?

37 PRÁCTIC@

42 HERRAMIENTAS EN LA RED

44 ¿QUÉ HA PASADO?

47 AYUDAS Y CONVOCATORIAS / AGENDA



La revista Cyl Digital y todo su contenido se publica y distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0

EDITORIAL

CYLDIGITAL #19



COLABORADORES DE ESTE NÚMERO:

Jesús Angel Díez Vázquez, José A. González Martínez, Antonio Ibáñez Pascual, EstePania del Pozo Asensio, Sara Rodríguez Hernández, Isabel San José Zurro, Jaime C. Serrano Cuende, María Teresa Soto Martínez

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

REDACCIÓN: Rigoberto Cortejoso, 14. 47014 - Valladolid.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Alfredo Gilsanz

Email: cyldigital@jcy.l.es



María Victoria Seco Fernández
Directora General de Telecomunicaciones

Estimados lectores,

La línea de promoción de los servicios y usos que la sociedad de la información pone a nuestro alcance se basa en su sentido más amplio en el uso de redes y dispositivos electrónicos que hacen posible esa "magia" de poner en nuestra mano, muchas veces a tan sólo un clic de distancia y sin obligar a desplazarnos, una inmensa colección de servicios y gestiones.

Esta creciente tecnificación no debe estar reñida con la preocupación que el impacto en nuestro medioambiente causa el uso de estos dispositivos. Y no hablamos sólo del reciclado de los mismos al final de su vida útil, sino también del uso responsable que podemos hacer de ellos. El uso eficiente de la energía que consumen mediante una correcta configuración, la limitación en uso de aplicaciones o el uso racional de la impresión de documentos son algunas de las medidas en las que todos podemos participar y que pueden suponer una reducción de hasta un 50% en el impacto ambiental y por tanto en el cambio climático que induce.

Por esta razón hemos creído oportuno presentar en la portada de este número de nuestra revista una mención a esta acción que consideramos ha de ser un compromiso de todos. Personas, empresas y cualquier tipo de organización pueden trabajar en la adopción de medidas y la comunicación en sus respectivos ámbitos de buenas prácticas en esta línea.

El proyecto europeo LIFE Green TIC, coordinado por la Fundación Patrimonio Natural de la Junta de Castilla y León y participado por la Fundación San Valero (Aragón) y el Ayuntamiento de Logroño (La Rioja), ha lanzado una nueva iniciativa para recopilar experiencias y Buenas Prácticas Green TIC de las empresas de Castilla y León.

Nosotros ya trabajamos activamente en la difusión de esas buenas prácticas, en mejorar nuestra conciencia medioambiental y en reducir sensiblemente nuestra huella en el medio ambiente.

Esperamos que disfrutéis de este número

BUENAS PRÁCTICAS DE AHORRO ENERGÉTICO PARA USUARIOS DE LAS TIC



Jesús Ángel Díez Vázquez
Director de Programas en la Fundación Patrimonio Natural de Castilla y León
Coordinador del proyecto LIFE GREEN TIC
@lifegreentlc

El proyecto europeo LIFE GREEN TIC, que tiene como objetivo fomentar un uso inteligente y ambientalmente responsable de las tecnologías de la información y comunicación, ha publicado una Guía de Buenas Prácticas

Uno de los resultados esperados del proyecto "[GREEN TIC](#)", financiado por el [Programa LIFE](#) de la Unión Europea y coordinado por la [Fundación Patrimonio Natural de Castilla y León](#), es la elaboración de una [Guía de buenas prácticas ambientales para usuarios de las TIC](#). El objetivo es ayudar a los usuarios a reducir los consumos de energía y recursos naturales en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y, por lo tanto, a la reducción de su huella ecológica y especialmente de la huella de carbono de este sector.

Este proyecto, y en concreto la Guía para usuarios, surge ante la evidencia del constante y

rápido crecimiento del consumo de electricidad asociado a la fabricación y uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Para situarnos en contexto, según datos de [Eurostat](#), las TIC representan ya más del 10% del consumo de electricidad de la Unión Europea. Un **47% del consumo de energía de las TIC corresponde a los usuarios y sus dispositivos**, un 28% a las redes de comunicaciones, y un 25% a los Centros de Datos. Esto pone de manifiesto, no sólo la importancia del consumo de energía de las TIC, sino también la gran responsabilidad que nos corresponde a todos como usuarios.

Aplicar buenas prácticas TIC puede suponer ahorrar hasta un 50% en el consumo energético, lo que en edificios administrativos implica miles de toneladas de CO₂

Para contribuir al objetivo de reducir el consumo de energía de las TIC entre los usuarios, [La Guía de Buenas Prácticas](#) incluye un amplio número de recomendaciones para que los usuarios de las tecnologías de la información y comunicación hagan un **uso más inteligente y responsable de los distintos equipos y dispositivos**.

La guía se ha estructurado, para facilitar su consulta y distinguir entre distintos tipos de equipos y dispositivos o entre diferentes tipos de prácticas, en los siguientes capítulos:

1. BUENAS PRÁCTICAS RELATIVAS A ORDENADORES Y MONITORES

Ordenadores (CPU, portátiles) y monitores, constituyen uno de los ámbitos de mayor

consumo energético dentro de los equipos y dispositivos TIC.

[The Climate Group](#) estima que las emisiones de CO₂ de este tipo de equipos asciendan a nivel mundial a 643 millones de toneladas, representando el 42% de las emisiones totales del sector TIC. Por todo ello, la aplicación de buenas prácticas aplicadas a estos equipos es fundamental para reducir su consumo energético y la huella de carbono del sector TIC.

En la actualidad, aproximadamente la mitad de los ordenadores son portátiles, que consumen entre un 40% y un 70% menos que un ordenador de sobremesa. Igualmente los monitores LED son más eficientes que sus predecesores LCD, y son más ecológicos porque no contienen mercurio, que es un contaminante muy peligroso.

En cualquier caso, con independencia del tipo de ordenador o monitor que tengamos, su consumo energético se puede optimizar en gran medida con pequeñas buenas prácticas.

La medida prioritaria debe ser por supuesto **apagar los equipos cuando terminemos de usarlo**, al terminar la jornada laboral o cuando vayamos a estar más de 1 hora sin utilizarlo. Pero no sólo eso, sino **también desenchufarlo**, pues aún apagados, los equipos conectados a la red eléctrica tienen un consumo fantasma. En todo caso, se recomienda activar el modo suspensión o hibernado cuando transcurran 15 minutos sin actividad.

Por lo que se refiere a los monitores, su principal consumo deriva del brillo de la pantalla, por lo que se recomienda **adaptar los niveles de brillo a iluminación de la sala** donde



nos encontremos y reducirlo al mínimo óptimo para el trabajo. Además, la experiencia demuestra que los monitores casi nunca se apagan, aunque se apague el ordenador y también es necesario apagarlo.

2. BUENAS PRÁCTICAS RELATIVAS A SMARTPHONES, TABLETS Y SIMILARES

The Climate Group estima que para el año 2020 las emisiones directas de este tipo de equipos asciendan a 22 Mteq y las totales incluyendo dispositivos e infraestructura de telecomunicaciones asciendan a un total de 179 Mteq. Además, a este consumo se incorporan nuevos dispositivos como las tablet con conexión a Internet, las Smart TV, los dispositivos peer to peer, juegos en red, etc.



Como norma general, los productos de la familia de dispositivos móviles, con conexión a redes, suelen disponer de diferentes funciones y modos para ahorro de energía que deben ser configurados por los usuarios conforme a sus

Las TIC representan el 10% del consumo de electricidad en la Unión Europea, de lo que un 47% corresponde a los dispositivos de los usuarios

preferencias, así como configuraciones de funciones del dispositivo que, según el modo seleccionado consumen más o menos energía (brillo, conexión de WiFi, GPS, Bluetooth, actualizaciones y notificaciones, etc.).

Estas opciones suelen formar parte de las instrucciones de uso que el fabricante elabora para cada marca o modelo, aunque normalmente no se proporcionan en papel, sino que se incluyen, bien en el propio tutorial al que se puede acceder en el propio dispositivo, bien en las páginas web de los fabricantes.

La guía del proyecto LIFE GREEN TIC ha seleccionado muchas de estas prácticas y consejos y sobre todo ha identificado aquellas **malas prácticas más habituales** que tienen una mayor incidencia sobre el consumo de energía, tales como **dejar el cargador enchufado permanentemente o acumular fotografías, videos y documentos en las memorias del dispositivo**, entre otras.

La recomendación sobre el brillo de la pantalla realizada para los monitores de los ordenadores es tanto o más válida para los teléfonos y tablets, ya que estos funcionan sólo con baterías. **Reduciendo el brillo aumentará la duración de la carga de la batería y se prolongará su vida útil.**

3. BUENAS PRÁCTICAS RELATIVAS A EQUIPOS DE IMPRESIÓN E IMAGEN

Se espera que estos equipos (equipos multifunción, impresoras, copiadoras, fax y

scanner) vengán a suponer en el año 2020 el 12% del consumo de electricidad del sector TIC (The Climate Group), a pesar de las mejoras experimentadas en la eficiencia energética de los equipos de impresión e imagen y de la reducción del ratio de impresoras por empleado en las oficinas al generalizarse las impresoras centralizadas frente a las impresoras individuales.

Habitualmente los nuevos equipos multifunción o impresoras suelen incorporar distintas **funciones para optimizar el consumo de energía, papel y tóner/tinta**, que en muchas ocasiones no están activadas o son desconocidas por los usuarios y los gestores de la infraestructura TIC.

No obstante, muchas de las recomendaciones o buenas prácticas identificadas son también aplicables a las impresoras individuales, o deben ser tenidas en cuenta al dar las órdenes de impresión desde cada ordenador.

Entre ellas, **reducir la impresión al mínimo**

imprescindible, imprimir en blanco y negro y a doble cara, o realizar la vista preliminar del documento antes de imprimir, para asegurarnos de que no tengamos que repetir la impresión.

El tipo de letra que utilicemos (tipo de fuente, tamaño, grosor, etc) también **influye en el consumo de tóner y energía en las impresoras**. El tamaño 11 y fuentes como Times new roman, calibri o verdana suele ser la combinación más adecuada para optimizar las impresiones sin perder calidad de presentación del texto.

4. BUENAS PRÁCTICAS RELATIVAS A LA GESTIÓN DE INFORMACIÓN Y CORREO ELECTRÓNICO

El ahorro energético no sólo se produce en los equipos TIC, sino también en la forma en la que se gestiona la información, ya que la gestión de un mayor volumen de datos, el almacenamiento de datos innecesarios y los modos en cómo se realice la transmisión o se compartan los datos y archivos pueden tener también una incidencia en el consumo de energía, ya sea por mayores necesidades y tiempos de trabajo al realizar copias de seguridad, reiniciar sesiones, etc.

Así, por ejemplo, se estima que el envío de correos grandes, de 10Mb a varios destinatarios viene a suponer la emisión de 50g CO2 y guardarlo en la bandeja de correo durante 6 meses unos 120 gramos, que es lo que emite un vehículo medio para desplazarse un kilómetro. Si tenemos en cuenta que cada minuto se lanzan más de 136 millones de correos electrónicos en el planeta, el impacto es importante.

Por ello se recomienda por ejemplo **optimizar los documentos y fotografías al tamaño adecuado para el uso que se le quiere dar, comprimir los archivos, no imprimir los correos electrónicos y sobre todo, realizar limpiezas periódicas de archivos, fotografías y videos que no utilicemos o tengamos duplicados.**

LIFE GREEN TIC

¿Eres usuario de las TIC?

Aprende a usar tu IMPRESORA, FAX y FOTOCOPIADORA de manera eficiente

Si hacemos un uso responsable de las impresoras, fax y fotocopiadoras reduciremos la huella de carbono

- Imprime siempre a doble cara y en blanco y negro
- Política paperless: ahorra papel
- Adquiere dispositivos con etiquetado de eficiencia energética
- No imprimas los borradores: optimiza espacio antes de imprimir
- No dejes espacios innecesarios en blanco
- No usar fuentes de gran tamaño ni márgenes amplios

Si quieres saber más consulta la Guía de Buenas Prácticas completa en nuestra página web

<http://www.lifegreen.tic.es>

El ahorro energético no sólo se produce en los equipos TIC, sino también en la forma en la que se gestiona la información

Todos estos consejos y recomendaciones que recoge la [Guía de Buenas Prácticas del proyecto LIFE GREENE TIC](#) nos ayudan a hacer un uso más inteligente y responsable de la tecnología que nos rodea.

Y además, para contribuir a la divulgación de estas buenas prácticas, el consorcio del proyecto LIFE ha elaborado también unas [infografías](#), que resumen las recomendaciones más destacadas de la guía.

El proyecto GREEN TIC, financiado por el instrumento financiero LIFE, de la Unión Europea, es coordinado por la Fundación Patrimonio Natural de Castilla y León y cuenta como socios a la Fundación San Valero (Aragón) y al Ayuntamiento de Logroño (La Rioja).

¿Eres usuario de las TIC?

Aprende a gestionar la INFORMACION y el CORREO ELECTRÓNICO de manera eficiente

Si hacemos una gestión responsable de la información y de los correos electrónicos reduciremos la huella de carbono

- Comprime los archivos antes de enviarlos
- No envíes correos electrónicos pesados
- Realiza limpiezas periódicas de archivos y correos
- Evita enviar fotos por correo, compártelas a través de Internet
- Realiza búsquedas de información afinadas en Internet
- Evita imprimir correos electrónicos, borradores y documentos muy extensos

Si quieres saber más consulta la Guía de Buenas Prácticas completa en nuestra página web

<http://www.lifegreentec.eu/es>





CYL digital

ahora también en

facebook

www.facebook.com/cyldigital

síguenos



comparte



participa



LA FIEBRE DEL POKÉMON GO™

Isabel San José Zurro
Voluntaria Tecnológica en Espacio CyL Digital de Valladolid
<https://www.linkedin.com/in/isabelsanjosezurro>

ESTE JUEGO DE REALIDAD VIRTUAL HA HECHO FUROR ENTRE LOS MAS JOVENES

Muchos de vosotros habréis escuchado durante este verano en las noticias o a vuestros hijos, nietos, vecinos,... hablar de este juego. Probablemente no sepáis de qué se trata, simplemente penséis que es otra de esas bobadas que se llevan ahora entre los jóvenes.

Pues bien, [Pokémon Go](#) es una aplicación para dispositivos Android e iOS de [realidad aumentada](#) desarrollada por [Niantic](#) que salió el pasado 6 de julio para Estados Unidos, Australia y Nueva Zelanda, y que llegó a España unos días más tarde, el 15 de Julio.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL JUEGO

Este juego online consiste en capturar con tus "Poké Ball", criaturas basadas en animales reales

o en criaturas míticas y mitológicas orientales que tienen la capacidad de ejecutar ciertos ataques y movimientos, y que se denominan "Pokémon".

Cuando el juego comienza debemos seleccionar nuestro avatar, y el profesor Willow (nuestro mentor) nos permitirá escoger un "Pokémon" inicial entre distintas opciones, [Bulbasaur](#), [Charmander](#) o [Squirtle](#), clicando sobre él en la pantalla. A continuación, saldrá el "Pokémon" seleccionado con los PC (puntos de combate) que tenga y en la parte inferior de la pantalla una "Poké Ball".

Para capturar Pokémon debemos lanzar nuestra "Poké Ball" hacia él apuntando hacia el aro que le rodea. Cuando esté en la "Poké Ball", este tendrá 3 oportunidades de salir. Si lo hemos cazado bien nos dirá que está hecho, de lo

DEBES SER RESPETUOSO. SOLO ES UN JUEGO

contrario el "Pokémon" se saldrá de la "Poké Ball" y tendremos que lanzarla de nuevo. Si queremos al popular "Pokémon" **Pikachu** lo que debemos hacer, en el momento que se nos dice que escojamos nuestro "Pokémon" inicial, es movernos hasta que desaparezcan. Volverán a aparecer 4 veces más, y debemos rechazarlos todas ellas hasta que nos aparezca Pikachu y podamos capturarlo. Niantic ha introducido este pequeño truco debido al gran tirón que tiene y ha tenido siempre este "Pokémon".

A medida que vamos capturando "Pokémon" iremos subiendo de nivel. Al llegar al nivel 5 tendremos que elegir un equipo: rojo, azul o amarillo, colores que identifican el valor, sabiduría e instinto respectivamente. El color de nuestro equipo nos servirá a la hora de hacernos con los gimnasios pokémon (en la realidad monumentos, colegios, etc.) para poder combatir a otros equipos o entrenar a tus "pokémon". Cuando luchas en un gimnasio y consigues derrotar a todos los "pokémon" alojados en él, el gimnasio se volverá de color blanco y el primero que deje su "pokémon" allí conseguirá el gimnasio para su equipo.

Cuanto más alto sea el nivel alcanzado, mejores "pokémon" podremos capturar. Si nos quedamos sin "Poké Ball" debemos acudir a las "Poké paradas" a recogerlas (monumentos y pinturas características de nuestra ciudad). En ellas, también podemos obtener posiciones para curar a nuestros "Pokémon" y, otros objetos necesarios, además de 50PX de experiencia, que nos ayudarán a subir de

nivel. Rara vez nos dará un huevo una "Poké parada" el cual deberemos incubar y nacerá un "pokémon", para ello tendremos que caminar entre 2, 5 ó 10 km.

VENTAJAS E INCONVENIENTES

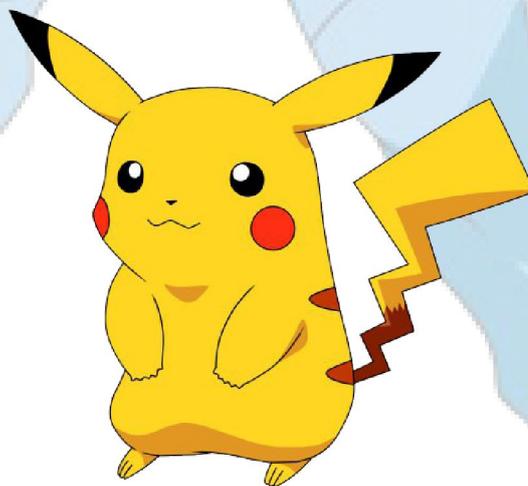
A diferencia de los tradicionales videojuegos, Pokémon Go tiene algunas ventajas destacables:

FOMENTO DE ACTIVIDAD FÍSICA. Una de las grandes ventajas es que no se juega desde el sofá de casa, sino en parques, plazas, calles y otros enclaves del mundo real, con lo que se fomenta el deporte entre los jóvenes. Se debe caminar mucho para lograr cazar las distintas criaturas virtuales o para incubar los huevos.

POKÉMON GO FOMENTA LA ACTIVIDAD FÍSICA, EL DESCUBRIR Y CONOCER NUEVOS LUGARES Y EL TRABAJO EN EQUIPO

CONOCER LUGARES DE TU ENTORNO. También aumentan las visitas por la ciudad, descubriendo lugares desconocidos. Las "Poké paradas" son puntos de interés y están en lugares como plazas, monumentos, placas conmemorativas, hoteles, iglesias, etc.

TRABAJO EN EQUIPO Y RELACIONES SOCIALES. Se forman equipos de jugadores para participar, entrenar y combatir en los "gimnasios pokémon". Muchos jóvenes se conocen a través de las redes sociales en "Poke quedadas" para ir juntos a por el gimnasio más cercano.



Pikachu, el Pokémon más conocido y representativo de la serie.

CIUDADANO

No debemos olvidar que Pokémon Go también tiene algunos **INCONVENIENTES**. Vamos a ver algunos de ellos:

PRIVACIDAD Y GEOLOCALIZACIÓN. Un usuario puede desvelar la zona en la que reside al defender los gimnasios cercanos a su vivienda habitual o zonas en las que pasa más tiempo. Cualquier usuario puede ver el nombre del usuario que defiende el gimnasio.

SEGURIDAD FÍSICA Y VIAL. La geolocalización es una clave del juego. La constante búsqueda de nuevos "pokémon" puede hacer que el usuario esté fijando la mirada en la pantalla, aislándose de lo que ocurre a su alrededor. Por ejemplo, si para llegar a un punto concreto es necesario cruzar una calle, llegar al centro de una glorieta o [meterse en un túnel](#) para vehículos, puede que algún jugador acabe saltándose todas las normas de seguridad vial para conseguir su Pikachu. Otros riesgos que pueden poner en peligro nuestra seguridad o la de otras personas es [allanar una propiedad privada](#) para conseguir el objetivo o incluso la [conducción temeraria](#) si se juega mientras se conduce.

GASTOS DE DINERO. La descarga de la aplicación es gratuita aunque el juego permite realizar compras de diferentes objetos con "Poké monedas". Estas se consiguen con dinero real a través del pago en plataformas integradas en las tiendas oficiales de apps. Por ello, es importante mantener la atención en todo momento para evitar hacer cargos de dinero sin consentimiento y recibir un disgusto a la hora de consultar la cuenta. Además, no debemos olvidar que al ser un juego en línea estaremos consumiendo datos de nuestra tarifa.



La poké ball, aparato / bola de bolsillo utilizada para capturar y transportar a los Pokémon

TECNO-ADICCIÓN. Por las características del juego existe el riesgo de sufrir adicción al estar en permanente vigilancia para localizar las criaturas virtuales en nuestro entorno real. A pesar de que este juego obligue a los jóvenes a hacer ejercicio físico caminando mucho, no es recomendable que se pasen muchas horas utilizándolo. Puede provocar desatención de la situación en la que una persona se encuentra, chocar contra el mobiliario urbano o situaciones más peligrosas como saltarse un semáforo. El hecho de estar permanentemente pendiente de la pantalla al mismo tiempo que se camina y explora la ciudad puede provocar accidentes.

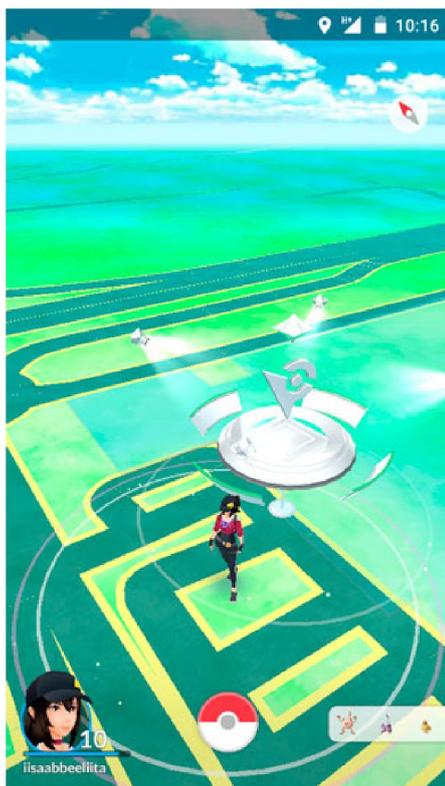
COMPORTAMIENTO INAPROPIADO. Se corre también el riesgo de que el comportamiento en el juego deje de ser tan amigable. Desde vigilar con demasiado celo que nadie ataque un gimnasio hasta modificar el nombre de los pokémon tratando de ser ofensivo o incluyendo amenazas.

BUENAS PRÁCTICAS

Si te animas a jugar a Pokémon Go, es importante que tengas presente una serie de recomendaciones:

DESCARGA LA VERSIÓN DE LOS SITIOS OFICIALES. De este modo podremos asegurarnos de su seguridad y de que en nuestro móvil no entra ningún otro "bicho" que no sea un "Pokémon". La aplicación está disponibles en [AppleStore](#) y [Google Play](#).

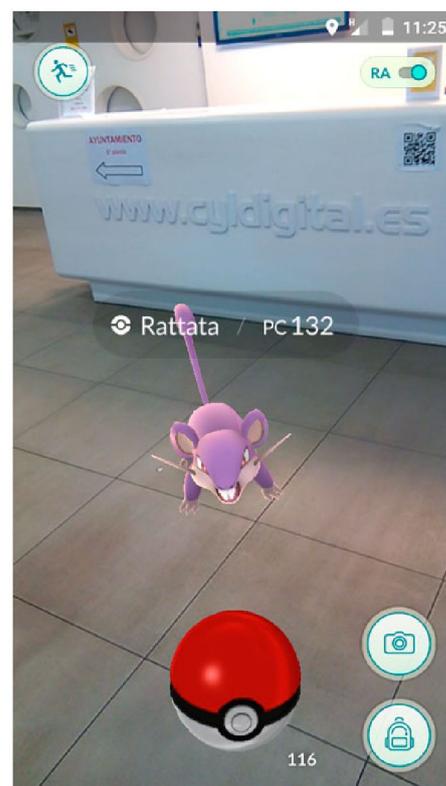
UTILIZA UN "NICK" QUE NO TE IDENTIFIQUE. Para evitar que cualquiera siga el rastro de los gimnasios que defendemos o pueda averiguar la zona en la que vivimos o en la que pasamos muchas horas jugando. Además, es recomendable que el nombre de usuario elegido no sea fácilmente relacionable.



Cuando luchas en un gimnasio y consigues derrotar a todos los "pokémon" alojados en él, el gimnasio se volverá de color blanco



Imágen de una de las "Póke paradas" que el juego sitúa en monumentos o lugares característicos de las ciudades



Un ejemplar de Pokémon "Rattata" visto en uno de nuestros Espacios CyL Digital

ESTABLECER TIEMPO DE JUEGO Y MOMENTOS DE USO. Tanto para los niños como jóvenes jugadores, es aconsejable establecer limitaciones en el tiempo dedicado al cabo del día. Las aplicaciones de control parental pueden resultar de ayuda para los padres. Además, la concienciación sobre la importancia de no supeditar el juego al resto de actividades que se estén haciendo es fundamental.

LA SEGURIDAD FÍSICA Y VIAL ES LO PRIMERO

LA SEGURIDAD FÍSICA Y VIAL ES LO PRIMERO. Ya son varios los [cuerpos de policía](#) que han advertido sobre los riesgos que suponen andar por la calle mirando sólo a la pantalla del móvil. La realidad aumentada es algo novedoso y llamativo, pero no se debe

olvidar que no es más que unas imágenes incrustadas en la realidad en que vivimos, y en la nuestra, hay carreteras, coches, semáforos, socavones, carriles-bici, otras personas... Por más que los chavales lleguen a meterse en el juego se les debe recordar que lo primero es mirar por dónde caminar y evitar accidentes.

LIMITAR LAS POSIBILIDADES DE COMPRA POR PARTE DE LOS MENORES. Se deben de configurar correctamente las opciones de pago, controlando las tarjetas, las cuentas de acceso y las contraseñas de las mismas.

Después de todo lo explicado querréis saber cuándo acaba el juego. Pues bien, la respuesta es NUNCA. Una vez que captures a todos los "pokémon" puedes seguir entrenándoles y subiéndoles de nivel hasta que desees.



Estefanía del Pozo Asensio
Animadora e Informadora Juvenil en CDR
Valdecea (Valladolid)
@CDRVALDECEA

ROBOTICA EDUCATIVA EN EL MEDIO RURAL

Trabajando la robótica educativa con niños y jóvenes de una forma innovadora y divertida para afrontar los desafíos tecnológicos del siglo XXI

Los niños de hoy en día, nacen y crecen rodeados por las nuevas tecnologías de la información. ¿Qué niño no ha tenido a su alcance tablets o smartphones? ¿Quién no ha jugado con alguna videoconsola? En la mayoría de casas nos encontramos con un ordenador, una tablet o un smartphone. Y, prácticamente aprenden por ellos solos a utilizarlas sin necesidad de una formación previa; de forma casi natural.

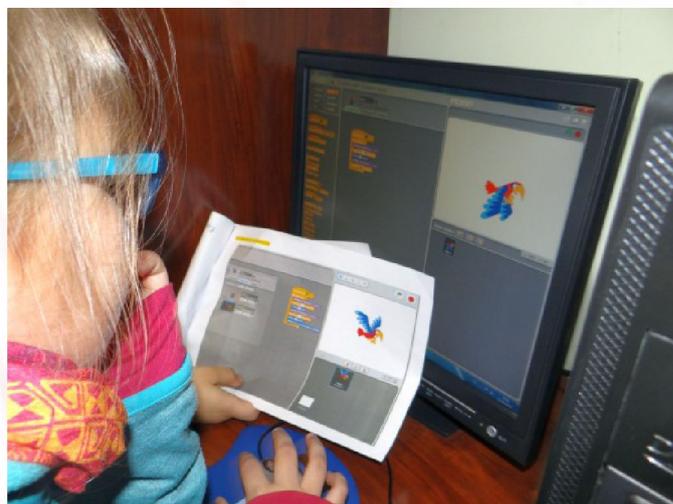
Con los avances tecnológicos surge la necesidad de crear un lenguaje de programación sencillo, para que sean los propios niños los que creen sus propios videojuegos y se adentren en el complicado mundo de la programación. Para poder dar órdenes a robots u ordenadores se crea este tipo de lenguaje de programación gráfico, Scratch.

Desde el Centro de Desarrollo Rural Valdecea

Una forma diferente de acercar al medio rural un sistema de enseñanza interdisciplinar que abarca diferentes áreas de la educación formal

nos pareció interesante esta propuesta y decidimos formarnos en el tema y llevar a cabo algunos talleres. En los últimos años, en nuestro centro, se han dado cursos de alfabetización digital, uso seguro de Internet, utilización de DNI electrónico y posicionamiento de los negocios en Google Maps, ¡Y ahora también, Robótica Educativa!

Nuestro centro abrió sus puertas en 1990. Una trayectoria de 26 años al servicio de las personas y del medio rural en el que nos encontramos, la zona Norte de la provincia de Valladolid. Llevamos a cabo diversos programas de ocio y tiempo libre, voluntariado, estimulación cognitiva, apoyo escolar, trabajo en residencias y educación de adultos, entre otros.



Manejo de Scratch a través de diferentes retos planteados

Desde el CDR Valdecea apostamos por el trabajo con las nuevas tecnologías para que niños y jóvenes aprendan de forma lúdica y divertida

En el 2015, desde el programa CyL Digital nos dieron la oportunidad, de formarnos en **Robótica Educativa**. Algo desconocido para nosotros, pero... ¡No hay reto que se nos resista! Nos gustó tanto el tema, que queríamos ser capaces de llevar todos los conocimientos aprendidos a las aulas y poder poner en práctica los contenidos.

Desde el CDR Valdecea, colaboramos puntualmente con los colegios de la zona en la que nos encontramos. Así que diseñamos un taller y se lo planteamos al CEIP Tierra de Campos (Villalón de Campos), al CRA Campos de Castilla (Becilla de Valderaduey) y al CP San Francisco (Mayorga). La acogida no pudo ser mejor, todos querían llevar a cabo esta actividad y conocer más acerca de la robótica en las aulas.

El taller estaba planteado para alumnos de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria y 1º y 2º de la Educación Secundaria. La duración del mismo era de dos horas por actividad y fue impartido por dos personas con formación en el tema (María Belén García Sandoval y Estefanía del Pozo Asensio). En la primera parte del taller, definimos qué es la robótica, qué es un robot, sus partes (física y lógica) y vimos ejemplos de robots en nuestro día a día (lavadoras, lavavajillas, microondas, etc.)

Una vez introducidos en el tema, nos dividimos por grupos. Y así, nos pusimos con el famoso y casi impronunciable SCRATCH, ese lenguaje de programación tan divertido para los niños. Visitamos la página web (<http://scratch.mit.edu/projects/editor>), vimos ejemplos de videos que habían realizado otros



Montaje de "pollos bailarines" con Lego WeDo

niños, tutoriales con guías paso a paso y aprendimos a descargarlo en nuestros ordenadores. Explicamos las diferentes zonas que nos encontramos en el programa: escenario, zona de objetos, menú de bloques, listado de instrucciones, configuración de objetos y control de movimiento y orientación del objeto, pero... ¡Nada mejor que la práctica para poder visualizarlo mejor!

Por eso, repartimos a cada grupo unos retos que debían resolver utilizando SCRATCH. Los retos eran sencillos, para comenzar a manejar el programa, ver todas las herramientas de las que se disponía y aprender a base de ensayo-error. Algunos de los retos planteados fueron: "persigue al ratón", "muévete al ritmo de la música", "di algo" o "movimiento de animación".

La segunda parte estaba dedicada a LEGO WEDO. Ya habíamos programado y dado nuestros primeros pasos en eso tan complicado que es la programación. Había llegado el momento de construir nuestro robot e intentar que éste funcionara.

Nos surgía una duda, ¿trabajaríamos todos haciendo el mismo trabajo? ¡No! Cada uno tendría un rol que debía desempeñar para que todo funcionara correctamente. Así, teníamos: un constructor, encargado del diseño físico y el

correcto montaje, un programador, encargado de dar las instrucciones adecuadas al robot y, un jefe de proyectos, encargado de que todo en su conjunto funcionase correctamente, como si de la construcción de una casa se tratara.

Ahora sí estábamos organizados. El robot que tenían que construir era "los pollos bailarines". Les facilitamos un paso a paso para su montaje y programación y sólo quedaba ¡que el TRABAJO en EQUIPO fuera el correcto!

Una vez montado y programado las caras de asombro y felicidad se hacían notar. "Funcionaaaaa", "Alaaa, se mueve", "Mirad, mirad. ¡Se para si le acerco la mano!", "¿Qué pasaría sí...?", "Probamos a poner otro sensor de...", señales inequívocas de que el taller había funcionado correctamente y habían aprendido muchos conceptos e ideas de una manera lúdica y divertida.

Después de visitar los tres colegios y alrededor



Programación del robot para darle movimiento

El trabajo en equipo les ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación, que cada día son más importantes en nuestra sociedad

de 100 niños, ¡Queríamos más! Otro de los programas en los que trabajamos es el ocio y el tiempo libre. Este año, junto con el Ayuntamiento de Mayorga, hemos organizado "Vente los viernes", un programa que pretende que los jóvenes del medio rural tengan una programación más amplia para pasar sus ratos de ocio. Pues bien, añadimos un taller de robótica para jóvenes entre 12-16 años en la Casa de Cultura de Mayorga.

Esta vez todo era más fácil. La mayoría de los participantes ya habían estado en el taller del colegio, por lo que dimos unas pautas iniciales y... ¡a dar rienda suelta a la imaginación! Construimos con LEGO WEDO el cocodrilo, el chutador a gol, la peonza y el limpiaparabrisas. A los jóvenes les resultó muy atractivo y creó ese "gusanillo" que queríamos para que luego en sus casas siguieran investigando y practicando con Scratch, y los más afortunados (a los que les regalaron el Kit) con Lego Wedo.

Las impresiones generales, tanto de participantes como de maestros, han sido favorables y positivas, lo que ha hecho que nos planteemos hacer nuevos talleres o plantear extraescolares de robótica en los colegios de cara al nuevo curso escolar para seguir con los aprendizajes adquiridos.

A nivel particular ha sido una experiencia novedosa a la par que enriquecedora. Como maestra, en la era tecnológica en la que nos encontramos, es necesario una formación continua del profesorado adaptada a todo lo nuevo que va apareciendo. Una vez más, un nuevo reto se nos plantea: la robótica. ¿Qué receta tenemos los maestros para ir actualizando nuestra formación? Una pizca de ganas, un chorro de ganas de aprender y un poquito de esfuerzo.

En el aula, además de la motivación intrínseca que implican los robots, las posibilidades pedagógicas de éstos no se limitan al juego, sino que fomentan la curiosidad, ayudan a razonar y solventar problemas, y logran, entre otros, un aprendizaje significativo basado en la experiencia. Creo que con estos talleres hemos conseguido que los alumnos no recurran a la tecnología como un juguete, sino que den un paso más hacia adelante. No se trata de crear "niños robots" sino que estos niños sepan trabajar con los robots.

Trabajo en equipo: constructor, programador y jefe de proyectos



LO QUE NECESITAS SABER SOBRE



ARDUINO

Sara Rodríguez Hernández
Alumna en prácticas en el Espacio CyL
Digital de Salamanca

¿CIENCIA FICCIÓN? NO, TECNOLOGÍA.

Cada vez son más los adeptos a la robótica y la electrónica, y un claro ejemplo de ello son las competiciones entre robots, como la [Robot Challenge](#), que cuenta ya con más de 500 robots de más de 45 países o la [Robocup](#), la competición futbolística de robots más importante que busca fomentar y promover los robots autónomos.

Entre la variedad de opciones de acercarnos al mundo de la robótica que tenemos a nuestro alcance, **Arduino** es una de las más interesantes, ya que es una plataforma de [código abierto](#), tanto hardware como software, diseñada para facilitar el uso de la electrónica permitiendo a cualquier persona realizar proyectos interactivos.

Arduino está compuesto de una placa con un [microcontrolador](#) sencillo, que actúa a modo de

cerebro, y un entorno de desarrollo para la creación de prototipos y/o programas con los que ordenar a nuestra placa una serie de instrucciones para que tenga cierto comportamiento.

ARDUINO ES UNA PLATAFORMA DE CÓDIGO ABIERTO, DISEÑADA PARA FACILITAR EL USO DE LA ELECTRÓNICA

La placa está formada por un microcontrolador, un circuito impreso y unos puertos digitales y analógicos de entrada/salida, y está disponible tanto de forma ensamblada, como en forma de kits.

Arduino es hardware libre, por lo que cualquier persona puede diseñar su propia placa. Esto

hace que se disponga de funciones diversas y que se puedan controlar distintos dispositivos. Además, el entorno de desarrollo integrado o IDE, encargado de comunicar el ordenador y la placa, escribir las aplicaciones y ejecutarlas o depurarlas, es también libre, y se puede descargar gratuitamente.

¿Cómo funciona Arduino?

La placa funciona como un pequeño ordenador. Primero recibe los datos del entorno a través de los sensores, y después procesa los datos recibidos en función de la programación que se haya desarrollado, generando una nueva información que activa los actuadores para que realicen su función y se accionen.

ARDUINO ES UNA HERRAMIENTA PARA HACER QUE LOS ORDENADORES "SIENTAN" GRACIAS A LOS SENSORES CONECTADOS EN SU PLACA, Y "CONTROLAN" EL MUNDO A TRAVÉS DE ACTUADORES.

La plataforma Arduino se programa mediante el uso de un lenguaje propio basado en [Processing](#), un lenguaje de alto nivel orientado a objetos.



¿Para qué usar Arduino?

Arduino se puede utilizar para multitud de aplicaciones: crear objetos interactivos, leer datos de una gran variedad de interruptores y sensores, y controlar luces, motores u otros actuadores físicos. Los proyectos de Arduino pueden ser elementos autónomos, comunicar o interactuar con un programa que se ejecute en un ordenador o conectar a otros dispositivos, todo ello para interactuar tanto con el hardware como con el software.

Por ejemplo, se puede controlar un elemento como un motor que abra o cierre una puerta en función de la proximidad de una persona u objeto mediante un sensor conectado a la placa de Arduino, o transformar la información que recibe y convertirla para que la entienda un ordenador.

ARDUINO SE PUEDE UTILIZAR PARA CREAR OBJETOS INTERACTIVOS, LEER DATOS DE INTERRUPTORES Y SENSORES, Y CONTROLAR LUCES, MOTORES U OTROS ACTUADORES FÍSICOS.

Arduino no son sólo placas. También cuenta con escudos o shields, kits, accesorios e impresoras 3D, que se usan para dar funcionalidad extra al proyecto.

Si quieres conocer más sobre este mundo de la robótica, ven a descubrir lo que hacemos en los Espacios CyL Digital.

HAZTE

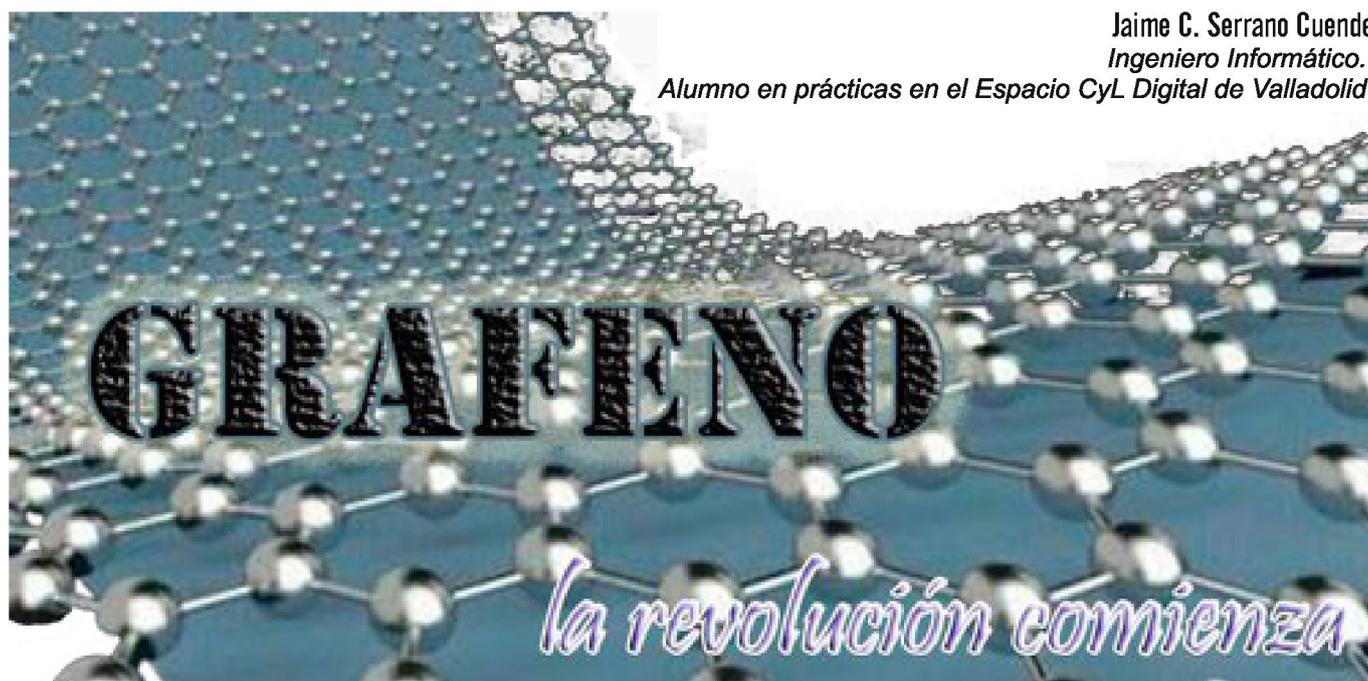
VOLUNTARIO

TECNOLOGICO



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

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



Jaime C. Serrano Cuende
Ingeniero Informático.

Alumno en prácticas en el Espacio CyL Digital de Valladolid

El material que cambiará nuestras vidas

La penicilina, el microondas, los rayos X, el marcapasos, el plástico, los Post-it... son elementos que en principio no tienen nada en común, aparte de ser cosas que hoy en día consideramos como normales o de uso habitual y casi indispensables en nuestras vidas. Pero si ahondamos un poco en el origen de cada uno de ellos, veremos que todos comparten un aspecto al menos curioso. Todos ellos se descubrieron de forma fortuita o accidental, y la historia de su descubrimiento pasó a ser parte del encanto de cada invento.

Pues bien, aunque el grafeno se conoce desde 1930, se había abandonado su uso e investigación por considerarse demasiado inestable. La historia de lo que podríamos llamar el redescubrimiento de este material no tiene nada que envidiar a las historias que rodean el descubrimiento de los ejemplos mencionados anteriormente, las cuales invito a consultar al lector para saciar su curiosidad.

En la universidad de Manchester, en 2004, el físico de origen ruso Andre Geim estaba al cargo

de varios estudiantes de doctorado y buscaba una nueva línea de investigación para un nuevo estudiante recién llegado y puesto a su cargo llamado Konstantin Kostya Novoselov. A Geim no se le ocurría un tema para el doctorado del recién llegado y, entonces se fijó en el tema de otro estudiante el cual investigaba el grafito.

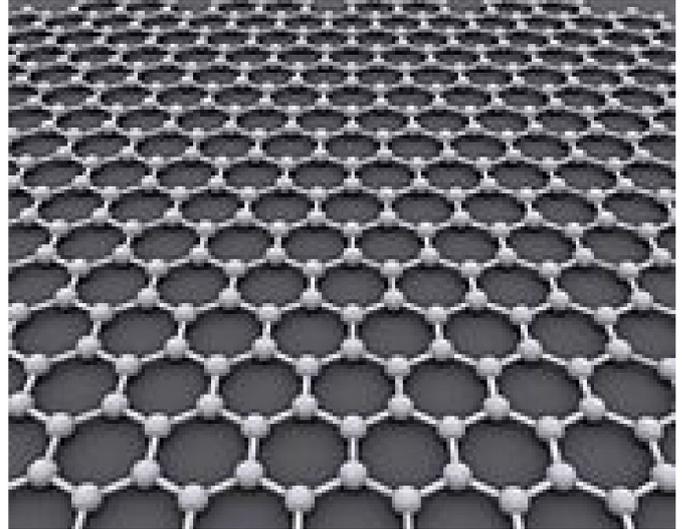
El grafeno se conoce desde 1930, pero fue abandonado su uso e investigación por considerarse demasiado inestable.

Para realizar el estudio del grafito es preciso que su superficie esté lo más pulida y limpia posible. Para conseguir esto, los laboratorios (los cuales están dotados de alta tecnología) utilizan una técnica un tanto rudimentaria. El proceso se divide en tres fases:

- Pegar una tira de cinta adhesiva sobre un trozo de grafito.
- Tirar con decisión.
- Repetir hasta conseguir el resultado

Andre Geim tomó una decisión que le llevo a él y a su estudiante, Konstantin, a ganar en 2010 el premio Nobel de Física.

Siguiendo estos tres sencillos pero eficaces pasos, lo que se consigue es arrancar las capas más superficiales, que son las que normalmente están dañadas y contaminadas, y se trabaja con el grafito resultante. Geim tomó una decisión que le llevó a él y a su estudiante, Konstantin, a ganar en 2010 el **premio Nobel de Física**. Decidió que la nueva línea de investigación para el doctorado de Konstantin, se basara en el estudio de los restos de las tiras de cinta adhesiva que se utilizaban para limpiar el grafito y que hasta ese momento se tiraban a la basura. Lo que ninguno de ellos se imaginaba es que entre los cientos de láminas de grafito desechadas, algunas serían mono capas cristalinas de grafito, lo que hoy en día se conoce como grafeno, cuyas características, hacen que las aplicaciones de este material sean casi infinitas.



Representación artística del grafeno

Fuente: wikipedia

Técnicamente, es un material tan importante porque combina propiedades que no se dan juntas, ni en tan alto grado en otros compuestos.

Es un material tan fino que **se le considera bidimensional**. Está compuesto por una sola capa de átomos de carbono dispuestos de forma hexagonal.

Gran dureza, se estima en aproximadamente unas 200 veces la del acero.

Posee **gran elasticidad y flexibilidad**, lo que hace que sea posible aplicarlo en muy diferentes superficies, ya que es moldeable.

Es **muy buen conductor del calor** y mejor **conductor eléctrico** que el cobre.

Es **transparente y muy ligero**, unas 5 veces más ligero que el aluminio.

Soporta bien la radiación ionizante, por lo que se puede aplicar en ámbitos como el sanitario.

Elevada densidad, es un material **muy denso**. Permanece en condiciones muy estables cuando se le somete a grandes presiones.

Efecto antibacteriano: las bacterias no crecen en él.

propiedades del
GRAFENO

Debido a sus características el grafeno tiene muchas aplicaciones en diversos campos.

ALGUNAS APLICACIONES DEL **GRAFENO**



Los **dispositivos electrónicos** sufrirán un gran cambio gracias al grafeno, pues sus pantallas serán mucho más finas y flexibles, y sus circuitos serán más pequeños, ligeros y eficientes



El **almacenamiento energético** será una de las aplicaciones que causará más impacto, pues se están fabricando, prototipos de baterías para automóviles con mayor capacidad, menor peso y tamaño. Las cifras que se manejan plantean que la autonomía puede llegar a más de 600 km (frente a los 150 km con las actuales), el peso de la batería sería de 90 kg (frente a los 280 kg de las actuales), y el tiempo de carga se mediría en minutos y no en horas como pasa en las actuales.



Energía solar: el grafeno es capaz de transformar un fotón (partícula de luz) en múltiples electrones capaces de conducir corriente eléctrica. Esta propiedad hace que el grafeno sea la base para la innovación de cualquier dispositivo de energía solar.



Materiales de construcción: cualquier material actual es sensible de mejora y el grafeno se puede usar con dicha finalidad. Por ejemplo, se puede añadir una capa de grafeno a un simple cristal y hacer que este se convierta en un cristal inteligente, dándole la capacidad de volverse opaco o cambiar de color bajo los parámetros que le indiquemos. Debido a la gran dureza, se podría utilizar en la construcción de aviones, satélites, edificios, chalecos antibalas, etc., otorgándoles mayor resistencia con un decremento de su peso.



En la **industria médica** el grafeno también será revolucionario, pues se podrá utilizar en la fabricación de prótesis e incluso se podrá aplicar para mejorar el tratamiento de algunas enfermedades, como se ha demostrado recientemente, con la construcción de un parche para monitorizar e incluso suministrar insulina a los pacientes con diabetes.

El grafeno posee el potencial necesario para revolucionar muchos aspectos de nuestras vidas, pero debemos ser conscientes de que algunas de sus aplicaciones podrían aparecer muy rápido, mientras que otras necesitarán algunos años más de duro trabajo e investigación.




nuevas fórmulas para
atraer clientes

M^a Teresa Soto Martínez
Alumna en prácticas en el Espacio CyL
Digital de Salamanca

UNA OPORTUNIDAD PARA LA VENTA ONLINE DE LAS PYMES

El uso de las TIC supone una mejora en la competitividad de las empresas, fomenta su crecimiento e innovación y ayuda a su expansión internacional. Así se recoge en el [Plan TIC en PYME y comercio electrónico](#) de la [Agenda Digital para España](#), orientado a conseguir que las empresas realicen un uso más eficiente e intensivo de las tecnologías digitales, transformando así sus procesos y estructuras, en aras de mejorar su productividad y competitividad.

Según el último [informe de indicadores de Sociedad de la Información de la ONTSI](#), el comercio electrónico va muy lentamente calando entre las PYMES, siendo un 23 % las que han realizado compras online, y sólo el 16 % las que venden a través de Internet.

En el ámbito del comercio electrónico, las PYMES cuentan con diversas opciones para vender sus productos o servicios a través de la red: desde su propia tienda online hasta las plataformas de venta o marketplaces, que facilitan la transacción entre el vendedor y el comprador asegurando que se desarrolla en las mejores condiciones.

[Ebay](#) y [Amazon](#) son dos de las plataformas de venta más conocidas como marketplaces y, que representan **nuevas fórmulas para atraer clientes** locales o internacionales.

Desde el punto de vista del autónomo o PYME, estas plazas de mercado resultan especialmente útiles para favorecer el negocio, ya que cuentan

con **medidas que garantizan la seguridad** de la transacción mediante programas de seguridad y protección contra fraudes tanto para vendedores como para clientes. Sin embargo, se debe tener en cuenta que, tanto eBay como Amazon, están **centradas en la venta de productos físicos** y, por consiguiente, si la naturaleza del negocio es la venta de servicios, estas plataformas no representan una alternativa para la venta online.

ESTOS MARKETPLACES FACILITAN LA TRANSACCIÓN ENTRE EL VENDEDOR Y EL COMPRADOR ASEGURANDO QUE SE DESARROLLA EN LAS MEJORES CONDICIONES

En líneas generales, algunas de las diferencias que se podrían destacar entre una plataforma y otra, desde el punto de vista del vendedor, serían el tipo de enfoque que plantean y las opciones de registro. Mientras que Amazon se caracteriza por la experiencia de compra que ofrece a sus clientes, eBay facilita a los vendedores la utilización de herramientas que permiten destacar sus marcas con mayor facilidad, así como la inclusión de subastas.

Respecto al tipo de registro, en eBay existe la posibilidad de registrarse como particular o como profesional. Mientras que Amazon solamente permite el registro como vendedor para aquellos que realicen una actividad económica. Además en Amazon podemos encontrar productos ofertados por la propia compañía, mientras que eBay sólo ofrece soporte para la venta.

Sin embargo, antes de continuar, la gran

pregunta es: **¿debería ampliar mi presencia más allá de mi tienda física o en línea, y comenzar a vender mis productos en eBay y Amazon?** La respuesta a esta pregunta depende de factores tales como el tipo de producto, el grado de competencia existente en esa categoría, las tarifas y restricciones del sitio del sitio de comercio.

Por este motivo, es imprescindible estudiar todas las variables con cautela antes de desarrollar la estrategia de la presencia en estas plataformas de venta, puesto que este hecho puede convertirse en un éxito para algunas empresas y en un fracaso para otras.

ES IMPRESCINDIBLE ESTUDIAR TODAS LAS VARIABLES ANTES DE DESARROLLAR LA ESTRATEGIA DE LA PRESENCIA EN ESTAS PLATAFORMAS DE VENTA

Entre los principales beneficios cabe destacar el posible **aumento de las ventas**. eBay y Amazon cuentan con una **presencia online a gran escala**, recibiendo millones de visitas diarias de usuarios que prefieren una experiencia de compra caracterizada por la variedad, y donde todo esté en un solo lugar. La oportunidad, en este caso, reside en convertir a los visitantes en clientes e incrementar así el volumen de ventas.

No obstante, dicha presencia online a gran escala y la posible **internacionalización del negocio** a través de estas plataformas de venta, tienen la contrapartida derivada de las **dificultades logísticas** que genera la venta a nivel internacional.



EMPRESA

En este sentido, Amazon ofrece el servicio ["Logística de Amazon"](#), a través del cual, la propia plataforma se encarga de la gestión logística completa, asegurando envíos rápidos y atención al cliente. De este modo, la empresa contratante no debe preocuparse por el tema logístico, pudiendo así, reducir sus costes fijos y dedicar su tiempo al crecimiento y expansión del negocio.

Asimismo, es necesario mencionar cómo la **exposición de los productos y el negocio** a través de estos marketplaces se ve incrementada, puesto que sus millones de visitantes posiblemente no buscarán un negocio o tienda en concreto, pero al realizar la búsqueda de un producto en estas plataformas de venta, podrán descubrir nuestro negocio y productos, que de otro modo, posiblemente no hubiesen conocido, o que incluso hubiesen comprado a la competencia.

Otro de los aspectos favorables es el relativo a la posibilidad de **fidelizar clientes**. Una vez realizada una compra, existe la posibilidad de fidelización a través de un servicio extraordinario y, por supuesto, del cumplimiento de los envíos y entregas. Esto

tiene especial relevancia cuando se trata de productos pertenecientes a una categoría propicia para la repetición de ventas.

EL AUMENTO DE LAS VENTAS, EL INCREMENTO DE LA EXPOSICIÓN DE LOS PRODUCTOS Y LA POSIBILIDAD DE FIDELIZACIÓN SON SUS PRINCIPALES BENEFICIOS

Además, analizar las tarifas de publicación de anuncio y suscripción a tienda, así como las comisiones por venta, deben ser aspectos a tener en cuenta, puesto que son diferentes dependiendo del tipo de registro realizado. Es decir, si el registro es como particular o empresa en el caso de eBay, o si existe suscripción a tienda, en cuyo caso los precios varían.

Por último, aprender y manejar ambas plataformas de venta requiere un cierto tiempo, por lo que sería recomendable operar solamente con aquella que **mejor se adapte a los objetivos planteados y a las características del negocio**.





José Antonio González Martínez
 Jefe de servicio de Sociedad de la Información
 Dirección General de Telecomunicaciones
 @josegonzalez

Los pueblos se incorporan a la revolución “Smart”

Gracias a los medios de comunicación, el concepto de **ciudad inteligente** o smart city ya es conocido por muchas personas a día de hoy. La idea nos resulta familiar: hace referencia a ciudades en las que se emplean las nuevas tecnologías para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos, aumentar la eficiencia de los servicios públicos ofrecidos y garantizar la sostenibilidad del medio urbano. En una ciudad “smart”, el tráfico está regulado de manera inteligente, conociendo en tiempo real la circulación que hay en cada momento; el alumbrado público se gestiona automáticamente para aprovechar al máximo las horas de luz y sólo se enciende, si pasan coches o personas; podemos encontrar una plaza de aparcamiento libre a través de nuestro móvil, y un largo etcétera de servicios útiles para nosotros.

Ahora, también es posible extender el concepto de ciudad inteligente al medio rural. Con un acceso a Internet que ha mejorado en los últimos años, se puede aplicar las tecnologías en municipios mucho más pequeños que las ciudades. Es más, en los pueblos existen necesidades específicas que se pueden cubrir ayudándose de las TIC, por ejemplo, la modernización de la industria agrícola y ganadera, la gestión del medio ambiente, la creación de nuevos negocios con la consiguiente fijación de población, el impulso del turismo rural o la atención y asistencia a las personas mayores en zonas con altas tasas de envejecimiento.

En este contexto es donde surge el término de **Territorio Rural Inteligente**, un concepto amplio que recoge todos los aspectos de la vida en el territorio que pueden verse beneficiados por el

Ahora, es posible extender el concepto de ciudad inteligente al medio rural: el Territorio Rural

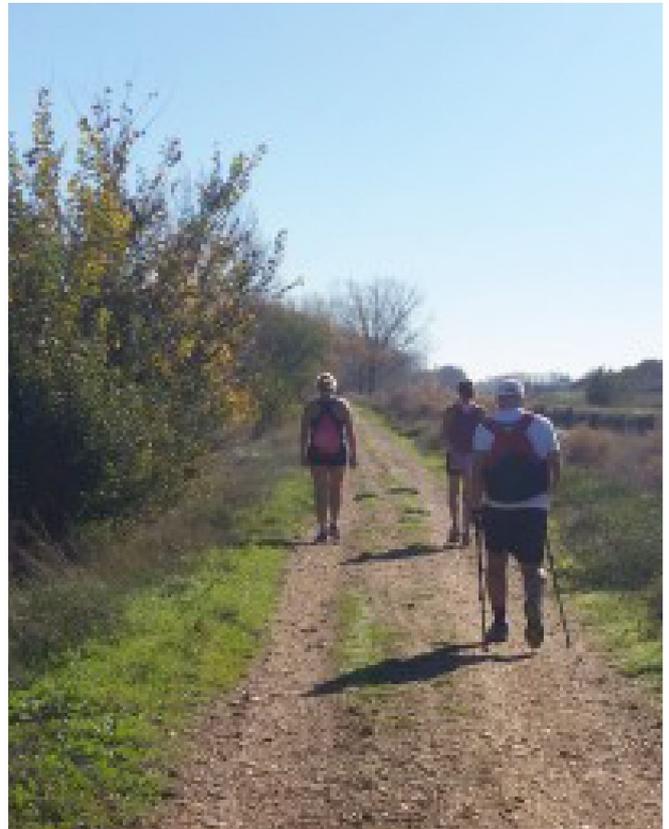
uso de las TIC. A continuación, se exponen sólo algunas de las áreas más representativas y ejemplos de servicios de Territorio Inteligente, ya que los escenarios de aplicación son infinitos.

TURISMO INTELIGENTE

- Aplicaciones móviles con información turística personalizada en función de las necesidades del visitante (turismo de aventura, cultural, naturaleza, etc.), que permiten organizar su experiencia turística antes, durante y después de la estancia.
- Rutas senderistas geopositionadas y balizas informativas inalámbricas con información turística y de ocio en la zona.

ENTORNO INTELIGENTE

- Alumbrado público. Instalación de sensores lumínicos y de presencia en las farolas para programar de manera automática el encendido y apagado de las mismas. Gestión remota del alumbrado de las farolas, con el ahorro energético que supone y el ajuste a las necesidades de visibilidad de los viandantes.
- Gestión inteligente del agua. Uso de sensores de humedad para la programación del riego público, detección de fugas en el sistema de abastecimiento, control remoto del bombeo en depósitos de agua y lectura de contadores particulares de agua.
- Optimización de las rutas de recogida de basuras y residuos por los pueblos mediante la instalación de sensores volumétricos en contenedores que envían datos sobre su capacidad en cada momento permitiendo calcular las rutas más eficientes para la recogida.



El entorno rural tiene unas necesidades específicas que pueden cubrirse gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación

MOVILIDAD INTELIGENTE

- Planificación y coordinación de los distintos tipos de transporte en el medio rural: coche, autobús, tren, etc.

BIENESTAR INTELIGENTE

- Servicios de teleconsulta y telediagnóstico, especialmente para personas mayores

GOBERNANZA INTELIGENTE

- Servicios de administración electrónica ofrecidos a ciudadanos y empresas.
- Gobierno abierto, transparencia, participación ciudadana y datos abiertos.

Desde hace años, las administraciones públicas están apoyando la incorporación de las TIC en el entorno rural. Un ejemplo de ello es la Red de Municipios Digitales, una iniciativa de la Consejería de Fomento y Medio Ambiente y las principales administraciones locales de Castilla y León, que ayuda a desarrollar servicios públicos online en los municipios de nuestra comunidad. Para seguir el camino hacia el objetivo del Territorio Rural Inteligente, es importante que exista una coordinación y cooperación entre todas las administraciones públicas, especialmente ayuntamientos, mancomunidades y diputaciones, para que los vecinos del medio rural puedan aprovecharse de estos servicios, reaprovechando recursos e infraestructuras comunes.



LA GUÍA DE USOS Y ESTILO EN REDES SOCIALES DE LA



PUBLICA SU 4ª VERSIÓN

Antonio Ibáñez Pascual
Jefe de servicio del SIAU y la Web
Corporativa
Junta de Castilla y León
@aibapas
<https://es.linkedin.com/in/ibapasan>



Una herramienta imprescindible en la estrategia de presencia en redes sociales

La actividad en redes sociales de la Junta de Castilla y León se remonta al año 2009. Sin embargo, se trataba de iniciativas individuales de algunos centros directivos sin una coordinación de las actuaciones realizadas por todas ellas.

Conscientes de la importancia de aprovechar el potencial de este canal de comunicación emergente en la relación con el ciudadano, y de las sinergias y puntos en común de todas las

cuentas, en 2011 comienzan los trabajos de coordinación de todas ellas, identificando e inventariando, en un primer paso, a todas las cuentas ya existentes, estudiando la situación de cada una de ellas y poniendo cara a sus gestores.

Todo este trabajo se vio impulsado con la aprobación, en marzo de 2012, del [modelo de Gobierno Abierto de la Junta de Castilla y León](#). En noviembre de ese mismo año, se crearon las

cuentas de **Comunicación y de Atención al Ciudadano 012**, que venían a satisfacer las necesidades de información y relación con el ciudadano en dos áreas no cubiertas hasta entonces. Junto con la puesta en marcha de estas cuentas, publicamos la primera versión de la [Guía de usos y estilo en redes sociales](#), con la que pretendíamos reflejar nuestra forma de trabajo estratégico en redes sociales.

La disyuntiva ya no trata de estar o no estar, sino de cómo estar en redes sociales

Ahora bien, estar en redes sociales no es suficiente. No se trata de estar por estar. Al igual que con otras actuaciones que realizamos, se trata de saber las razones por las que estamos, cuáles son nuestros objetivos, cómo vamos a medirlos, qué recursos hay disponibles para ello... En definitiva, debemos contar con una estrategia global de presencia en redes sociales. Ya no sólo para cada cuenta individual, sino para toda la Junta de Castilla y León.

El trabajo de definición de dicha estrategia se basó en conocer las buenas prácticas que estaban llevando a cabo las cuentas existentes, ver los puntos de mejora y cuál debería ser el proceso lógico de creación y mantenimiento de estas cuentas y de las próximas a crear. Además, como no podía ser de otra forma, estudiamos cómo estaban trabajando otras administraciones tanto a nivel nacional (como la [Generalitat de Catalunya](#)), o internacional (como el [Gobierno de Nueva Zelanda](#)).

La guía pretende cubrir todo el ciclo de vida de una presencia en redes sociales

A dicha guía hemos pretendido darle una orientación práctica que nos sirva para cubrir todo el ciclo de vida de la presencia en redes sociales de la institución:

1. En primer lugar, hacemos un breve repaso de las principales redes sociales. No se pretende hacer un análisis exhaustivo, dado que hay mucha y muy buena documentación disponible en Internet.
2. Posteriormente, se hace un balance sobre los beneficios y puntos a tener en cuenta por los responsables de cada departamento, antes de solicitar la creación de una cuenta.
3. A continuación se distingue entre la gestión de redes sociales a título personal (que puede tener mucha utilidad para mejorar nuestro trabajo en la administración) o gestionando cuentas corporativas. Sobre todo, en cuanto a las implicaciones de las actuaciones de una administración en canales que son en su mayoría, de intercambio de información entre particulares.
4. El procedimiento de solicitud de nuevas cuentas a la Dirección de Comunicación y su creación efectiva debe estar claro, para garantizar que las nuevas cuentas tengan la garantía de que vayan a estar bien gestionadas.
5. Los siguientes apartados definen cómo se debe gestionar la presencia, publicación de contenidos y conversación con otros usuarios, incluyendo buenas prácticas tanto de coordinación interna como en la ejecución de acciones con el resto de usuarios.
6. Finalmente, los últimos apartados se destinan a la monitorización y definición de indicadores; datos que nos sirven para evaluar nuestra presencia, y sin los cuales va a ser imposible acometer acciones de mejora.

SERVICIOS PÚBLICOS DIGITALES

En definitiva se trata de una guía que, como podéis comprobar, aborda una serie de cuestiones comunes a la presencia en cualquier administración pública o incluso entidad privada que quiera acometer las acciones necesarias para estar de forma ordenada en redes sociales. Por eso mismo, la guía está redactada de forma que su contenido pueda ser extrapolado a cualquiera de ellas, contando además con una licencia Creative Commons Reconocimiento 3.0 que permite su reutilización.

Sabemos que se trata de un documento vivo y que debe adaptarse a la evolución de las redes sociales y a las nuevas necesidades que se van detectando en su gestión. La segunda edición fue publicada en febrero de 2014 y la tercera en abril de 2015, y hasta llegar a la cuarta versión que recientemente hemos publicado, hemos seguido trabajando en este documento de forma constante para que refleje lo más fielmente posible, tanto nuestra tarea de definición estratégica global, como la gestión diaria individual de cada cuenta.

Los datos de descargas de la tercera versión, más de 11.500, demuestran el interés que despierta un documento como este, lo que nos hace tomarnos el trabajo de actualización con más responsabilidad, si cabe.

Esta última versión, al igual que la anterior, está publicada en formato PDF accesible, lo cual permite que pueda ser utilizada y reutilizada por cualquier usuario, al tener un diseño para todos. Además, cuenta con una versión imprimible.

Junto con la guía se ha publicado también una [Infografía sobre usos y abusos gramaticales](#) con recomendaciones técnicas y lingüísticas para escribir correctamente un tuit.

Por otro lado, no quiero dejar de mencionar la [Guía Práctica para el uso de las Redes Sociales en los Ayuntamientos](#), un documento publicado en 2012, y que complementa a la guía de usos y estilo con otros casos y ejemplos que, en su mayor parte siguen vigentes.



Cuenta de CyL Digital en la red social twitter, @cyldigital en <https://twitter.com/cyldigital>

Como se ha comentado al inicio, la guía no deja de ser una herramienta para reflejar nuestra forma de trabajo. Este trabajo, realizado día tras día, implica a muchos empleados públicos que dedican un gran esfuerzo en la gestión de las [18 cuentas en redes sociales de la Junta de Castilla y León](#). Estas páginas y perfiles cuentan con una gestión distribuida, de manera que es el personal de los propios centros directivos competentes en cada materia objeto de la cuenta, los que se encargan de gestionarlas. Lo cierto es que son ellos los que tienen el conocimiento técnico, conocen las principales novedades y el trabajo interno de la administración.

La gestión de las cuentas la realiza personal de cada centro directivo, con el apoyo y coordinación de la Consejería de la Presidencia

Ese trabajo individualizado de cada cuenta se ve reforzado por el trabajo de la Consejería de la Presidencia que realiza una coordinación y apoyo continuo a todas ellas, gracias a su experiencia tanto en comunicación como en el entorno digital.

Este apoyo se traduce en varias líneas de actuación, como son:

- Apoyo en la monitorización y escucha activa.
- Formación y asesoramiento en la creación de contenidos.
- Elaboración y análisis de indicadores de seguimiento.
- Recopilación y distribución de buenas prácticas y casos de éxito en las cuentas corporativas.
- Coordinación en el impulso de actuaciones y campañas.
- Asistencia en la anticipación y gestión de crisis.

Redes Sociales

Comunicación Junta de Castilla y León	   
Atención al ciudadano 012	
Emergencias 112	  
Educación	
Sanidad	  
Castilla y León es vida	   
Tierra de Sabor	   
Juventud	 
Museos de Castilla y León	  
Cultura de Castilla y León	 
Archivos de Castilla y León	
CREFES Formación y estudios sociales	
ECLAP	  
Tus ideas cobran vida	 
Patrimonio Natural	  
Castilla y León Comunidad Digital	  
Energía	
Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León	 

Cuentas de la Administración Regional en Redes Sociales

Todos estos trabajos se realizan tanto de forma individualizada con cada una de las cuentas como mediante la realización de reuniones y talleres de forma conjunta con todas ellas.

Esta estrategia de presencia en redes sociales de la Junta de Castilla y León es un claro reflejo del interés de la administración regional por acercar la institución a los ciudadanos y empresas de la Comunidad, y ofrecerles una vía de comunicación y participación más cercana.



Guía Práctica para el uso de las Redes Sociales en los Ayuntamientos

¿QUÉ SIGNIFICA?

¿QUÉ SIGNIFICA?

Nomofobia

Término inglés que se traduce como fobia o miedo irracional a no disponer del teléfono móvil, y que padece, sin saberlo, al menos la mitad de la población.

La dependencia a este dispositivo electrónico genera una sensación injustificada de incomunicación cuando el usuario no puede disponer de él, bien porque lo ha dejado olvidado en casa, se haya agotado la batería o esté fuera de cobertura.

Los síntomas de este trastorno son ansiedad, malestar general, enfado o inquietud, pensamientos obsesivos, dolor de cabeza, sentimiento de culpa y disminución de la autoestima.



Vamping

Se define como vamping al fenómeno por el cual las personas, generalmente adolescentes, utilizan aparatos electrónicos (móvil, tablet, ordenador, etc.) durante la noche, reduciendo las horas necesarias de sueño para lograr un buen descanso.

Esta práctica recibe su nombre de la unión de las palabras en inglés vampire (vampiro, caracterizado por su actividad nocturna) y texting (acción de enviar mensajes de texto a través de aparatos electrónicos).

La Federación Americana del Sueño establece una serie de medidas de prevención que pasan por un consumo responsable de tecnología y que buscan evitar el vamping y el desarrollo de una adicción por estos dispositivos. Por ello, es recomendable controlar y limitar el tiempo dedicado a los dispositivos electrónicos.



¿QUÉ SIGNIFICA?

¿QUÉ SIGNIFICA?

Móvil modular

Los móviles modulares, a diferencia de los móviles actuales hechos casi de una sola pieza, están formados por diferentes componentes (módulos) que se pueden sacar y cambiar fácilmente.

Un teléfono modular está formado por distintos bloques hardware para el procesador, batería, cámara, memoria RAM, etc. Así, si uno de los módulos falla o se queda anticuado, se puede extraer ese componente y cambiarlo por otro mejor.



La andadura del móvil modular comenzó a finales de 2013 en la compañía Phoneblocks, quien posteriormente se unió a Google y Motorola, para llevar a cabo el Proyecto Ara, con el objetivo de sacar al mercado el primer móvil modular próximamente. Microsoft y Samsung, por su parte, también preparan sus modulares para su comercialización.

Botnet

Una botnet o red zombi de ordenadores es aquella que es capaz de controlar muchos ordenadores de usuarios de forma remota para propagar virus, generar spam y cometer otros tipos de delitos y fraudes en la Red.

Los síntomas de que el ordenador se ha convertido en un zombi son que va más lento de lo normal, el ventilador hace mucho ruido, aun cuando no se está utilizando, y algunas aplicaciones han dejado de funcionar correctamente.

Para evitar que el ordenador acabe en una botnet es recomendable mantener actualizado el sistema operativo y todos los programas instalados en él, proteger el ordenador con alguna herramienta de seguridad como un antivirus, y sobre todo, tener unos buenos hábitos de uso: no instalando programas que no hayan sido elegidos, no abriendo correos electrónicos de destinatarios desconocidos, desconfiando de los chollos que se anuncian por Internet, etc.



Haz la tecnología fácil

para tu negocio

#EstoyenInternet



Turismo
Rural



Comercio



Hostelería

TALLERES FORMATIVOS GRATUITOS
PARA APRENDER A USAR LAS TIC EN TU NEGOCIO

Mejora tu presencia en Internet

Promociona tu negocio



Ubica tu negocio
en los mapas de
Google y Google+



Crea tu página
de empresa en
Facebook



Crea tu primera
promoción en
Facebook



Haz campañas
de marketing
por email

DIRIGIDO A EMPRENDEDORES Y PYMES

información e inscripciones en www.cyldigital.es



Junta de
Castilla y León

Cómo utilizar **eBiblio**, préstamos de libros electrónicos en bibliotecas públicas

eBiblio es un servicio gratuito para el préstamo de libros electrónicos y audiolibros online de las bibliotecas públicas españolas.

Este proyecto creado en 2014, aunque hasta el 2015 no entró en funcionamiento, e impulsado por la Secretaría de Estado de Cultura en colaboración con las Comunidades Autónomas (exceptuando el País Vasco que cuenta con su propia plataforma de préstamo de libros) ha ido creciendo hasta alcanzar más de 48.000 prestatarios activos.

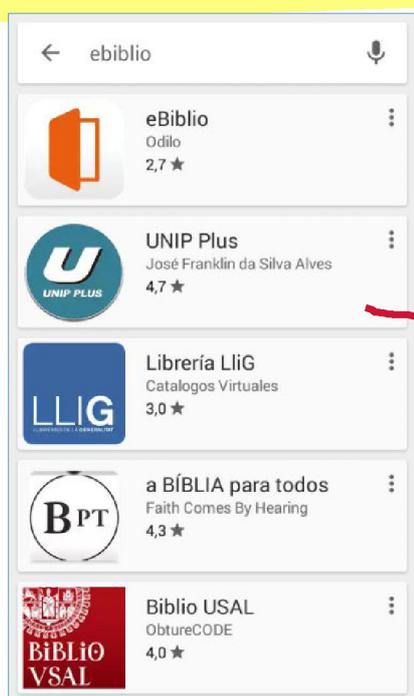
Hablando un poco de cifras, el servicio cuenta con una colección de más de 4.000 títulos y cerca de 241.000 licencias de los mismos. Estos números sumados con el hecho de que es una plataforma gratuita accesible tanto desde el portal web como desde aplicación móvil (Android e iOS), hacen que haya pasado a ser uno de los recursos más utilizados de préstamos de libros electrónicos.

En esta sección nos vamos a centrar en los pasos a seguir para utilizar la app que las bibliotecas ponen a nuestra disposición: eBiblio. Para ello solo necesitaremos un dispositivo Smartphone, conexión a internet y un carné de cualquier biblioteca pública..

PASO 1: **Instalar la aplicación**

Para instalar la aplicación simplemente tienes que buscarla en la tienda de aplicaciones de tu Smartphone escribiendo 'eBiblio' en la barra de buscador. Si dispones de un móvil Android puedes descargarla desde el Play Store, o desde el AppStore si tu dispositivo es iOS.

Una vez localizada pulsa el botón <Instalar> y espera a que la instalación finalice.



Cuando tengas instalada la aplicación, ábrela pulsando sobre su icono



PASO 2: Accede a la App

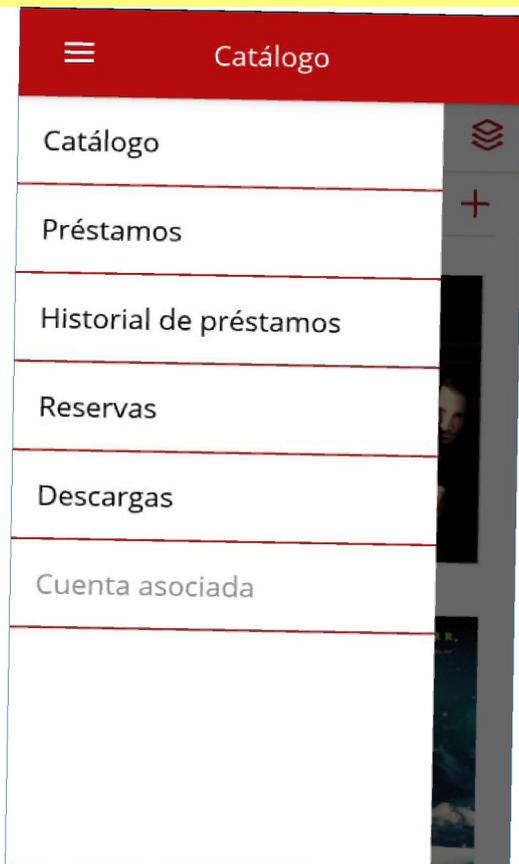
2

La primera pantalla es la de inicio de sesión o login. En ella tienes que seleccionar la Comunidad Autónoma en la que estás registrados e introducir el usuario y contraseña (si no sabes estos datos puedes pedirlos en tu biblioteca pública). Por último acepta los "Términos y condiciones de uso" y pulsa en <ACTIVAR> para entrar en la aplicación.

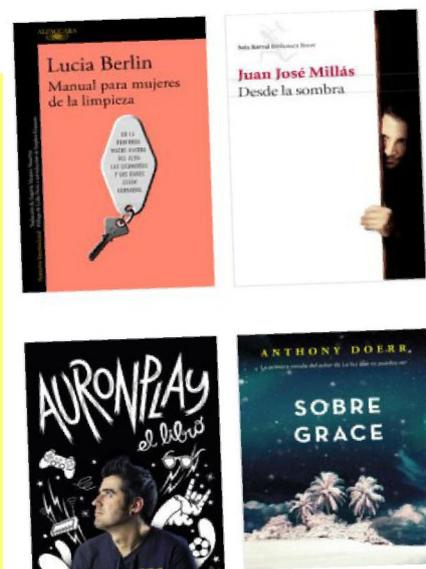


PASO 3: Acceso al catálogo

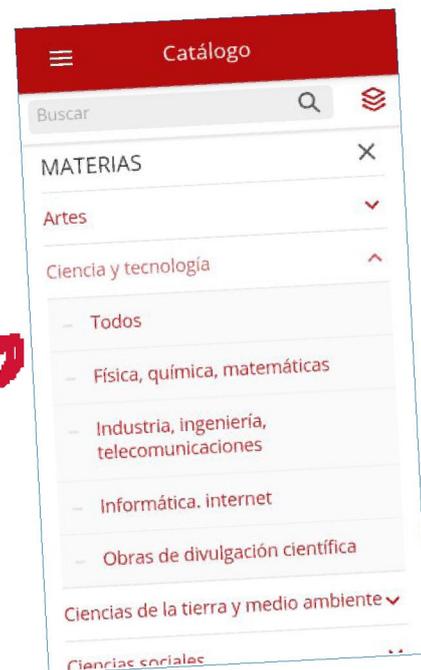
Una vez hayas accedido a la app, dispones de un menú que puedes desplegar desde el botón de la parte superior.



La primera opción del menú es el 'Catálogo', donde puedes ver dos secciones: 'Novedades' y 'Más visitados' en las que puedes entrar más en detalle pulsando el botón <+>.

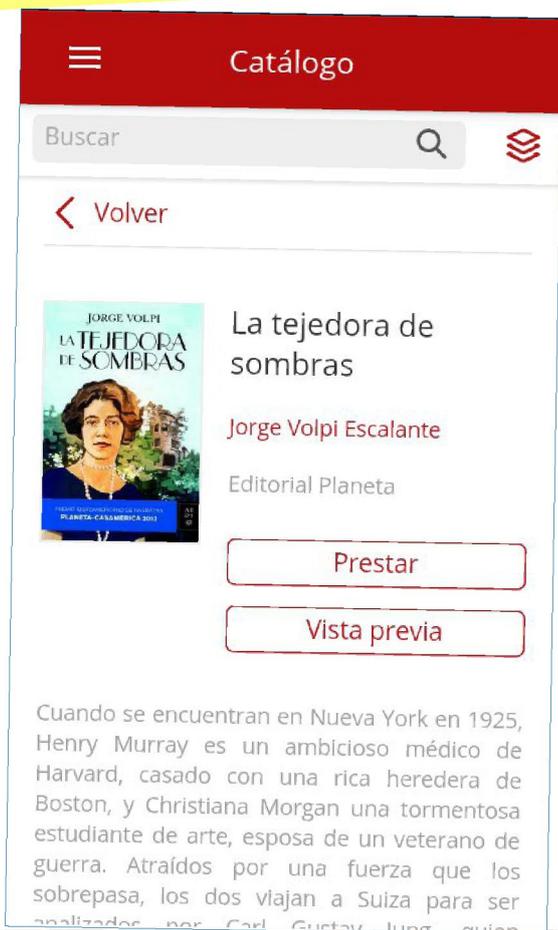


También puedes buscar un libro en concreto desde la barra de buscador, o navegar por la clasificación en diferentes materias y submaterias que ofrece la aplicación. Dicha clasificación la encontrarás pulsando el botón:



PASO 4: *Selecciona un libro*

Ahora que ya sabes desplazarte por el catálogo vamos a seleccionar aquel que quieres leer. Pulsando encima de la portada del libro o del título se abrirá su ficha con todos los detalles disponibles. En este ejemplo hemos seleccionado 'La tejedora de sombras' de Jorge Volpi Escalante.



Tienes dos opciones, echar un vistazo a la vista previa desde <Vista previa>, o directamente comenzar con el préstamo en el botón <Prestar>

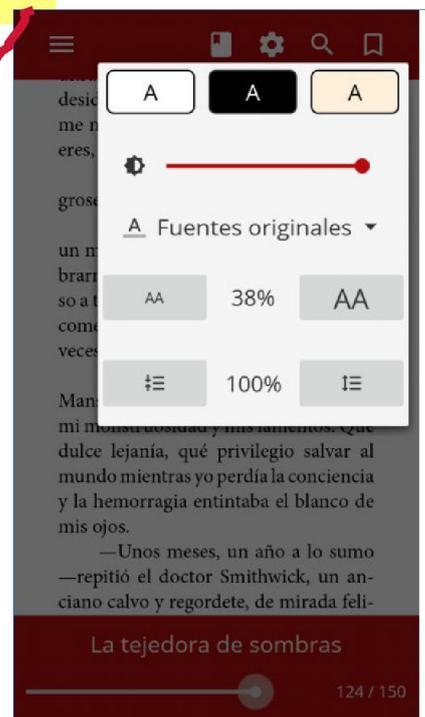
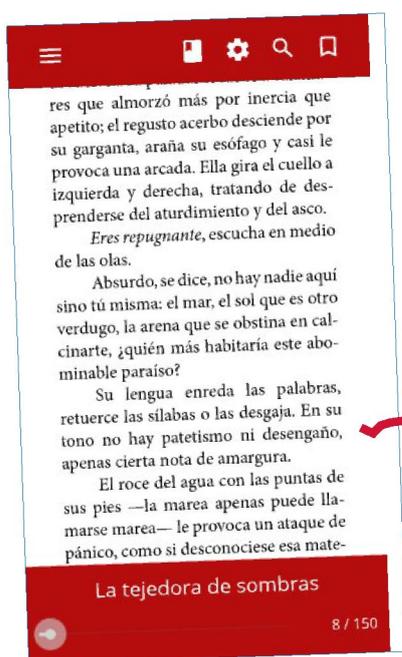
PASO 5: Préstamos e historial de préstamos

Para En la pantalla de 'Préstamos' encuentras los libros que tienes actualmente prestados, y es aquí desde donde puedes descargarlos en el botón <Descargar> o directamente abrirlos desde <Visualizar>. Además, la app informa de la fecha hasta la que dispones del libro.



PASO 6: Abrir el libro

Tanto desde el menú 'Descargas' en el caso de haberlo descargado, como desde el propio de 'Préstamos' para leerlo online, puedes abrir el libro elegido para su lectura.

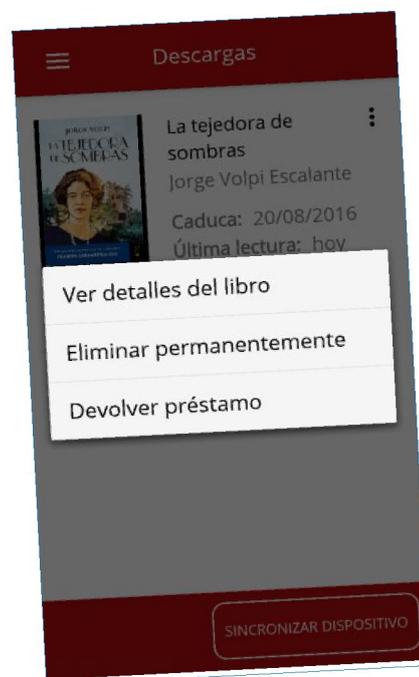


En ambos casos entrarás en el lector del libro en cuestión. Puedes pasar las páginas deslizando el dedo de derecha a izquierda (siguiente página) y de izquierda a derecha (anterior). Además pulsando una sola vez con el dedo en la pantalla aparecerá el menú de opciones en el que tendrás detalles de la lectura como por ejemplo la página en la que te encuentras del libro.

Además, en el botón de ajustes tienes diferentes configuraciones del formato de letra, por ejemplo el tamaño, brillo, fondo...

PASO 7: Devolver el libro

Por último, una vez leído tienes que devolver el libro prestado. Muévete a la página de 'Descargas' donde tienes almacenado el libro, y desde el botón <Opciones> de la parte superior derecha del libro selecciona la opción 'Devolver préstamo'.



PASO 8: Sincronizar dispositivos

Una de los servicios adicionales que tiene la aplicación es la de sincronizar dispositivos, es decir, se puede usar la aplicación en diferentes dispositivos como pueden ser ordenadores personales, tablets, móviles... y no es necesario en cada uno de ellos tener que descargar el mismo libro, sino que desde el botón <Sincronizar dispositivos> en la pantalla de 'Descargas' puedes realizar la sincronización.

Para solicitar cualquier información adicional sobre el servicio puedes dirigirte a la dirección de correo electrónico libro.e@jcy1.es

HERRAMIENTAS HERRAMIENTAS EN LA RED

YOUTUBE KIDS IOS / ANDROID

APPS MÓVILES



Youtube Kids es la nueva, gratuita y sencilla aplicación de Youtube de Google especialmente adaptada para los más pequeños.

La aplicación ofrece contenidos de video y música adaptadas especialmente para los niños junto con una Función de control parental que permite a los adultos establecer límites de público infantil.

Esas limitaciones no se restringen solo al contenido, sino que permite añadir criterios como el sonido o el tiempo de uso de la aplicación.

[Más Información](#)

MY ACTIVITY IOS/ANDROID

APPS MÓVILES



My Activity es la herramienta de Google que muestra toda la actividad que has tenido en el buscador y en las aplicaciones de Google.

El historial de expresiones de búsqueda, los videos de youtube visionadas, las distintas ubicaciones detectadas (si están habilitadas) y todo ello agrupado y ordenado cronológicamente son algunos de los "detalles" de tu vida en la red que SÓLO SON VISIBLE PARA TÍ y que el gigante de Internet utiliza para mostrarte publicidad de acuerdo a tus hábitos y gustos.

Desde esta herramienta se permite a cada usuario, además de la consulta, eliminar con un simple clic esa cuantiosa y valiosa información personal.

[Más Información](#)

HERRAMIENTAS EN LA RED

GELT IOS / ANDROID

APPS MÓVILES



Gelt es la nueva, gratuita y sencilla aplicación de Youtube de Google especialmente adaptada para los más pequeños.

Desde la aplicación se muestra un listado de productos de distintas marcas con una oferta de descuento asociada. El usuario debe elegir el producto y comprarlo en cualquier supermercado, hacerle una foto al ticket de compra y subirlo a través de la aplicación Gelt. Cuando el usuario lleva acumulados 20 euros puede retirarlos en efectivo de un cajero que cuente con función 'cash back', mediante un código que la aplicación envía al usuario y que éste debe introducir en el terminal bancario, sin necesidad de tarjetas ni cuentas corrientes.

[Más Información](#)

BIZUM

SERVICIOS MÓVILES



Bizum es una forma instantánea, fácil y segura de pagar con tu móvil. Es un sistema de pago que funciona de una cuenta bancaria a otra y que está integrado en la app de tu banco.

Actualmente este servicio permite pagar o pedir dinero a amigos, y próximamente permitirá comprar en comercios y en tiendas online. Para ello, únicamente has de introducir el número de móvil del amigo o escogerle de la lista de contactos, elegir el importe y, del resto se encarga Bizum. Los fondos se transfieren de una cuenta bancaria a otra en un instante.

[Más Información](#)

¿QUÉ HA PASADO?

¿QUÉ HA PASADO? EN CASTILLA Y LEÓN

PREMIO VOLUNTARIADO TECNOLÓGICO DE INNOVA LEÓN



La V Edición de los Premios Innova del Diario de León reconoce el talento de siete proyectos de innovación creados por leoneses y que distinguen su capacidad para transformar la sociedad a través de la tecnología.

En la modalidad de acción social, el proyecto premiado fue el programa de Voluntariado tecnológico en el Espacio CyL Digital de León. Estos voluntarios se encargan de enseñar a quien no sabe manejarse por Internet o las redes sociales las nociones básicas de la tecnología que domina el mundo moderno y los recursos imprescindibles para navegar con seguridad por la red.

Más información

BECA.MOS HA CERTIFICADO A 250 JÓVENES EN LA RED DE ESPACIOS CYL DIGITAL DURANTE 2016



El pasado mes de julio finalizó una nueva edición del programa Beca.MOS con la certificación de 250 jóvenes de la red de Espacios CyL Digital. Este programa da la posibilidad a jóvenes de 16 a 30 años la posibilidad de obtener de forma gratuita la certificación MOS (Microsoft Office Specialist) en conocimientos sobre la herramienta Microsoft Office 2010. En total, durante los 3 años que lleva desarrollando la iniciativa en los Espacios CyL Digital, se han certificado en tecnologías de Microsoft más de 1.200 jóvenes de Castilla y León. Esta certificación es importante porque es una acreditación oficial con validez internacional, que permite mejorar el currículum con una certificación oficial del paquete ofimático de productividad personal más extendido actualmente. Este proyecto se ha llevado a cabo con la colaboración de la Fundación Esplai para el desarrollo del programa de Formación para la empleabilidad "BECA.MOS", financiado por Microsoft.

Más información

¿QUÉ HA PASADO? ¿QUÉ HA PASADO? EN CASTILLA Y LEÓN

DOS VOLUNTARIOS DE CYL DIGITAL PREMIADOS EN EL ENCUENTRO PARA UNA CIUDADANÍA COMPROMETIDA



El leonés Laurentino López y el vallisoletano Jorge Bascuñana protagonistas del Foro de Fundación Esplai "Un Encuentro para una ciudadanía Comprometida" celebrado en Madrid.

El pasado domingo 16 de octubre se entregaron en el marco del Foro 16, los Premios Fundación Esplai a la Ciudadanía Comprometida con los que se destaca la labor humana, social o cultural de las personas para mejorar nuestra sociedad y de las condiciones de vida de la ciudadanía.

Más información

LA RADIO ONLINE LLEGA AL ESPACIO CYL DIGITAL DE VALLADOLID



El Espacio Cyl Digital de Valladolid organizó durante el mes de octubre un taller sobre "Creación de radio online y podcast" con el objetivo de profundizar en las nuevas tecnologías de la comunicación. La Formación estuvo orientada en dar a conocer contenidos en la red de forma oral, ya sea por medio de la radio en directo (streaming) o bien a través de contenidos bajo demanda (radio a la carta).

Con esta iniciativa se pretendía dar un paso más en la digitalización de la sociedad, animando a todo aquel que desee publicar contenidos en la red a que lo haga de forma oral. En esta formación se aprendió a crear podcast, programar y producir tus propios contenidos para difundirlos en una radio online, así como desarrollar estrategias de marketing digital y de obtención de ingresos de contenidos.

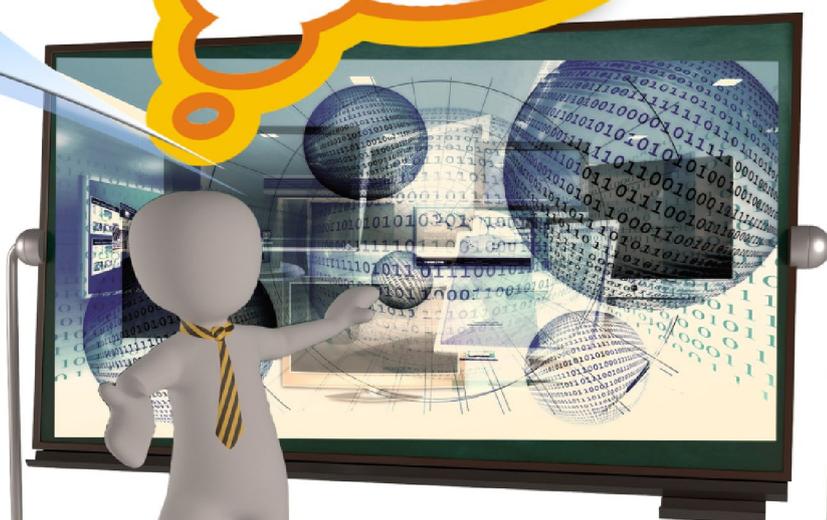
Más información

Creación de APPs para móviles

Comienza a crear
tus propias
aplicaciones móviles



Aprende los
conocimientos básicos
de APP Inventor



*Infórmate y solicita plaza acudiendo a tu
Espacio CyL Digital más cercano o llamando al 012*

www.cyldigital.es



AYUDAS Y CONVOCATORIAS

DESDE EL 14 DE JULIO DE 2016

AYUDAS A PROYECTOS DE DESARROLLO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES DE LAS PYMES.

La Agencia de Innovación, Financiación e Internacionalización Empresarial de la Junta de Castilla y León mantiene una línea de financiación de proyectos de desarrollo experimental que tengan como objeto el desarrollo de nuevos productos o nuevas funcionalidades de productos existentes, incluyendo en su caso el hardware del prototipo necesario, con el objetivo de aumentar las capacidades y especialización del sector a la vez que se generan soluciones y aplicaciones de interés para las empresas y en especial para la generación de productos para la transformación a la Industria 4.0, a Internet del Futuro o Soluciones para la vida independiente.

Más información

DESDE EL 14 DE JULIO DE 2016

AYUDAS PARA PROYECTOS DE TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO A PYMES.

La línea de ayuda, dirigida a PYMES que tengan al menos un centro de trabajo productivo en Castilla y León, tiene como objeto la concesión de subvenciones con destino a facilitar la financiación de los proyectos de transferencia de conocimiento de Organismos de Investigación a empresas con centros de trabajo de Castilla y León.

Serán subvencionables todos los sectores que puedan ser incluidos en las prioridades temáticas y los ámbitos definidos en la Estrategia Regional de Investigación e Innovación para una Especialización Inteligente (RIS3) de Castilla y León 2014-2020.

Más información

AGENDA

14 y 15
NOVIEMBRE
2016
ZARAGOZA

VII CONGRESO
NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS DE LA
ACCESIBILIDAD

Organiza: CENTAC (Centro Nacional de Tecnologías de la Accesibilidad)

Más info:
http://www.ovtt.org/2016-11-14/congreso_tecnologias_accesibles_centac

24 y 25
NOVIEMBRE
2016
VALLADOLID

FORO EMPRESARIAL DE
INNOVACIÓN Y
TECNOLOGÍAS
TURÍSTICAS

Organiza: INTUR

Más info:
<http://FeriaValladolid.com/intur/reserva-tu-espacio/>

29 y 30
NOVIEMBRE
2016
BARCELONA

EURECAT
MOBILE FORUM

CONGRESO ESPECIALIZADO EN
APLICACIONES MÓVILES

Organiza: TECNOCOM

Más info:
<http://www.tecnocom.es/home/eventos/-/events/detail/136077>

IMPORT

CyL digital

web: www.cyldigital.es

email: cyldigital@jcy.l.es

Facebook: <https://www.Facebook.com/CyLDigital>

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

Teléfono: 012