



**EDITORIAL**

**Seguridad digital: un pulso entre el miedo y la educación**

**¿Tecnologías que enferman?**

¿Puede la tecnología enfermar a una persona? Sí, sería la respuesta más directa, aunque quizá la más acertada sea: depende de la tecnología. Una exposición prolongada a rayos X puede ser letal.

La comunidad científica no termina de emitir un veredicto final sobre los efectos en la salud humana derivados de los campos eléctricos y electromagnéticos, principalmente los que provienen de dispositivos electrónicos o infraestructura de comunicaciones.

Tecnologías que enferman (sello editorial Grijalbo) es un reciente libro que explora justamente los efectos que la llamada contaminación electromagnética puede tener en una persona: desde afectaciones nerviosas hasta alteraciones del sueño, pasando por una lista considerable de posibles efectos. El texto se apoya mayoritariamente en las investigaciones y observaciones propias de los autores, Rafael Hernández Moscoso y Juan Adrián Karca.

Uno de los puntos interesantes del libro es que no intenta proponer una suerte de regresión tecnológica, a pesar de tener una posición clara sobre los efectos que, según el texto, tienen estas emisiones sobre el cuerpo humano. "Nadie está hablando de devolvernos a la caverna. Pero sí de entender que somos, en esencia, seres de energía y estas nuevas energías artificiales, que emanan de artefactos hechos por el hombre, tienen una incidencia en las personas. Hay que tener una conciencia sobre esto", aclara Karca.

Parte del texto explica una serie de medidas y dispositivos tecnológicos hechos para contrarrestar la misma tecnología: placas que evitan la dispersión de señales wifi o que minimizan el impacto del celular en un usuario.

Una parte tangible de este pulso, entre adoptar tecnología o restringirla, es el conflicto en el que han entrado operadores de comunicaciones móviles y gobiernos locales de Colombia por el desmonte de antenas de comunicación, citando los efectos nocivos que éstas podrían tener sobre la población. Efectos que, de nuevo, en niveles bajos aún no están del todo comprobados ni descartados.

Resumen tomado de: [www.elespectador.com/](http://www.elespectador.com/) Tecnología (Santiago La Rotta), el 19 de Marzo de 2016:

<http://www.elespectador.com/tecnologia/tecnologias-enferman-articulo-623142>

**Comité Editorial:**  
Carlos Alberto Vanegas,  
Sonia Alexandra Pinzón,  
Edwin Ávila.

La conversación sobre seguridad digital es un asunto que hace un tiempo dejó de ser un tema de nicho, diseñado para expertos, y pasó a ser un tema presente en la vida de cualquier persona con acceso a internet. El campo de juego entre ciberataques y ciberseguridad es mucho más amplio y, a la larga, nos involucra a todos. En esta conversación, más que miedo y pánico, lo importante es tener consciencia de la importancia que tiene la información hoy y, así mismo, de la relevancia de protegerla. En una entrevista con Brett Kelsey, el encargado de tecnología (CTO) de Intel Security para América, sobre estos temas, contesto:

**En términos de ciberseguridad, las amenazas son globales, ¿cuáles son las más importantes en el momento?**

El perfil de las amenazas sigue siendo global, en efecto. Y aún seguimos viendo un pico en el ransomware: si uno mira el territorio en donde se ve este tipo de ataques se da cuenta de que de verdad es un asunto que se da en todo lado y que tiene un gran margen de ganancias todavía. Esto es algo que, desde nuestra perspectiva, creemos que seguirá creciendo.

**¿Cómo pelear con un enemigo global desde regiones que tienen diferentes visiones sobre la seguridad y con múltiples comportamientos entre sus usuarios?**

Es un problema difícil, uno que toca tomarse muy en serio y en el que se debe tener un nivel de innovación capaz de ser global justamente. Y esto también implica que, a nivel del planeta, haya conocimiento y educación sobre estos asuntos. Aún hay países en los que se están definiendo las estrategias para pelear con amenazas que no tienen límites ni fronteras.

**¿Qué se puede hacer en lo que respecta a educar a los usuarios?**

Desde una perspectiva tecnológica, hay innovaciones y herramientas que ya están en el terreno. Y esto ayuda, claro, pero una de las cosas más importantes es el conocimiento: ser consciente de que los ataques suceden. Una de las formas más comunes para entrar al equipo de un usuario, bien sea en su casa o en la oficina, es a través de los vínculos en un correo electrónico con ataques de phishing, por ejemplo. A todo el mundo le encanta hacer clic en estos correos.

**Recientemente se aprobó la inclusión de directores de información en las instituciones colombianas (CIO), ¿qué opina de esto?**

Es un paso absolutamente necesario. Es un gran comienzo. Pero no es lo único que se puede hacer. Lo importante acá, para los gobiernos, es designar un responsable para cuidar la información de los ciudadanos, especialmente, en temas sensibles como los datos médicos.

**¿Qué más hay para hacer en este campo?**

El siguiente paso es crear una contraparte que se encargue de temas de seguridad de la información y que debe trabajar en conjunto con el CIO. De la mano con esto, hay que añadir una especie de consciencia generalizada acerca de la importancia de la seguridad de este tipo de datos. Los ejemplos para tomarse esto en serio abundan. Como el ataque contra la infraestructura eléctrica en Ucrania, el año pasado: 80.000 personas se quedaron sin electricidad durante seis días.

CONTINÚA.....

**CONOZCAMOS NUESTROS PRINCIPIOS...**

**Tecnología en Sistematización de Datos**

**Visión:**

El proyecto curricular de Tecnología en Sistematización de Datos deberá consolidarse como un programa académico de reconocimiento local, nacional e internacional, caracterizado por el aporte permanente al desarrollo tecnológico e investigativo, soportados en el uso de las herramientas tecnológicas suficientes para mantenernos ubicados en la frontera del conocimiento de los sistemas modernos de procesamiento y transmisión de información

**Misión:**

Formación de Tecnólogos íntegros, críticos e idóneos, altamente calificados en el área de los sistemas informáticos, capaces de identificarlos y mejorarlos empleando la ciencia y la tecnología para optimizar su funcionamiento.

**Ingeniería en Telemática**

**Visión:**

El proyecto curricular de Ingeniería en Telemática deberá consolidarse como un programa académico de reconocimiento local, nacional e internacional, caracterizado por el aporte permanente al desarrollo tecnológico e investigativo, soportado en la capacidad de convertir sistemas convencionales de comunicaciones en otros que puedan calificarse de avanzados, tanto por sus características teleinformáticas actuales como por sus proyecciones de mejoramiento y crecimiento.

**Misión:**

La misión del Proyecto curricular de Ingeniería en Telemática constituye la formación de profesionales con un alto nivel académico e investigativo, humanamente formados, científicamente fundamentados y tecnológicamente calificados en el área de telemática, capaces de servir a la sociedad y dar soluciones convenientes a sus requerimientos y necesidades mediante la creación, desarrollo y adaptación de tecnologías, promoviendo el cambio y la innovación

### La tecnología evoluciona hacia cosas como internet de las cosas IoT, ¿cuál es la evolución de las amenazas en este caso?

El futuro con IoT significa la creación de muchos dispositivos con direcciones IP. Esto, de entrada, incrementa el campo de acción de los ciberataques. También cambiará el formato, el camino, para que un ataque llegue hasta un usuario. Esto por la interconectividad de los dispositivos: un reloj inteligente se vincula a varias redes (personales y corporativas) y algo así puede ser el vector de entrada a distintos ambientes del usuario.

Lo que también nos señala el futuro del IoT es el cambio dramático en el panorama laboral, con una fuerza de trabajo más joven que necesita estar conectada y que busca nuevas formas de acceder a la información. Su estilo de vida y de trabajar implica esparcir más datos e información en términos de arquitectura de sistemas y esto cambiará también la forma como se darán los ataques y la forma de defenderse de ellos. En un punto comenzaremos a ver mayores amenazas contra los servicios en la nube.

#### ¿Hay que tener miedo?

No se trata de tener miedo, sino de ser consciente de qué se hace. Tengo tres hijos jóvenes y constantemente hablo con ellos sobre estos temas. Hay que incorporar este tipo de conocimientos al sistema educativo, para que la gente entienda de qué se trata la ciberseguridad y dónde y cómo está la información personal de cada uno.

**Resumen tomado de:** El Espectador, Tecnología, el día 16 de Marzo de 2016.  
<http://www.elespectador.com/tecnologia/seguridad-digital-un-pulso-entre-el-miedo-y-educacion-articulo-622590>

#### Diez APPs para transmitir video en vivo.

En febrero 26, Mark Zuckerberg sorprendió al mundo. Transmitió una de sus famosas sesiones de preguntas y respuestas (definidas como Q&A) en vivo a través de su perfil. Alrededor de 250.000 personas visualizaron el evento en tiempo real. Con esta prueba, el fundador de la red social más popular del planeta demostró la fortaleza de la emisión en vivo de video a través de internet. Ese día, además, Facebook dejó en claro su potencial en el ecosistema de aplicaciones para transmitir video en directo. Google, a través de Youtube Connect, también explora este potencial desde dispositivos móviles. Twitter, con su solución Periscope, dio impulso al segmento desde el año pasado. Sin embargo, existen muchas herramientas que ofrecen el mismo servicio.

En este artículo, reunimos diez de ellas y analizamos sus fortalezas y debilidades para que usted decida cuál es la mejor de acuerdo con sus intereses.

1. **Facebook Live Video:** la opción de enviar video en vivo al muro, llegó en el 2015 primero a las celebridades. En el 2016 estuvo disponible para iOS y Android. Para usar el servicio debe hacer clic en un botón (con forma de antena) ubicado en la actualización de estado. Su alcance de 'audiencia' es poderoso. Sin embargo, aún no está disponible para una franja de usuarios.
2. **Periscope:** Es una aplicación de transmisión que se conecta con su perfil de Twitter. Es simple de usar: toma dos pasos iniciar una transmisión en público o en privado. Permite subir el contenido en YouTube. Los videos se pueden volver a ver las siguientes 24 horas. Una de sus críticas es el alto consumo de batería.
3. **Stre.am:** Está disponible para Android. Brinda la posibilidad de transmitir videojuegos en vivo o tutoriales. Ofrece soporte para GoPro Hero 4. Las grabaciones se pueden almacenar en el celular en calidad HD. Cuenta con navegador para visualizar los contenidos compartidos por otros usuarios.
4. **Meerkat:** funciona en Android y iOS como una red social. Cuando se inicia un evento en vivo, los seguidores reciben notificaciones. Se pueden guardar las transmisiones para verlas después. Cualquier persona puede ver desde la web y compartir un evento en su perfil.
5. **Livestream:** La plataforma está disponible para Android y iOS. Varias cadenas de televisión y ligas deportivas la utilizan. El usuario puede repetir cualquier evento una vez ha terminado o guardar sus propias grabaciones. Se conecta con redes Facebook, Twitter e Instagram para compartir el video.
6. **Stringwire:** Es una aplicación creada por la NBC. Esto implica que cualquier contenido generado con la plataforma pasa a ser propiedad del conglomerado. Si usan las imágenes como parte de una noticia, le otorgan crédito al usuario. Se puede usar con drones como el DJI Phantom o el Parrot Bebop o con la GoPro. Gratis para iOS.
7. **TwitCasting Live:** Cuenta con versiones para Android y iOS. Es necesario descargar una aplicación diferente si usted va a ver o si usted va a transmitir el video en vivo. Permite conectarse tanto con Twitter como con Facebook. Cuenta con una función para mostrar, en vivo, las fotografías de Instagram. Es ideal para aquellos usuarios que no disponen de una buena conectividad porque ofrece un modo adaptado para velocidades de conexión bajas. Permite guardar los videos grabados en la su perfil. Se puede visualizar el video de hasta seis personas en una misma pantalla.
8. **YouNow:** Es una aplicación que se orienta a público juvenil. Gran parte de la pantalla la ocupa una ventana de chat en vivo. Otorga monedas virtuales por completar retos o actividades. Solo para Android.
9. **Hang w/:** Solo para iOS. Para acceder a algunos servicios debe pagar. Aunque cualquiera puede iniciar una transmisión en vivo, se enfoca más en conectar personas famosas con sus audiencias.
10. **Twitch:** la opción número uno para videojuegos. Twitch es la plataforma de transmisión en vivo de partidas de videojuegos más popular del mundo. Está disponible para Android, iOS, Nvidia Shield, Xbox One, PlayStation 4, Xbox 360, Chromecast y FireTV. Cuenta con una comunidad con más de 100 millones de usuarios. Fue fundado en 2011.

**Resumen tomado de:** El Tiempo, Tecnosfera, el día 29 de Marzo de 2018.  
<http://www.eltiempo.com/tecnosfera/tutoriales-tecnologia/aplicaciones-para-transmitir-video-en-vivo/16548085>

## Pare Oreja



## Dicen que....

- **Las fechas límite para la captura de notas son:**
  - Primer corte: Abril 2 de 2016.
  - Segundo corte: Mayo 28 de 2016.
  - Examen final: Junio 11 de 2016.
- **Finalización del primer semestre:** Mayo 28 de 2016.
- La próxima fecha de recepción de documentos de pasantía, monografías culminadas, anteproyectos de pasantía y monografías para evaluación por parte de los jurados son el **7 y 8 de Abril de 2016**.
- Las fechas para generar recibo para presentar **Saber Pro - ECAES** para **Tecnólogos** son **Febrero 02 hasta el 28 de Marzo de 2016**. Aplicación del examen 19 Junio de 2016

SI QUIERES FORMAR PARTE DE LA ELABORACIÓN DE ESTE BOLETÍN PREGUNTA EN LA COORDINACIÓN DE LA CARRERA [tecsistematizaciondatos@udistrital.edu.co](mailto:tecsistematizaciondatos@udistrital.edu.co)