

# @bout



Consulte la Tabla de Contenidos ⇒

GeoEtiquetas	Etiquetas
Geotag (location) for: GEOTAG: : <a href="#">37.98247084000°;-1.12713933000°, 50.000m</a>	<a href="#">sobre</a> , <a href="#">about</a> , <a href="#">sobre @about</a> , <a href="#">enlaces conceptuales</a> , <a href="#">dispositivo</a> , <a href="#">acceso cooperativo</a> , <a href="#">traslacion</a> , <a href="#">traducción</a> , <a href="#">giigd</a>
<b>Redes Sociales - Dos cliks ⇒ 1º activa ⇒ 2º marca - <a href="#">Social Share Privacy</a></b>	

## Sobre @bout

### Sobre

En Español, en una **primera** acepción, "2. prep. **acerca de**," [1. loc. prepos. Sobre aquello de que se trata, en orden a ello.](#)"

**También** "sobre", en [segunda acepción](#), según la R.A.E., "1. m. **Cubierta**, por lo común de papel, en que se incluye la **carta**, comunicación, tarjeta, etc., que ha de enviarse de una parte a otra".

### @bout

En una **adaptación** del término Inglés [about](#), se entiende **@bout** como una URL, "en que se incluye la **carta**, comunicación, tarjeta, etcétera" que se **dispone** para la aclaración de un concepto, **acerca de** una idea, **quizás** de una forma algo distinta a una FAQ, tendiendo a un tipo de Co3, y que puede incluir **enlaces conceptuales** con otros **@bouts**, otros proyectos, otros recursos.



En algunos casos pueden **requerir** de una ampliación, matización, desarrollo, quizás un TAI2k, un foro, quedando pendiente de la **evolución**, de los recursos, pero se puede considerar un **puerto** de comunicaciones con "**energía**" en ese atraque que espera un posible "**acoplamiento**".



---

## Acceso Cooperativo

Se entiende por **Acceso Cooperativo** aquél que se realiza **tras** el establecimiento de algún vínculo de cooperación decidido, **según** las capacidades personales **y/o** condiciones determinadas, que se presta al **desarrollo** de determinado proyecto, pudiendo ser un [TAi2k](#).

Según el vínculo de cooperación establecido, se habilitará el acceso al **Conocimiento**, a la **Información**, a aspectos de la **investigación** que se desarrolla, según las condiciones establecidas.

La **puesta** a disposición de esta **información** deberá ser acordada por el **Sistema Gestor** del [TAi2k](#) o proyecto de que se trate.



---

## Acrónimo Conceptual

Se entiende por Acrónimo Conceptual aquel que expresa una idea novedosa, un concepto que puede

ser considerado como innovador y sobre el que no existe referencia documentada, al menos en el ámbito de estudio y conocimiento de su autor, y que puede devenir en un [Acrónimo](#).

Quizás ha de ser explicado, detallada su referencia, su razón de ser, su significado último. [Vinculado con Acrónimos](#).

## Co3

El concepto expresado como **Co<sup>3</sup>** -Co3 caso de no poder usar el "exponente" <sup>3</sup>, o porque interese que actúe como acrónimo- persigue una transmisión del **Co**nocimiento de forma **Co**ntinua y **Co**operativa.

Co<sup>3</sup>

El término **Co**laborativa, una primera acepción, y basándose, entre otras referencias, en [Colaborar vs. Cooperar en el aula](#), fue sustituido por **Co**operativa ya que parece más adecuado a la finalidad que pretende [conceptualizar](#) el término.

**Co**operar, "*Obrar juntamente con otro u otros para un mismo fin*", según [recoge](#) el ["buscón"](#) de la [R.A.E.](#) y no con la [acepción](#) del primer resultado, seguramente, de su [W buscador](#), o [Wikipedia](#), sin "[desambiguador](#)", que lo interpreta como "*... todos los socios mediante una empresa.*"

Siendo que "[W La cooperativa constituye la forma más difundida de entidad de economía social](#)", no es esta la acepción que se pretende en este [contexto](#).



## DIDiC

Un **Dispositivo de Investigación y Difusión del Conocimiento** -DIDiC- se puede [comprender](#)

como un [W "Sistema de Información"](#), un [W Information System](#) -consultar los dos-, en el que desarrollar **procesos** de investigación y de difusión de métodos y técnicas usadas en esas investigaciones, así como de sus **resultados**, en las fases que se estime conveniente.

Puede ser considerado como un [W sistema complejo](#) "compuesto por varias partes interconectadas o entrelazadas", tanto de SW como de HW que, junto con la "materia", el "contenido", son susceptibles de generar [W propiedades emergentes](#).

Se propone, a modo de ejemplo [W implementado](#), una estructura en forma de "un "contenedor" [que contiene un "continente" \[que contiene un "contenido" abierto\]\(#\)".](#)

En el desarrollo de este ejemplo, y como "contenedor" en el que desarrollar [TesisALP](#), se ha [W implementado](#) el recurso [WikiM+um](#) [conformado](#) según la siguiente estructura:

- El "**contenedor**" sería [VM+um](#), [W máquina virtual](#) instalada y configurada según los recursos dispuestos por el [UM Área de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas \(ATICA\)](#) de la [UM Universidad de Murcia](#) actuando como una [W IaaS](#)
- El "**continente**", una parte, sería [Doku+um](#), distribución de [DokuWiki](#) adaptada y configurada para, entre otras cosas, alojar una "granja", una [farm](#), actuando, junto con otras posibles [W aplicaciones](#), como [W SaaS](#)
- El "**contenido**" es la información, el **conocimiento**, en forma de ficheros digitales estructurados para su interpretación en formato [W hipermedia](#), actuando como un "animal" de la "granja", en la jerga wiki; como una "wiki hija", resultando **TesisALP** [um](#) un ejemplo aplicado, un Trabajo Académico innovador e **implementado**

Finalmente, en un estructura similar, parecida, todo el [W sistema](#) conformaría una **commodity** en la que [lo@s usuario@s](#) puedan disponer de esos recursos, esas capacidades, dedicando energía a sus objetivos esenciales: aprender, investigar, difundir.

El conjunto de "animales" alojados en la "granja", la "comunidad", junto con toda la [W infraestructura](#) necesaria para su correcta operación, constituirían un [EcoSistema Digital](#) que podría basarse en la idea del [Conocimiento Continuo Cooperativo](#), Co<sup>3</sup>, Co3, como una forma de "[Aprendizaje Colaborativo](#)".



## Dispositivo

Según **expone** [EJordi Soler](#) en su **artículo** [E "Más dóciles y más cobardes"](#) de 28 MAR 2015, "El **filósofo** italiano [W Giorgio Agamben](#) -[W en Italiano](#)-, en su **inquietante** ensayo titulado [¿Qué es un dispositivo?](#), llega a la **conclusión** de que hoy tenemos "el cuerpo social más **dócil** y cobarde que se

haya dado jamás en la **historia** de la humanidad".

Evidentemente, **no** es este el **objetivo** de esta pequeña entrada **sobre** este concepto, **sino** la continuación: "¿**Qué** es un **dispositivo**? **W**Agamben echa mano de las **ideas** de **W**Michel Foucault, de **W**Jean Hyppolite y de **W**Hegel para **establecer** que el dispositivo es **eso** que tiene "la **capacidad** de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y **asegurar** los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los **seres** vivientes", y esto **incluye** no solo las **instituciones** como la escuela, las fábricas, la religión, la constitución y el manicomio. **También** son dispositivos "la pluma, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, los ordenadores, los teléfonos móviles y —**por qué no**— el lenguaje mismo, que quizás es **el más antiguo** de los dispositivos".

Y que **concluye**, en **este** interés, que **no** en el artículo en si, con "En suma, **W**Agamben **divide** al mundo en **dos** grandes clases: los **seres** vivientes y los **dispositivos**, que forman una **intricada** red que, inevitablemente, **nos** condiciona, **nos** hace pensar, reaccionar y conducirnos de una **manera** determinada, aun cuando nosotros estemos **muy** convencidos de nuestra originalidad."

**Desde** esa perspectiva, **esto** que usted visualiza, esta **W**Wiki, esta tesis doctoral, este texto, **junto** con el "dispositivo" en que se lee, se accede, **conforman** un **Dispositivo** de **Difusión** del **Conocimiento** -DIDiC- compuesto de HW + SW + "materia" en el que HW y SW es **compartido** -servidores + terminales- pero la "materia", el **contenido** es, fundamentalmente, **unidireccional**: de su(s) autor@(s) -servidor- a usted, el@ usuario@ -cliente-. Al menos eso **pretende**.

**No** obstante, y a lo largo de toda la **exposición**, se referirá al concepto "**dispositivo**" desde esta perspectiva: **aquello que no es un ser viviente**.



# EcoSistema Digital

Se entiende por **EcoSistema Digital** "a distributed, adaptive, open socio-technical system with properties of [self-organisation](#), [scalability](#) and sustainability inspired from natural ecosystems".

**NO** puede ser entendido, **de ninguna manera**, con la **única acepción** que se encuentra en [EcoSistema Digital - WP ES](#), –parece que este enlace ha sido eliminado– **vinculada** con [marketing en línea](#), **sino** con **acepciones** que se **encuentran** en [Digital ecosystem](#), entre ellas [Knowledge commons](#) y [Knowledge ecosystem](#).



Imagen y referencias:  
[YDC2 - the Yale Digital Collections Center, Yale University.](#)

## EDE



El **Entorno Digital Environment** -EDE- estaría compuesto por dos Espacios:

- El Espacio **Ciber-Digital** Space -EC-DS- ["Cyberspace is the notional environment in which](#)

*communication over computer networks occurs.*"-, quizás entendido como una **Infraestructura Singular**

- El Espacio **Socio-Digital** Space -ES-DS- conformado por el [W "set of concepts and theoretical perspectives on how individuals, groups, and societies organize, perceive, and communicate about reality](#) - no usar la traslación a castellano- en que se desenvuelve la [Sociedad Global](#) del inicio del [W Siglo XXI](#)

El acceso al EDE se realiza a través de determinados **dispositivos**, actuando éstos a modo de MoDem, Modulador-Demodulador, en un **proceso** continuo de "up-down load" y con el que [l@s person@s](#) [W interactúan](#), **consiguiendo** establecer una [W interacción](#) con otros **dispositivos compatibles** con el Entorno Digital Environment, con el **EDE**.

Se podría entender como el **Entorno**, *ambiente, lo que rodea*, las *condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, etc., de un lugar, de una reunión, de una colectividad o de una época*, conformado por estos **dos** espacios, pudiendo comprender los conceptos "community", "practice", "content" que junto con "technology" son considerados en [YDC2 - the Yale Digital Collections Center, Yale University](#) y relacionados con los [EcoSistemas Digitales](#).

El **Entorno Real Environment** -ERE-, estaría conformado por el entorno físico y conceptual en que se desarrolla la vida, donde se encuentra [W...everything that has existed, exists, or will exist](#), [W Real Life](#), la [W Vida Real](#).

El "Entorno **Digital** Environment", **junto** con el "Entorno **Real** Environment", conformarían el **Mundo Ciber World**, el Mundo en el que **vivimos** y nos **desarrollamos**.

Un mundo en el que "la tecnología se sitúa en el telón de fondo de nuestra vida", en la "era de la "informática ubicua"", como la ha llamado el científico informático [W Mark Weiser](#), lo que propicia que pronto

**el mundo digital y el mundo físico serán indistinguibles**




- [Ampliar](#) ⇒ MundoCiberWorld
- [Ampliar](#) ⇒ Geografía Cultural - GlobalNet
- [Ampliar](#) ⇒ "Cibersapacio...aunque esta realidad esté por describir, definir y explicar."

Una concepción de la interacción entre el "Entorno Real Environment" y el "Entorno Digital Environment" se puede observar en la siguiente fotografía de cuatro personas, dos presenciales y



dos tecnológicas, que forman parte de "un grupo de españoles residentes en Reino Unido [que] se moviliza, en redes sociales y ante la Embajada, para defender sus derechos de cara a la ruptura con la UE", noticia de [prensa digital](#) que se referencia.



 [WiPg](#) Human Techno

Una movilización en el mundo biológico, el "Entorno Real Environment", y el mundo tecnológico, el "Entorno Digital Environment", de modo que, a través del Espacio Ciber-Digital Space -EC-DS-, la acción de las personas en el Espacio Socio-Digital Space -ES-DS- confluye con la acción en el mundo biológico, en el "Entorno Real Environment".

Una movilización propia del "Mundo Ciber World", a estas altura ya no entendible sin esa dualidad como una unidad, un mundo dual dotado de una [cualidad de único](#), de "unicidad".

De este modo se produce algo habitual, siendo hasta vacuo resaltarlo, resultando una muestra más de la aproximación ¿o ya realidad? de que ese "momento en el que la naturaleza biológica y tecnológica serán indistinguibles" no sea tanto objeto de estudio o debate, sino pura realidad, la cotidianidad del **Mundo Ciber World**.

**E** "El 'Brexit' nos ha convertido en fichas de casino"

Foto: [LIONEL DERIMAS](#)

### Referencias:

**E** Transhumanismo. "B(it) + Á(tomo) + N(eurona) + G(en) = ¡Bang!" Hipótesis, realidades y ficciones científicas en torno al acelerón de la tecnología y el concepto de [Singularity](#).

**E** "La pregunta es si seremos humanos dentro de 50 años" Albert Cortina, profesor de la UAB, cuestiona el mejoramiento de las capacidades biológicas mediante la tecnología.

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2016/12/31 12:03



**idea.**

(Del lat. *idēa*, y este del gr. *ιδέα*, forma, apariencia).

1. f. Primero y más obvio de los actos del entendimiento, que se limita al simple conocimiento de algo.
2. f. Imagen o representación que del objeto percibido queda en la mente. *Su idea no se borra jamás de mi mente.*
3. f. Conocimiento puro, racional, debido a las naturales condiciones de nuestro entendimiento. *La justicia es idea innata.*
4. f. Plan y disposición que se ordena en la fantasía para la formación de una obra. *La idea de un sermón. La idea de un palacio.*
5. f. Intención de hacer algo. *Tener, llevar idea de casarse, de huir.*
6. f. Concepto, opinión o juicio formado de alguien o algo. *Tengo buena idea de Antonio. He formado idea del asunto.*
7. f. Ingenio para disponer, inventar y trazar una cosa. *Es hombre de idea. Tiene idea para estos trabajos.*
8. f. **ocurrencia** (|| **idea** inesperada). *Tengo una idea para solucionarlo.*
9. f. coloq. **manía** (|| extravagancia). *Lo perseguía una idea. U. m. en pl.*
10. f. *Fil.* En el platonismo, ejemplar eterno e inmutable que de cada cosa criada existe en la mente divina.
11. f. pl. Convicciones, creencias, opiniones. *Persona de ideas avanzadas.*

**~ fija.**

1. f. **idea** obsesiva.

**~s universales.**

1. f. pl. Conceptos formados por abstracción, que representan en nuestra mente, reducidas a unidad común, realidades que existen en diversos seres; p. ej., hombre, respecto de Pedro, Juan, Antonio, etc., y así todas las especies y los géneros.

**mala ~.**

1. f. Mala intención.

**remota ~.**

## Enlaces Conceptuales

Se entiende por "**Enlaces Conceptuales**" aquellos que vinculan dos **dispositivos** en la **creencia** de que, además de las lógicas similitudes existentes, en temática y/o materia tratada, o con una más difusa lógica, vinculan **W conceptos** - "las unidades más básicas de toda forma de conocimiento humano"- **susceptibles** de generar un tipo de **W sinergia** entre ellos que puedan **generar**, a su vez, unos **nuevos dispositivos** que se alimentan de esos declarados "**Enlaces Conceptuales**".

Esta **vinculación**, y la **retroalimentación** entre sí, pueden conformar un **EcoSistema Digital de Investigación y Difusión del Conocimiento** - ESDiDiC-RKDiDES -.



## Explorado@r

**Geo-L@b.info**



**"El sexto planeta era diez veces más grande.**

**Estaba habitado por un@ anciano@ que escribía grandes libros.**

**—¡Anda, un explorado@r! —exclamó cuando divisó al@ principito@. ..."**

de Saint-Exupéry, Antoine. *"El Pincipito"*, 1943.

W ES + W EN W FR + W AR W HE

201310280918

Fuente: [Geo-L@.info](mailto:Geo-L@.info)

La **terminación** de determinadas palabras en "...o@s" y similares, usadas en este DIDiC, obedecen a varias **ideas**, siendo la principal:

- **determinar** que el@ **destinatario@** del mensaje, de la expresión, es un@ **explorado@r** avezado@ en el **EDE**, al que se le supone un **Nivel de Alf@betización Digital** elevado
- **desde** una perspectiva de la **Geografía**, es una persona **inquieta**, deseosa de saber, conocer y explicar el **mundo** en el que vive, dispuesto@ a actuar como un@ **GeoExplorado@r** del S. XXI y que "domina" las herramientas y recursos necesarios para ello, para la gestión de la IGD entre otros

Finalmente, una persona con capacidades y conocimientos que le permiten desenvolverse con soltura en el **W Ciberespacio**, "El nuevo hogar de la Mente", en el **MundoCiberWorld**.

Respecto a una polémica existente en EU-ES, que no en el resto de **W países hispanoparlantes**, en una referencia al **empleo** del **W Castellano**, "*cuando se alude a la lengua común del Estado -de España- en relación con las otras lenguas cooficiales en sus respectivos territorios autónomos, como el catalán, el gallego o el vasco*", y al **uso** del "**desdoblamiento** artificial e innecesario(s)" que se produce **según** la "*actual **tendencia** al desdoblamiento **indiscriminado** del sustantivo en su **forma** masculina y femenina*" que "*va **contra** el principio de **economía** del lenguaje y se **funda** en razones extralingüísticas*", y dado que "*deben **evitarse** estas repeticiones, que **generan** dificultades sintácticas y de concordancia, y **complican** innecesariamente la redacción y **lectura** de los textos*", no es el objetivo central de este uso, de las terminaciones "...o@s" o similares, realizar un "**desdoblamiento** artificial e innecesario".

En este DIDiC, "*El término masculino es utilizado como valor genérico, sin que implique discriminación de ningún tipo.*", según lo **explicitado** en **Política de Género**. No obstante, **si** este uso coadyuva a un modo de respeto hacia lo@s usuario@s, **puede** ser considerado un "**beneficio** colateral".

Textos de referencia:

[Diccionario panhispánico de dudas](#)

["Los ciudadanos y las ciudadanas, los niños y las niñas"](#)

## **Addenda**

- Ver [Introducción - Nuevo Observador](#)

La [megaevolución de la pikachu coqueta](#), donde [Don Arturo Pérez Reverte](#) escribe: "*Pero ellos controlan su mundo, lo dominan cada vez mejor, .... A estar a la altura de lo que nuestros hijos y nietos van a ser, y a veces ya son. ... Pero lo que viene será fascinante, igual para lo malo que para lo bueno. Un mundo donde ustedes y yo seremos extraños. Simples pringados entre marcianos.*"

---

## **GIIGD**



La **Gestión Integral de la Información Geográfica Digital** -GIIGD- conforma una **idea**, un concepto de un **proceso** continuo desde las **fases** de conceptualización *-forjar conceptos acerca de algo según la RAE-* hasta la **explotación** de la IG, de la IGD.

Esas fases **incluyen** la definición de los **objetivos, métodos** idóneos para la **captación** de la IGD, **almacenamiento, procesado, validación** y control de la calidad **-QIG-**, **diseminación**, junto con otros, como la **custodia, interoperatividad** e **interacción** con otra IGD, fases de **retroalimentación** y **mejora**, etcétera.

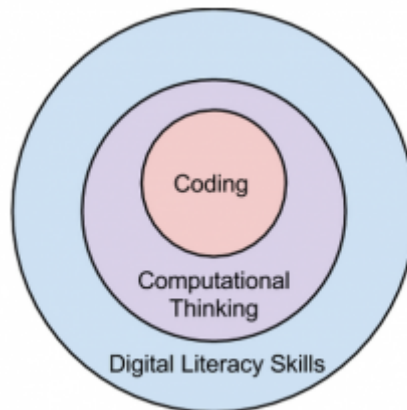
Se podrían resumir en **definición, obtención** y **gestión** de la IGD.

Para el desarrollo de este **proceso** se requiere de una serie de **herramientas, tanto SW como HW**, que, **integradas**, actuando en ese proceso definido y continuo, **generen** un valor, una IGD, a **disposición** de quien o qué interese.

Puede ser entendido como un concepto relacionado con **Inteligencia del Territorio, Ciencia de la Información Geográfica** - [WGISc](#)-, **GeoSpatial Inteligence** - [WGeoINT](#)-.

---

# N@L



El Acrónimo Conceptual **N@L** sería la expresión de "Nivel ALf@ Level", el Nivel de **W** Alf@betización Digital, Level, que posee una persona, las "habilidades alf@(béticas) digitales" que le permiten **leer** y **escribir** en **lenguaje digital**. -como en otras ocasiones, se aconseja no usar la versión **W** Alfabetismo digital-.

Es éste un aspecto de la realidad sometido a muy **intensos** debates, avances y aplicaciones cuyo **análisis**, aún somero, **extendería** con mucho la pretensión de este **@about** -de esta tesis, de muchas otras, probablemente- **pudiendo**, como se diría en lenguaje popular, "dar para mucho". Para muchos **temas**, líneas de investigación, más en el **ámbito** de la Geografía, de las Ciencias de la Tierra, con las **características** que la IGD - DGI posee. Cómo expresarla, **integrarla** en entornos **W** Web 2.0, VS, RAi - iAR y muchas otras posibilidades que el **Entorno Digital Environment** posibilita.

El AC **N@L** puede ser **NαL**, Nivel α de Digitalización -**Nivel α Level**- pero puede generar **problemas** con la codificación de α, incluso su **lectura** en ciertas tipografías y/o dispositivos, por lo que se usa @ de **modo** mayoritario.





Imagen y unos comentarios sobre

[sudor](#), "sudar tinta china",  
 "con los "tinteros"  
 que ocupaban las esquinas de las mesas escolares  
 en tiempos de antaño,  
 cuando los alumnos escribían a pluma."  
 como [k yo](#) 😊

Imagen superior,  
 donde "sudar"  
[code.org](https://code.org)  
 😊

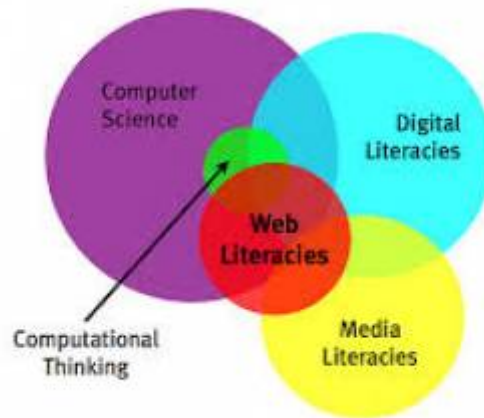
### Unas referencias

- "[Web Literacy](#) is the skills and competencies needed for reading, writing, and participating on the Web."
- "[Webmaker/WebLiteracyMap](#), a map of the skills and competencies people need to read, write and participate effectively on the web."
- [El software gratuito del MIT con el que tu hijo aprenderá a programar](#)

"...los niños no dejan de ser creativos de un día para otro, simplemente les **obligamos** a aprender una serie de habilidades y datos que no les estimulan, hasta que **dejan** de interesarse por la investigación."

"... De esta forma **crean** sus propias historias o videojuegos que **comparten** con una comunidad de millones de usuarios como ellos. Dejan de ser **consumidores** de tecnología para convertirse en **creadores**. Y lo que es más importante, como afirma [Resnick](#), les **enseña** a tener más confianza en ellos mismos y a superar sus barreras para **saber** enfrentarse al futuro.

- [Scrath](#), "Crea historias, juegos y animaciones. Comparte con gente de todo el mundo"



Noticia de [prensa digital](#) en la que se repasan distintos recursos y referencias sobre **E** [gamificación o ludificación](#), proceso consistente en emplear videojuegos para reforzar disciplinas educativas.

**E** [Los videojuegos también son cosa seria](#)

*"Si la consola es la primera fuente de entretenimiento de los niños, y la educación su primera ocupación, ¿por qué no fundir ambos?"*

**E** [Miguel Ángel Corcobado](#), 2017-01-09

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2017/01/09 18:05

## Plataforma

En **espera** de finalizar las "consultas", de disponer de **tiempo** para ello, se puede tener una **visión** general e **introdutoria** sobre qué se entiende, cómo se pueden entender las "**plataformas**", leyendo el artículo **E** "[La fiebre de las plataformas](#)" escrito por **E** [Evgeny Morozov](#).

En el último enlace puede acceder a una **serie** de artículos muy interesantes sobre estos temas, el [MundoCiberWorld](#), **ampliable** en la [página personal](#) de este **profesor** visitante en la Universidad de Stanford y profesor en la New America Foundation.

Como **introducción** del artículo mencionado en primer lugar se lee: "*Una gran **mayoría** de las compañías tecnológicas se ha convertido en **parásitos** de las relaciones sociales y económicas existentes. No producen nada **propio** sino que reordenan lo que **otros** han desarrollado*".

**Continúan** las consultas...aunque se puede adelantar [GlobalNet](#)





## Ampliación

Unas notas sobre el artículo de referencia, muy interesante para conocer y encuadrar el concepto de *plataforma* y su poder.

*Plataformas opacas. Usuarios engañados durante años. Internet, convertido en un duopolio peligroso en términos de salud democrática. ¿Dónde está el origen de semejante desajustado?*

- *Lo cierto es que la publicidad fue la que lo cambió todo*
- *El día en que los titanes de la Red decidieron convertirse en compañías de publicidad que vendían la atención de sus usuarios marcó un antes y un después.*
- *Al buscar algún contenido medianamente conflictivo, en un par de visionados, se empieza a descender por una espiral cada vez más extremista y tóxica hacia vídeos recomendados de dudosa procedencia. Internet nos da lo que cree que queremos, no lo que necesitamos.*

*Y lo hace por una razón muy sencilla: nos necesita allí, mirando. Estos trucos psicológicos para robarnos minutos se deben al modelo de negocio de estas plataformas, basadas en la economía de la atención.*

*No viven de hacernos felices o de conectarnos con amigos, sino de mostrarnos publicidad. De hecho, Google y Facebook han conformado un duopolio en la industria de la publicidad online: en 2017 ingresaron, respectivamente, 73.000 y 40.000 millones de dólares, según The Wall Street Journal. Controlan más de la mitad del mercado global.*

- *...el modus operandi básico es “atraer la atención con cosas aparentemente gratis y luego revenderla”. Y asegura: “Lo que se suponía que era relevante para tus deseos e intereses resulta ser una explotación estudiada de tus debilidades”.*
- *necesitan crecer y crecer para mantener su valor y el interés de sus accionistas, lo que precipita decisiones contraproducentes.*
- *el pecado original fue la elección de vender usuarios a las corporaciones en lugar de información o conexiones a los usuarios. Estos se convirtieron en su producto, su mano de obra y sus recursos.*

**E** [El día en que las redes nos vendieron](#)

**E** [Javier Salas](#). 2018-09-02

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2018/09/02 09:22

El resumen de las extensas condiciones de acceso y uso de las plataformas:

*"Facebook, Twitter y otras plataformas ganan su dinero a través de la publicidad y, por tanto, hay un acuerdo con el usuario: tú obtienes este producto alucinante que cuesta miles de millones de dólares poner en marcha y, a cambio, podemos venderte a los anunciantes para que te envíen publicidad a medida".*

Independientemente de las connotaciones políticas y legales, las éticas y morales parece no entran en juego en estas lides, y dado que esto es lo que afirma Aleksandr Kogan, el académico de la Universidad de Cambridge que creó la aplicación (App) que recolectó datos de 50 millones de usuarios de Facebook, no cabe duda que queda meridianamente clara una realidad: en los negocios gratuitos de la mayoría de las "plataformas", que solo median y no producen, la mercancía eres tú.

**E**El académico vinculado a Cambridge Analytica se siente un "chivo expiatorio" de Facebook.

*"Aleksandr Kogan niega que supiese que la información iba a ser empleada para beneficiar a Trump"*

**E**Pablo Guimon. 2018-03-21

— Abelardo Lopez-Palacios 2018/03/21 18:10

*"Nicholas Srnicek, profesor del King's College de Londres y autor de Platform Capitalism, explica en una entrevista que prefiere llamar a este fenómeno "economía de plataforma", para no confundir iniciativas que solo buscan rentabilidad con otras verdaderamente colaborativas."*

*"Hay mucha amnesia histórica en relación con la tecnología y la economía digital", advierte Srnicek. "El modelo basado en autónomos tiene una larga historia, particularmente en construcción, como parte de la tendencia que llevó a subcontratar a partir de los setenta para reducir costes", añade. Ahora la subcontratación llega a más tareas y sectores.*

*"La cuestión es si se puede competir con multinacionales que atraen millones de unos fondos de capital riesgo que sienten especial predilección por todo lo "disruptivo"."*

**E**El precio de pedir a golpe de clic. *"La tecnología ha facilitado la irrupción de servicios que nos hacen la vida más fácil, pero a costa de condiciones laborales cuestionables. ¿Qué papel desempeñan los usuarios?"*

**E**Cristina Galindo. 2018-02-24

— Abelardo Lopez-Palacios 2018/02/24 18:52

*"... plataformas multinacionales que solo median y no producen..."*

*"El economista Charles-Antoine Schwerer continúa la reflexión por el mismo camino: estas y otras plataformas digitales trasladan el low cost a un nuevo nivel; la lógica de Ryanair o de Lidl es*

*reducir el trabajo de la empresa y aumentar la acción de sus clientes. Las plataformas digitales llevan esta lógica al límite: los particulares crean servicios (para Airbnb o BlaBlaCar), contenidos (para Youtube o Facebook), productos (para las aplicaciones de Apple), que después las plataformas monetizan."*

**E**'[Platform capitalism](#)'. "Las plataformas digitales elevan el 'low cost' desde los consumidores a los asalariados"

**E**Joaquín Estefanía, 2017-07-03

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2018/02/24 18:22

Interesante entrada de [Rosa Jiménez Cano](#) en [Tecnológicas y voraces](#). "Apple, Alphabet, Microsoft, Amazon y Facebook acaparan todos los negocios que pueden" en el que disponer de una amplia información en que basar posibles investigaciones y desarrollos.

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2016/07/03 18:41

Con la sentencia "en el mundo digital, nadie compra nada ni es dueño de nada en realidad, sino que todo pertenece a los operadores de plataformas", el escritor **E**[Evgeny Morozov](#) ya mencionado, editor asociado en **W**'[New Republic](#)' y autor de **E**'[La locura del solucionismo tecnológico](#)', aborda en el artículo de prensa digital **E**[Ganadores en la era de la ciberguerra](#) el poder que las plataformas adquieren en un proceso ante el que el ciudadano, el consumidor para ellas, se ve cada vez más indefenso afirmando, al hilo de los **E**[problemas informáticos mundiales causados por WannaCry](#), que "los gigantes tecnológicos aprovechan la complejidad de los ataques informáticos para expandir su negocio y su poder ante la pasividad de los Gobiernos"

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2017/05/28 09:12

---

## TAi2k

Se entiende por **TAI2k**, **TAi<sup>2</sup>k** un **T**rabajo **A**cadémico innovador + implementado como método de **valorización** -Acción y efecto de valorizar ⇒ reconocer, estimar el valor o mérito de algo o alguien **R.A.E.**- de la producción **académica**, en favor del conocimiento, **knowledge**, representado por la letra griega kappa.

- Es **Trabajo**, pues requiere un **tiempo**, una **dedicación**, un **coste**, expresado en una **Valoración Económica**, y se **persigue** un beneficio, una remuneración, una **compensación** por el esfuerzo realizado - posible **W**[Crowdfunding](#)
- Es **Académico** pues se **pretende esa compensación** en forma de **nota** académica, de

## **inclusión** en el **currículum académico** en una estructura de formación **reglada**

- Es **innovador**, pues tiende al **trabajo** por **objetivos**, por **proyectos**, en régimen de **cooperación** - posible [W Crowdsourcing](#)
- Es **implementado** pues **ha de tener** reflejo, **en** su finalización **y/o** hitos determinados, en un **enlace** al **Entorno Digital Environment**, **EDE**, en el que se **acceda** al **resultado** obtenido - posible [W Crowdsourced testing](#)

Se **tratará** de ampliar estos conceptos, estas ideas, en base a una **información** existente y estructurada, pero que se ha de **consultar** y reordenar..



## **Traslación**

Se puede **entender** el término "Traslación" como el hecho, la acción, de "**trasladar**", y **no solo** "traducir", un DIDiC, como esta **TesisALP**, a otra **cultura**, a otro idioma.

Esta Traslación **podría** equivaler al término inglés "[W Translation](#)" pero **no** entendido como [W Traducción](#)" sino como "traslado" - [Acción y efecto de trasladar](#) [algo de un lugar a otro](#)-, a la [W localización de ese idioma](#), [W Language localisation](#).

Esta "traslación" **supone** una "mudanza" de **toda la estructura** del dispositivo, su [W código fuente - source code](#), -se desaconseja la consulta de [W código fuente ES](#) por imprecisa e insuficiente- a los **parámetros** socio-culturales, al **EcoSistema Digital**, en que se "localiza" **ese** lenguaje, ese idioma, **esa** cultura.

Y una "mudanza" de **todos** los "muebles" -banners, logotipos, colores, tipografía, imágenes en todo el dispositivo al entorno próximo, geográfica y/o culturalmente, adaptación de SGR, plugins, acrónimos, código comentado...- **supone** eso: una "mudanza" del dispositivo **en toda regla** para lo que hacen falta [experto@s](#) ["trasladadore@s"](#), no solo traductores

Estas y otras consideraciones son **desarrollas** en [TAi2kT](#).



## Contextualizar

En el sentido de "trasladar", se puede asociar el expresado como "contextualizar", según se señala en nota de [prensa digital](#) que se referencia, en la que se señala que *"Hay que adaptarlo [el recurso] a la realidad y contexto de la propia sociedad que va a recibir el beneficio"*.

*Así, "en ningún sentido contextualizar significa solo traducir. Cada vez que se lleva el método [el recurso] a un nuevo país [un nuevo espacio en el [EDE](#)], exige un aprendizaje de la idiosincrasia, de las maneras de expresarse, pensar o creer que tiene ese pueblo. Eso nos obliga no solo a filmar las clases televisivas con educadores de ese país, rehacer la cartilla y preparar a los que trabajaran como intermediarios o facilitadores, incluso se ha desarrollado en sistema Braille para sordos y personas con problemas intelectuales leves."*

Unas reflexiones acordes con la idea de "traslación" que se trata de transmitir.

**E**[Yo sí puedo acabar con el analfabetismo](#)

*"Casi 10 millones de personas de más de 30 países aprenden a leer con un programa cubano"*

**E**[Álvaro Fuente](#) - La Habana 12 ENE 2017-01-12

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2017/01/12 09:49

---

## Postextual

En un muy interesante artículo de [Periodismo Digital](#) que se referencia, se expone el término **Postextual**, vaticinando una era en la que *contemos y escuchemos historias en*

*lugar de leer y escribir, que es un proceso muy complejo. Ahora por ejemplo, ya no lees las instrucciones de un aparato, ves un tutorial. Tal vez, nuestra inteligencia puede incluso acabe disminuyendo porque la inteligencia de las máquinas crezca.*

Artículo de interés, hasta el último párrafo, que permite, o lleva a cuestionar que es, que será la Geografía en este contexto, basada en la inteligencia artificial, en los datos, y su sesgo. Una Geografía según los intereses de quien y para qué.

Y en la era postextual, que papel juega el Geógrafo. Cómo cuenta, narra, expone la geografía, o se limita a «explicar» lo que ya esta tratado, analizado, concluido.

Finalmente ¿quien, qué hace la Geografía?

**E** [“Los datos que entregas acabarán por estrangularte en el sistema”](#)

*Yogeshwar, conocido divulgador en Alemania, alerta de la falta de control político y moral sobre muchas innovaciones de la era digita*

**E** [Ana Carbajosa](#) - Colonia 17 OCT 2018

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2018/10/17 11:26

## ToDo

- [tai2k]ToDo de ampliación sobre Comunicación Visual [W Comunicación Visual](#)

From:

<https://wikimasum.skeye2k.org/tai2k/tesisalp/> - **Una Nueva Realidad para un Nuevo Observador**

Permanent link:

<https://wikimasum.skeye2k.org/tai2k/tesisalp/singularidades/sobre/sobre>

Last update: **2018/10/17 11:39**

