

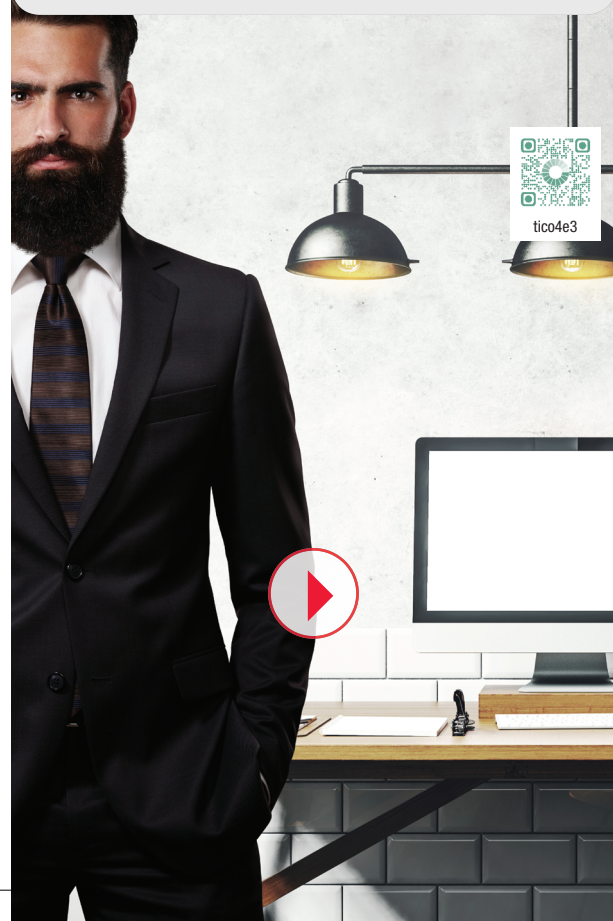
3

ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA RED

EN ESTA UNIDAD
VAS A APRENDER A...



- Realizar un uso responsable de las nuevas tecnologías.
- Conservar tu privacidad y mantener tu identidad segura mediante la utilización de contraseñas adecuadas.
- Reconocer los distintos tipos de licencias de uso de los materiales en Internet.
- Utilizar los certificados electrónicos y todas las posibilidades de tu DNI electrónico.



NETIQUÉTATE es un proyecto para el fomento de la Netiqueta Joven para Redes Sociales. Una netiqueta se construye de manera colaborativa y de forma natural entre personas que desean establecer unas determinadas pautas de comportamiento que les son útiles para compartir un espacio, un lugar, una aplicación en La Red.



La Netiqueta Joven para Redes Sociales nace como un código de lealtad y respeto. Es un conjunto de indicaciones pensadas para disfrutar de Twitter, Facebook, Instagram y tantas otras redes sociales. Se trata de una ayuda para cuidarse cuidando a los demás.

Adaptación: www.netiquetate.com

Analiza



- Conoces el término *netiquette*? ¿Para qué crees que sirve?
- Observa los consejos del póster. ¿Sigues todos ellos?
- ¿Qué ventajas crees que tienen estas pautas de comportamiento?



Moviéndote en Internet

Internet es un mundo en el que nos movemos habitualmente pero muchas veces no actuamos correctamente. Mediante esta actividad iremos poniendo en práctica los conocimientos que vayamos adquiriendo en la unidad.



¿Qué debes hacer?

- 1 Realiza un estudio sobre la brecha digital en tu Comunidad Autónoma.
- 2 Elabora una lista de buenas prácticas en La Red para mejorar el respeto y marca aquellas que te hayas saltado alguna vez.
- 3 Realiza una *egosearch* o búsqueda sobre ti en La Red. Enuncia los resultados que has obtenido.
- 4 Localiza algunas gestiones con la Administración que requieran certificado digital.
- 5 Utiliza un servicio de banco de imágenes para descargar una imagen con licencia Creative Commons y otra de dominio público.
- 6 Descarga una canción en formato mp3 desde una plataforma de música libre.

Especificaciones de la práctica



A medida que vayas avanzando en la práctica, debes ir realizando diferentes documentos: unos escritos y otros con capturas de pantalla.

- Documento escrito sobre la brecha digital en tu Comunidad Autónoma.
- Documento escrito con tabla de buenas prácticas y marca tus errores.
- Documento con capturas de pantalla con los resultados de tu *egosearch*.
- Documento escrito con lista de gestiones con certificado digital.
- Documento con capturas de pantalla de la descarga de imágenes.
- Documento con capturas de pantalla de la descarga de música mp3 libre.

Presentación del trabajo



- Realizarás la entrega de tus documentos de texto en formato digital en la plataforma de aprendizaje o en el correo electrónico de tu profesor.
- Opcionalmente puedes imprimir los documentos en papel para presentarlos por otro medio diferente al informático.

Antes de empezar...

Responde

1. ¿Has realizado alguna vez una búsqueda de tu persona en Internet?
2. ¿Has encontrado algún servicio en Internet que requiera certificado digital o personal?
3. ¿Has cometido el error de usar imágenes directamente desde los resultados de tu buscador?
4. ¿Conoces alguna plataforma de música libre?

TE INTERESA SABER

El aumento de la capacidad de almacenamiento ha influido en el desarrollo de la sociedad de la información.

Unidad	Capacidad
Diskette	1.44 MB
CD-ROM	650 – 700 MB
DVD-ROM	4.7 – 17 GB
Blu-Ray	25 – 50 GB
Pendrive	64 MB – 256 GB
Tarjeta de memoria	64 MB – 256 GB
Disco duro	3 TB
Disco en la nube	50 GB gratis

1. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

 Piensa en algún dispositivo o aplicación que no existiera hace tres años y que hoy en día consideras imprescindible. ¿Qué inventos tecnológicos e informáticos piensas que existirán en un plazo de cinco años?

Vivimos en un mundo cada vez más conectado en el que todos los días surgen nuevos dispositivos y aplicaciones informáticas que nos facilitan la vida cotidiana y el acceso a la información y al conocimiento.

El uso de Internet, la aparición de dispositivos más accesibles y móviles, así como el aumento de la capacidad de almacenamiento de información de los soportes digitales, han permitido que cualquier persona del mundo pueda generar información y acceder al conocimiento que otros publican aunque se encuentren a miles de kilómetros. Esto nos convierte en una sociedad global: se han superado las fronteras de los países y nos encontramos unidos por el uso de las nuevas tecnologías.

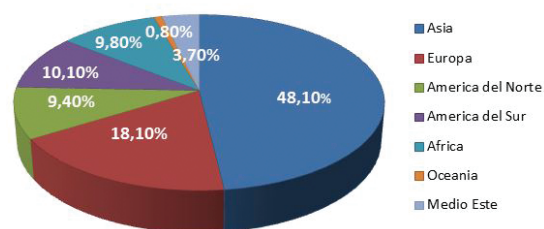
Actividades cotidianas, como consultar el correo electrónico, leer las noticias de nuestro entorno, disfrutar de contenido multimedia en nuestro dispositivo móvil o almacenar un documento en nuestro *pendrive* o en la nube, son las que nos indican lo integrados que estamos en esta sociedad de la información y lo difícil que nos resultaría prescindir de ellas.

Los efectos de Internet en la sociedad son siempre fuente de debate: frente a los innumerables efectos beneficiosos que implica el acceso mayoritario de la sociedad a la información, existen aspectos negativos derivados del uso perverso que se hace de ella. La proliferación de usos ilegales de La Red ha hecho que se creen cuerpos especializados dentro de las fuerzas de seguridad del Estado para combatirlos.

Brecha digital

No todo el mundo tiene las mismas posibilidades de uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías **por diferentes motivos**: problemas de acceso a las infraestructuras y conexiones con ancho de banda adecuado, desconocimiento del manejo de las TIC o alfabetización tecnológica, dificultades de utilización por tratarse de países en vías de desarrollo o por las diferencias socioculturales de algunas sociedades.

Uso de Internet en el Mundo



Según las últimas estadísticas del año 2015, de los 7 260 millones de personas que habitan la Tierra, casi la mitad (45 %) tienen acceso a Internet; es decir, existen casi 3 270 millones de usuarios de Internet, y como vemos en el gráfico la gran mayoría son del continente asiático.

Entendemos por **brecha digital** la diferencia que existe en una sociedad entre los individuos que tienen acceso y utilizan las TIC y aquellos que no lo hacen. Existe una brecha digital global por las diferencias de acceso entre países y una brecha digital local por las diferencias de acceso en una misma sociedad. La reducción de la brecha digital genera sociedades más informadas, democráticas y con igualdad de oportunidades.

 Enumera los motivos que generan la brecha digital.



Ideas claras

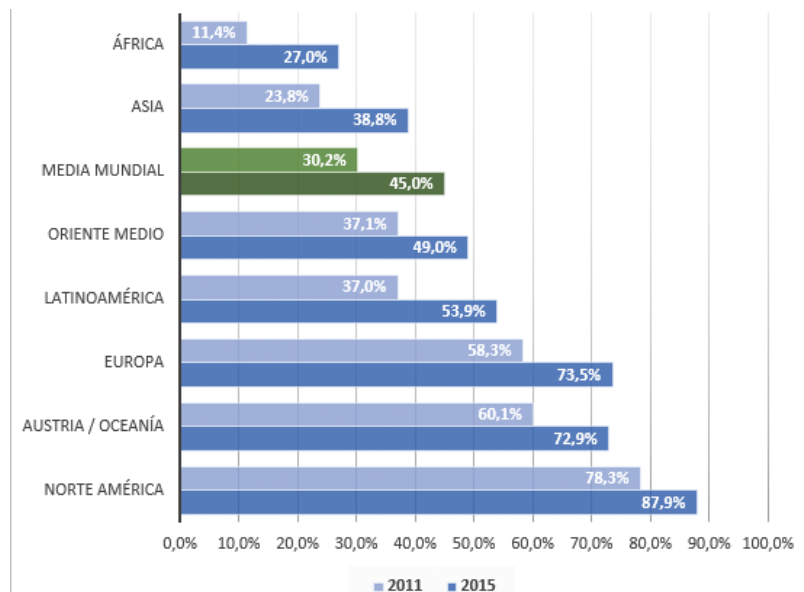
- La sociedad de la información significa que cualquier persona puede generar información y acceder al conocimiento que otros publican.
- La brecha digital en una sociedad es la diferencia entre las personas que utilizan las TIC y las que no lo hacen.

1.1. Uso de Internet en el mundo

 ¿Cuántas personas crees que se conectan a Internet en el mundo?, ¿y en España?
¿Crees que se tienen las mismas oportunidades si no estás conectado a Internet?

En la actualidad, gracias a Internet y a su servicio en la Web, millones de personas tienen acceso libre a una gran cantidad de información, lo que hace años era imposible imaginar. Este efecto se conoce como la **globalización del conocimiento**.

Esta globalización no es tan completa si pensamos que entre los países desarrollados y los países pobres existe una gran diferencia de penetración de Internet. En el siguiente gráfico podemos observar el índice de penetración de Internet en las distintas regiones del mundo y la evolución en los últimos cinco años.



Índice de penetración de Internet en las distintas regiones del mundo (2011-2015).
Fuente: Internet World Stats.

Como podemos observar, entre 2011 y 2015 se ha reducido la brecha digital mundial y el índice de penetración de Internet (usuarios que utilizan Internet respecto a la población total). Ha pasado de un tercio de la población en 2011 hasta cerca de la mitad de la población mundial en 2015.

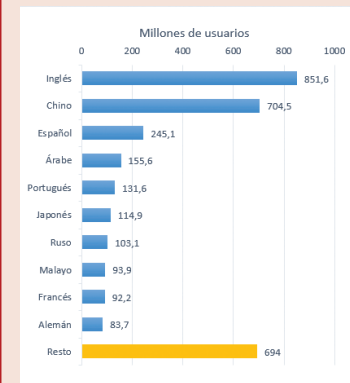
Un dato relevante es que Asia solo tiene un 38,8 % de usuarios de Internet, pero es tanta su población que supone la mitad de los usuarios del mundo, como hemos visto en la página anterior.

En los países del entorno europeo, según las estadísticas de 2014, existen distintos niveles de uso de Internet debido a diferencias socioculturales, demografía, capacidad económica, peso del entorno rural, etcétera. Destacan los países pequeños (Holanda, Bélgica, Luxemburgo o Andorra), cuyos índices superan el 90 %, y los países nórdicos como Finlandia, Noruega o Dinamarca, donde alcanzan el 95 %. Los índices de los países con mayor población son los siguientes: Rusia, 61,4 %; Francia, 83,3 %; Alemania, 88,6 %; Reino Unido, 89,8 %; Turquía 56,7 %; Italia, 58,5 %, y España, con el 74,8 %.

- 2 Consulta el portal de estadísticas <http://inicia.oupe.es/tico4e3001> y actualiza los datos del índice de penetración de Internet en las distintas zonas del mundo.
- 3 Busca en el mismo portal qué países europeos tienen los mejores y peores datos de índice de penetración de Internet.

IDIOMAS MÁS UTILIZADOS EN INTERNET

Los idiomas más utilizados en Internet son el inglés, el chino y el español.



Con estos datos y la evolución del índice de penetración de Internet en Asia, es fácil pensar que el idioma del futuro en Internet será el chino.

4 Consulta el último estudio de Audiencia en Internet del EGM (en <http://inicia.oupe.es/ti-co4e3075>) y actualiza los datos de esta página. ¿Podrías indicar el índice de usuarios del último mes de tu Comunidad Autónoma?



Ideas claras

- El acceso a Internet en el mundo está dominado por los usuarios asiáticos, y solo lo hace el 40 % de su población total.
- En España, casi todos los días accedemos a La Red más del 70% de la población, en igualdad de sexos y con edades más equilibradas. Los mayores de 65 ya suponen el 9 % en Internet.

1.2. Uso de Internet en España

En la actualidad, el índice de penetración de Internet en España se sitúa por encima de un 70 %, según un censo del año 2014 cuya cifra estimada de población era de 46,5 millones de españoles: 35,7 millones hacen uso de Internet y sus servicios.

El uso del correo electrónico, las redes sociales, los foros, los *blogs*, la televisión y radio a la carta y *on line*, la telefonía de voz IP, el comercio y *marketing* electrónico, los trámites con la Administración, el acceso a la formación en línea, los juegos en Red, la consulta y descarga de información o de *software* libre son algunos de los servicios que nos ofrece La Red; seguro que ya has utilizado alguno de ellos, pero debemos pensar que una cuarta parte de la población española no puede acceder a estos servicios.

El aumento de la utilización de Internet en una sociedad hace que se genere igualdad de oportunidades para todos sus miembros.

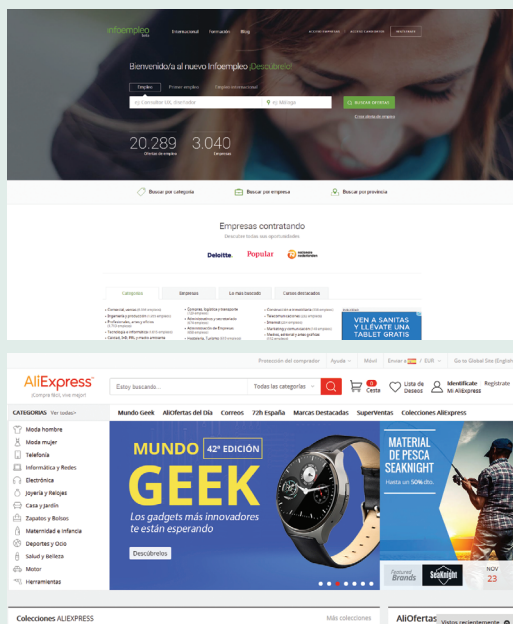
Para analizar la situación en España acudimos al Estudio General de Medios (Audiencia en Internet). Es un estudio estadístico que se realiza trimestralmente sobre el uso de los distintos medios de comunicación por parte de los usuarios. Este estudio lo efectúa AIMC (Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación). Según el último estudio, publicado en marzo de 2015, podemos extraer la siguiente información:

- De los usuarios que se han conectado a Internet en el último mes, el 90 % lo hace a diario y tan solo un 2,5 % tarda más de una semana en volver a conectarse a La Red.
- La brecha digital por sexo está bastante disipada, ya que, de los usuarios de Internet españoles en el último mes, el 50,4 % son hombres y el 49,6 % mujeres.
- Respecto a la edad de los usuarios, poco a poco la brecha se va equilibrando y las personas mayores van adquiriendo protagonismo en Internet. Cerca del 10 % de los usuarios españoles tienen más de 65 años.
- La evolución de usuarios que han accedido a Internet en el último mes es inferior a los datos mundiales porque no se tiene en cuenta la periodicidad del acceso de los usuarios.

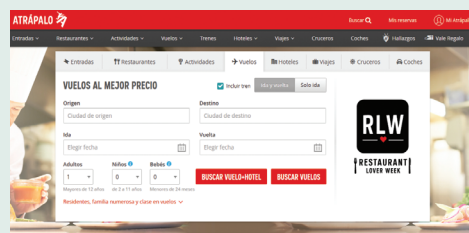
Surfando



Lo que te pierdes si no estás en La Red



- Los canales de oferta y demanda de empleo cada vez se centran más en Internet.
- Muchos trámites con la Administración ya solo se pueden hacer *on line* (pedir una beca, por ejemplo).
- El comercio electrónico te permite comprar productos más baratos y en cualquier parte del mundo sin moverte de casa.
- Comprar un billete de avión o reservar un hotel en La Red te permite acceder a las mejores ofertas.



2. MARCA PERSONAL Y REPUTACIÓN ON LINE

 *Todo lo que publicamos en La Red permanece y está al alcance de muchas personas. ¿Crees que alguien podría perjudicarte haciendo uso de tus publicaciones pasadas?*

Todo lo que hacemos, decimos, comentamos y publicamos en los diferentes servicios de Internet queda permanentemente archivado en La Red y muchas veces escapa a nuestro control, por lo que es muy importante ser cuidadoso con nuestras intervenciones y publicaciones en foros, *blogs*, redes sociales, canales multimedia, etcétera.

El concepto que el entorno social tiene de nosotros en cuanto a credibilidad, honestidad y educación ya no solo se centra en nuestros vecinos y amigos. Con la existencia de Internet y sus servicios, este concepto se extiende a la globalidad de La Red; es lo que conocemos como **reputación on line**.

Nuestra reputación *on line* se basa en nuestras acciones en Internet y abarca un entorno mucho más amplio. Debemos ser conscientes de que cualquier rumor, filtración de fotografías o vídeos, o reenvío de mensajes y correos influirá positiva o negativamente en la reputación de una persona y, además, de que la rápida difusión en La Red a gran escala (**contenidos virales**) hace muy complicada una rectificación.



A la hora de desarrollar una carrera profesional (buscar o mejorar nuestro empleo) ya no basta con tener un buen currículum vitae adecuado al puesto de trabajo, sino que también nos debe preceder nuestra buena reputación *on line*. Muchas empresas de selección de personal realizan estudios de la presencia en La Red de los candidatos, y dicha reputación *on line* puede influir en el acceso al puesto de trabajo. Desde que comenzamos a utilizar Internet nos estamos creando una reputación *on line* y profesionalmente vamos conformando nuestra **marca personal**.

La **marca personal** es un concepto de reciente creación que consiste en asociar a una persona las características de una marca comercial para, así, fomentar su presencia y prestigio en el entorno laboral.

La necesidad de crear una marca personal nace del actual entorno laboral, en constante cambio, con el objetivo de conseguir una promoción profesional, o bien obtener nuevas oportunidades. Además, gracias a la tecnología y a la web 2.0 han surgido multitud de herramientas para comunicarla y generar notoriedad.

Los principales beneficios que se derivan de la buena gestión de nuestra marca personal son una **mayor notoriedad y unas mejores oportunidades dentro de nuestro campo profesional**.

Aunque por nuestra edad todavía no nos encontremos en un entorno laboral, nuestros hobbies y habilidades nos pueden proporcionar una presencia en La Red que comience a generar nuestra marca personal.

HUELLA DIGITAL

Todo lo que interactuamos en Internet queda en La Red y queda nuestra huella digital.



COMMUNITY MANAGER

En muchas empresas ya existe la figura del responsable de gestionar las interacciones de la compañía en las redes sociales.



La buena reputación *on line* de una empresa y la valoración de su marca se ve influida por su presencia e intervenciones en las redes.



Ideas claras

- La reputación *on line* se basa en nuestras intervenciones en Internet. Los rumores y filtraciones de imágenes pueden destruir una reputación y convertirse en virales.
- La creación de una buena reputación profesional se denomina marca personal, cada vez más importante para la búsqueda de empleo.

3. PROTECCIÓN DE LA INTIMIDAD



¿Has publicado en redes sociales alguna fotografía con tus amigos? ¿Les has pedido permiso a todos?

La utilización de servicios de Internet como chats, programas de mensajería instantánea o redes sociales requiere ciertas precauciones para evitar problemas de privacidad. Uno de los problemas con el que nos podemos encontrar es que nuestras fotografías y vídeos sean almacenados por usuarios desconocidos que hagan un uso fraudulento de ellos, como editarlos a su manera para difamarnos, utilizarlos como suyos para confundir a otros usuarios, etcétera.

A menudo los perfiles de estos sitios nos **solicitan datos personales** y aseguran que respetarán nuestra privacidad, pero las redes sociales crecen a muy alta velocidad y puede que entre los amigos de los amigos de los amigos de tus amigos se cuele algún usuario malintencionado. En ese caso tendrá acceso a tus datos.

Pero **¿para qué puede alguien querer mis datos?** Por tu fecha de cumpleaños, tus aficiones, tus contactos, las zonas de fiesta que frecuentas y tus próximas citas, un usuario malintencionado podría llegar a localizarte o intentar hacerse amigo tuyo en los chats.

Consejos de privacidad

- **Nunca subas fotos ni vídeos comprometedores a Internet;** pueden llegar a manos extrañas y utilizarse para hacerte daño.
- **Nunca facilites datos exactos en tus perfiles;** pueden terminar en manos de desconocidos.
- Configura tus **perfiles para que solo los vean tus amigos** directos.
- **No te des de alta** en estos servicios **si eres menor de 14 años.**
- **Desconfía de los datos que te dan usuarios desconocidos;** pueden no ser ciertos y las imágenes pueden no ser realmente tuyas.
- **Consulta a un adulto** cuando conozcas por Internet a una persona que quiere que acudas a una cita a ciegas. Informa a tus padres de las amistades que tienes por Internet.
- **Utiliza estos medios respetando a los demás;** todo lo que haces y dices en Internet queda almacenado y se puede llegar a identificar. Piensa y pide permiso antes de etiquetar o subir una fotografía de alguien. Puedes volver a la portada de la unidad para repasar las normas de uso correcto de La Red.

Navegando por Internet debemos actuar igual que lo haríamos por nuestra ciudad; es decir, si no le facilitamos a un extraño en la calle nuestra cartera con la documentación ni nuestro número de teléfono, tampoco debemos hacerlo en Internet.

Suplantación de identidad

Seguramente utilizas una cuenta de correo electrónico, un nombre de usuario y una contraseña en numerosos sitios de Internet. Uno de los principales errores es repetir estos datos en todos ellos, pues corremos el riesgo de que alguien llegue a conocer estos datos y los utilice para hacerse pasar por nosotros.

Esta práctica es conocida como suplantación de identidad y puede causarnos muchos problemas, desde conflictos con nuestros contactos, comisión de estafas en nuestro nombre o cualquier tipo de fraude.

Siempre debes proteger tus datos personales: nombre y apellidos, dirección, DNI, teléfono, fotografías, etcétera.

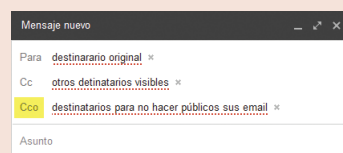


TUTORIAL 1

Generar contraseñas seguras on-line.

UTILIZA LA COPIA OCULTA PARA ENVIAR MENSAJES

Cuando enviamos un mismo correo electrónico a varios de nuestros contactos, no debemos jugar con la privacidad de estas personas, ya que puede que no se conozcan entre ellas o no permitan difundir su dirección de correo electrónico.



La opción CCO (con copia oculta) de los correos electrónicos nos permite escribir las direcciones de los destinatarios de un correo sin que ninguno de ellos pueda ver la dirección de los demás.



Ideas claras

- Debemos ser cuidadosos para no difundir nuestros datos personales en La Red porque podrían ser utilizados con malas intenciones.
- La mejor medida de seguridad es pensar que «entrar» en Internet es como salir de nuestra casa: si no le facilitamos a un extraño en la calle nuestra documentación ni nuestro número de teléfono, tampoco debemos hacerlo en Internet.

4. CONTRASEÑAS SEGURAS

¿Utilizas la misma contraseña de tu correo electrónico en tus redes sociales? ¿Se la has facilitado alguna vez a alguien?

En la actualidad, debido al amplio uso de las nuevas tecnologías, muchas personas manejan de forma habitual varias claves o contraseñas: el número pin del teléfono móvil, las contraseñas de correos electrónicos, las contraseñas bancarias (de las tarjetas de crédito, de banca electrónica...). Todas ellas son códigos secretos que solo debe conocer el propio usuario y con los que tenemos que ser precavidos. Si nos concienciáramos de todos los delitos que podría cometer una persona que dispusiera de nuestros datos personales, contraseñas..., seríamos mucho más cautos al utilizarlos.



Prácticas erróneas en el manejo de las contraseñas

Con el fin de recordar más fácilmente todas nuestras contraseñas personales, cometemos muchos errores:

- **Solemos utilizar la misma contraseña para todos los servicios.** De esta manera, cada vez que facilitamos dicha contraseña al crear una nueva cuenta de correo, o cuando *hackean* alguno de nuestros servicios, estamos permitiendo que accedan automáticamente a los demás.
- **Utilizamos casi siempre contraseñas cortas.** Es un error, pues cuanto más largas sean las contraseñas, más difíciles serán de descifrar. Se recomienda que tengan al menos ocho caracteres.
- **Las contraseñas que usamos suelen tener que ver con nosotros.** Es habitual que se utilicen las fechas de cumpleaños o aniversarios, nombres de familiares, etc. Cualquier ataque malintencionado realiza pruebas de contraseña con este tipo de datos.
- **Acostumbramos a utilizar solo números o solo letras** en nuestras contraseñas, lo que facilita mucho la tarea de descifración.

Consejos útiles para proteger nuestros datos personales

Partiendo de las prácticas erróneas ya conocidas, podemos incluir una serie de consejos que te ayudarán a proteger mejor tus datos personales:

- No utilices la misma contraseña para distintos servicios.
- Cambia tus contraseñas cada cuatro o seis meses.
- Utiliza contraseñas de más de ocho caracteres.
- Mezcla números, letras mayúsculas y letras minúsculas entre los caracteres de tu contraseña.
- También puedes utilizar caracteres especiales de tu teclado, como @, #, \$, &.
- Evita que el contenido de la contraseña tenga que ver con fechas y nombres relacionados contigo.
- Sigue los consejos de los formularios que te indican la fortaleza de tu contraseña.

5 Atendiendo a las indicaciones anteriores, indica si son correctas o no las siguientes contraseñas y explica el motivo.

01051992 juanperez Ju@nPerez2008 2011 usuario#A4a4Tf

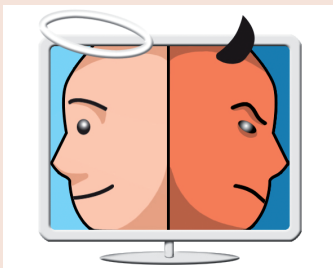
6 Averigua en Internet cuáles son las diez contraseñas más utilizadas. Escríbelas y expón el fallo de cada una de ellas.



Fuente: Oficina de Seguridad del Internauta, www.osi.es.

¿QUÉ ES EL CIBERBULLYING?

Esta forma de acoso entre iguales ha surgido con el uso de las nuevas tecnologías. Utilizando el teléfono móvil y los servicios de Internet, algunos usuarios amenazan, insultan, humillan o desprecian a otros.



Si te sientes una víctima de este tipo de acoso, pide ayuda a un adulto para identificar al agresor y denunciarlo ante la autoridad competente.



Ideas claras

- Debemos proteger nuestra privacidad utilizando contraseñas seguras de más de ocho caracteres que incluyan mayúsculas, minúsculas, letras, números y símbolos, y evitando repetir la misma en todos los servicios.
- Debemos utilizar las TIC con respeto hacia los demás y hacia nosotros mismos, realizando un uso legal de los servicios y protegiendo nuestra privacidad y la de nuestros conocidos.

5. RESPETO DIGITAL



¿Has perdido la paciencia alguna vez y has contestado con poca educación a alguien en La Red? ¿Lo habrías hecho de estar físicamente junto a él?

El uso de las nuevas tecnologías es un derecho que implica el deber de hacerlo con corrección y respetando a los demás. Este uso correcto y respetuoso tiene que quedar reflejado en nuestras actuaciones, tanto cuando nos conectamos en Internet y realizamos publicaciones en redes sociales como cuando utilizamos contenidos digitales de los que no somos propietarios.

En el siguiente decálogo de reglas se resumen las actitudes que debemos tener cuando utilizamos cualquier medio tecnológico:

1. Debemos utilizar las TIC con respeto hacia los demás y hacia nosotros mismos. De igual modo debemos exigir respeto por parte de otros usuarios. La injuria, la calumnia y la difamación son delitos.
2. Nunca debemos adueñarnos del derecho a la privacidad de otros y por lo tanto no podemos publicar fotografías o datos personales de otras personas sin su permiso.
3. Cuando realicemos publicaciones en La Red no debemos atentar contra nuestra intimidad ni contra la de otros. Es importante mantener una actitud activa para comprobar qué datos nuestros están en La Red.
4. Nos debemos identificar correctamente en La Red y nunca asumir falsas identidades. Tampoco debemos facilitar nuestros datos credenciales para que otros actúen en nuestro nombre.
5. Debemos ser sensibles ante las malas prácticas en La Red, el ciberacoso y los delitos en La Red denunciando estas situaciones.
6. Nunca debemos utilizar contenidos bajo derechos de autor y siempre tenemos que respetar las licencias para su utilización.
7. El uso de las nuevas tecnologías debe ser un medio para nuestro enriquecimiento personal y no un fin en sí mismo que impida nuestro desarrollo en otras facetas de la vida.
8. No debemos utilizar ni fomentar el uso de *software* ilegal.
9. No debemos utilizar los medios tecnológicos para fomentar actividades ilícitas ni que atenten contra los derechos humanos.
10. Debo controlar mis emociones en La Red de igual modo que lo haría frente a una persona, ya que entiendo que el estar detrás de una pantalla no he de saltarme las normas básicas de educación.

Este decálogo ha sido extraído y adaptado de las siguientes fuentes:

<http://inicia.oupe.es/3002>

<http://inicia.oupe.es/3004>

<http://inicia.oupe.es/3006>

<http://inicia.oupe.es/3003>

Surfeando



Existen numerosos sitios en La Red donde encontramos consejos sobre el buen uso de Internet y a los que podemos acudir a pedir ayuda en caso de conocer situaciones de ciberacoso, suplantación de identidad o publicación de contenidos ilegales.



<http://inicia.oupe.es/3002>



<http://inicia.oupe.es/3003>



<http://inicia.oupe.es/3004>



<http://inicia.oupe.es/3005>



<http://inicia.oupe.es/3006>

6. IDENTIDAD DIGITAL Y FRAUDE

 ¿Conoces a alguien que se haya hecho pasar por quien no era? ¿Cómo se podría asegurar que la persona con la que te comunicas es la persona que dice ser si no la conoces físicamente?

Cuando accedemos a un sitio en La Red que requiere identificación, nos registramos con nuestro nombre de usuario y contraseña y a partir de ahí nuestras acciones se relacionarán con la identidad que tenemos en La Red. Nuestra identidad digital se va conformando con todas las interacciones que realizamos en muchos sitios y servicios.

Para poder asegurar que somos quienes decimos ser, existe un sistema informático mediante archivos instalados en nuestro ordenador, que han sido generados por una entidad autorizada. Son los **certificados digitales**.

6.1. Certificado digital

El certificado personal o de usuario, una vez obtenido, es un archivo almacenado en nuestro ordenador que identifica a la persona con dos claves principales, **la clave pública y la clave privada**.

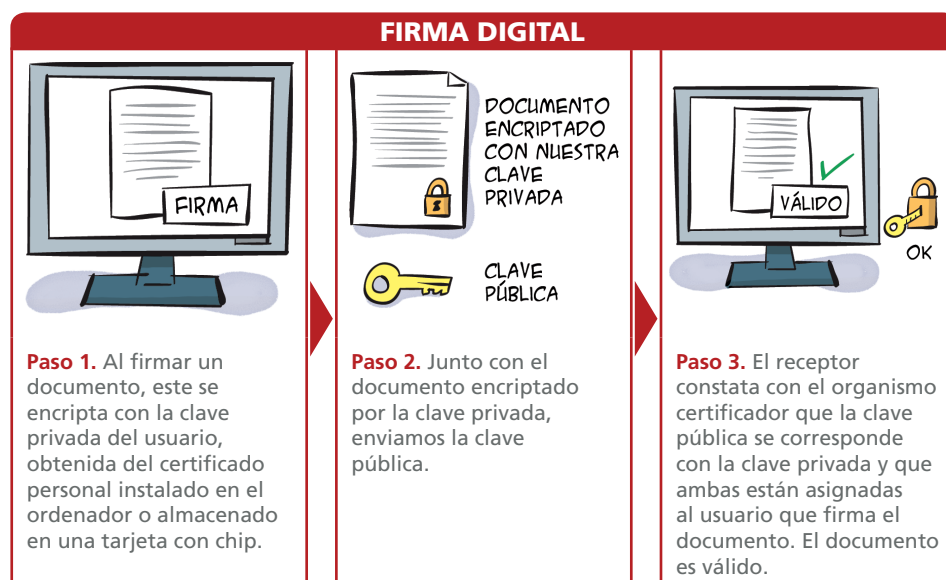
Para obtener nuestro certificado digital (certificado personal o de usuario) debemos ser mayores de edad o menores emancipados. Tenemos que solicitarlo a una entidad certificadora, como la **Fábrica Nacional de Moneda y Timbre**, y después personarnos físicamente en una oficina de registro para obtener allí los datos credenciales que nos permitan descargarlo a nuestro ordenador.

Gracias al certificado digital podemos realizar gestiones con la Administración y firmar documentos telemáticamente.

6.2. Firma digital

Para solicitar información confidencial a una administración pública, como por ejemplo para acceder a nuestra banca electrónica o para realizar una gestión telemática importante, se requiere una mayor seguridad que la aportada por una simple contraseña; **la firma digital**.

La firma digital garantiza la identidad de la persona que realiza una gestión y nos confirma la veracidad de sus documentos. Para poder realizar una firma digital se necesita poseer un certificado personal o certificado de usuario que haya sido generado por una entidad autorizada.



CERTIFICADO DE USUARIO

Contiene la siguiente información:

- Los datos personales del usuario.
- La clave pública y la clave privada del usuario.
- Los datos relativos al propio certificado: entidad emisora, caducidad del certificado, fecha de emisión, etcétera.



Sitio de FNMT de España para solicitar el certificado personal o de usuario.

<http://inicia.oupe.es/3007>



TUTORIAL 2

Obtener tu certificado personal.

7 ¿Qué es un certificado personal o de usuario? ¿Quién los crea?

8 ¿Qué información contiene un certificado personal o de usuario?



Ideas claras

- La identidad digital se conforma con nuestras intervenciones en La Red, pero si somos mayores de edad y queremos realizar trámites administrativos, necesitaremos un certificado personal y firmar digitalmente los documentos *on line*.



ELEMENTOS ALMACENADOS EN EL CHIP DEL DNIE

- Datos personales del titular.
- Imagen digitalizada de la fotografía.
- Imagen digitalizada de su firma manuscrita.
- Huella dactilar digitalizada.
- Certificado electrónico personal de identidad y de firma.
- Certificado electrónico de la entidad emisora.
- Par de claves para certificado electrónico.

DNIE 3.0 CON TECNOLOGÍA NFC

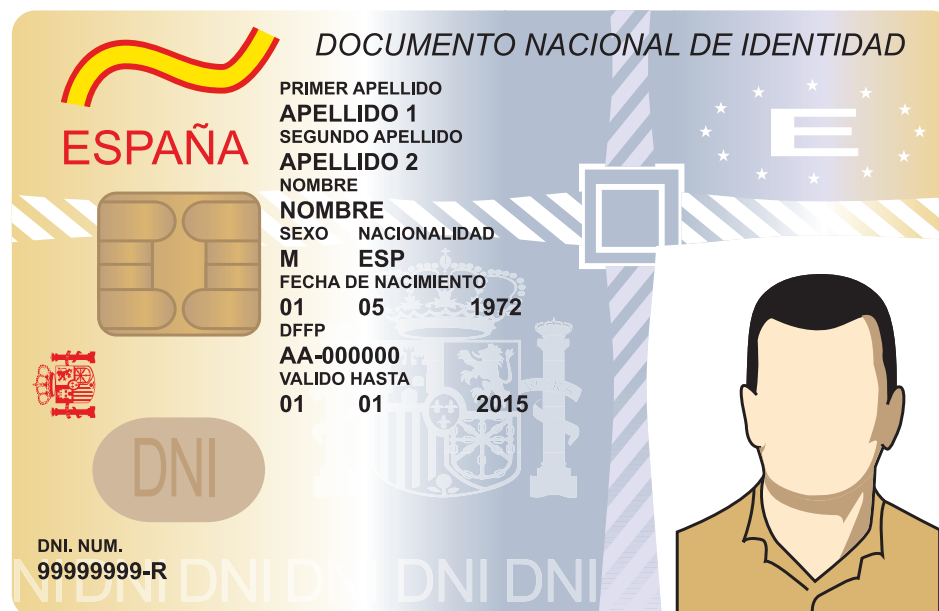
Desde finales de 2015 se está emitiendo el nuevo DNI electrónico, cuya mayor novedad se encuentra en la tecnología de transmisión por contacto, que le permite interactuar con los teléfonos móviles y las tabletas.



6.3. DNI electrónico

La implantación de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad ha hecho posible la reciente creación del Documento Nacional de Identidad electrónico (DNIE) con el fin de satisfacer las necesidades de identificación en medios informáticos. Estas necesidades pueden resumirse en dos: identificarse de forma inequívoca al realizar gestiones telemáticas y firmar digitalmente documentos para otorgarles la misma validez que los que poseen la firma manuscrita.

La novedad fundamental del nuevo DNI es la incorporación de un microchip en el que se almacenan una serie de datos relativos a la identidad de la persona.



Con los datos incluidos en el microchip de nuestro DNIE, podremos realizar compras a través de Internet, trámites administrativos, operaciones de banca electrónica, etc., y todo ello de forma segura; incluso podrá ser requerido para el acceso físico al lugar de trabajo o al ordenador personal.

El DNIE utiliza un material plástico para su fabricación similar al de las tarjetas de crédito (polycarbonato) e incorpora numerosas medidas de seguridad impresas. Si deseas saber más sobre el DNI electrónico, visita su web: <http://inicia.oupe.es/tico4e3008>.

El nuevo DNI electrónico 3.0 incorpora un chip de mayor capacidad que va a permitir almacenar información relativa al carné de conducir y a la tarjeta sanitaria. Además, tiene validez de documento de viaje, por lo que en un solo documento tendremos el DNI, el pasaporte, el carné de conducir y la tarjeta sanitaria. La gran novedad del DNIE3.0 es la incorporación de una antena NFC que permite la comunicación con teléfonos inteligentes y la utilización con aplicaciones móviles que requieran certificado personal de usuario.



6.4. Fraude en La Red



¿Has encontrado algún chollo que se pudiera comprar por Internet? ¿Crees que se puede ganar dinero desde casa mandando correos electrónicos?

Ya hemos visto en el tema anterior las prácticas más aconsejables para mantener nuestro ordenador limpio de *malware*. Sin embargo, existen otros peligros en Internet basados en el engaño al usuario para que dicha persona cometa un error y sea víctima de un fraude.

Mediante técnicas de ingeniería social consistentes en utilizar herramientas que confunden al usuario (publicidad falsa, creación de expectativas, etc.), se consigue que este facilite datos confidenciales o conteste correos electrónicos falsos, compre gangas inexistentes, envíe correos que son delictivos... Cuando el usuario se da cuenta del engaño, puede que haya perdido su dinero.

Principales técnicas de fraude existentes en la actualidad

Phishing	Envío de correos electrónicos que simulan proceder de entidades conocidas (suelen ser de banca <i>on line</i>) para que el usuario facilite sus datos bancarios y así se le pueda sustraer su dinero.
Phishing-car	Falsas ofertas de venta de coches a precios sorprendentes cuya finalidad es que el usuario realice el pago de una señal. El usuario no recibe el coche ni recupera la señal.
Scam o falsas ofertas de trabajo (muleros)	Son engañosas ofertas de teletrabajo que solo pretenden obtener los datos bancarios de los supuestos empleados. Estos datos suelen utilizarse para hacer ingresos procedentes del <i>phishing</i> (blanqueo del dinero obtenido de forma fraudulenta). El trabajador engañado recibe dinero por permitir utilizar su cuenta corriente y hacer envíos de dinero a otros países. Los muleros son acusados por la justicia de estafa y blanqueo de dinero obtenido ilegalmente con el <i>phishing</i> , aunque en realidad son una víctima más.
Pharming	Se trata de engañar al internauta mediante el secuestro del servidor DNS. El usuario cree que está navegando por páginas oficiales o auténticas y en realidad son copias falsas utilizadas para obtener sus datos bancarios.
Falsos premios	Correos electrónicos que nos felicitan por haber obtenido un gran premio en una lotería y nos solicitan los datos bancarios donde hacernos el ingreso. De esta manera, acceden a los fondos de nuestra cuenta bancaria.
Falsas tiendas on line	Páginas de comercio electrónico llenas de succulentas ofertas para que el comprador caiga en el engaño. No admiten varias formas de pago; solo el pago con tarjeta para obtener nuestros datos.

Los nuevos intentos de fraude no se limitan al ámbito informático; existen nuevas técnicas, como el **vishing** y el **smishing**, que operan de forma similar al *phishing*, aunque utilizan para ello las llamadas de teléfono o el envío de mensajes SMS, respectivamente. La finalidad es conseguir que la víctima facilite sus datos personales y bancarios haciéndole creer que es su banco el que se ha puesto en contacto con él.

- 9 ¿En qué consiste la ingeniería social para el fraude?
- 10 Explica en qué consiste el *scam* y a qué se refiere el término «mulero».
- 11 ¿Qué diferencia existe entre el *phishing* y el *phishing-car*?
- 12 ¿En qué consiste la técnica del *pharming*?

EJEMPLOS DE FRAUDE EN LA RED

Phishing. Correos falsos para pesca de datos.



Pharming. Secuestro de DNS para navegar por páginas falsas.

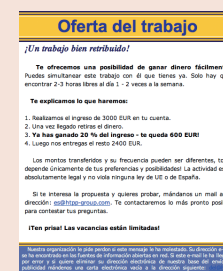


Web falsa. <http://>



Web auténtica. <https://>

Muleros. Ofertas falsas de empleo.



Ideas claras

Las técnicas de fraude por ingeniería social consisten en engañar al usuario para que facilite sus datos bancarios o haga compras engañosas con el fin de robarle su dinero.

¿QUÉ ES UNA LICENCIA DE SOFTWARE?

La licencia es un contrato entre el autor o propietario de un programa o contenido digital y el usuario final que va a utilizarlo.

Debemos conocer los permisos y condiciones que el autor ha asociado al contenido antes de utilizarlo. Los creadores de *software* y aplicaciones móviles ponen a nuestra disposición millones de programas, pero debemos conocer bajo qué condiciones podemos instalar y utilizar cada programa.

ADWARE

Un ejemplo de *software* gratuito es el *adware*: funciona completamente y por tiempo ilimitado, pero su gratuidad radica en que utiliza publicidad durante su ejecución.



Los portales de programas suelen indicarnos el tipo de licencia del *software* que ofrecen.



Ideas claras

- Existen muchos tipos de licencias de *software*. No debemos confundir el *software* libre con el *software* gratuito. El *software* libre permite su uso, modificación y distribución, pero no tiene por qué ser gratuito.

7. PROPIEDAD E INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN



¿Crees que una fotografía de Internet puede usarse sin problema en tus trabajos? ¿Qué se debería hacer para poder utilizar una fotografía publicada en La Red?

Cuando navegamos por La Red, encontramos infinidad de contenidos, como trabajos escritos, artículos, imágenes, videos, canciones, etc. Pero que estén en La Red para ser leídos o vistos no significa que podamos utilizarlos para nuestras propias creaciones.

7.1. Tipos de licencias de *software*

No todo el *software* es igual. Debemos estudiar los tipos de licencias que existen en el mercado y distinguir entre los programas que tienen fines comerciales y aquellos que se distribuyen de forma gratuita. Las numerosas posibilidades de cesión de estos derechos hacen que existan infinidad de licencias de *software*: *freeware*, *shareware*, *software* bajo licencias GNU o GPL, *Open Source*, *copyleft*, *software* privado a medida, etcétera.

A medida que surgen nuevos tipos de *software*, van creándose términos que los definen, a los que se les añade el sufijo *-ware* (*abandonware*, *malware*, *trialware*, etcétera). Las licencias más importantes son:

- Software comercial.** Desarrollado por una empresa con la finalidad de obtener beneficios económicos. Su uso está limitado al usuario o número de licencias compradas; no se conoce su código fuente (que lo haría modificable) y no puede ser redistribuido a otros usuarios.
- Software privado.** Se trata de *software* particular desarrollado por programadores para un usuario o empresa específicos, que son los únicos que pueden utilizarlo. Suelen ser aplicaciones muy especiales y personalizadas (no existen en el mercado) y se precisan para actividades empresariales importantes.
- Shareware.** Tipo de *software* comercial que se distribuye de forma gratuita para que el usuario lo pueda probar. Estas versiones no disponen de toda la funcionalidad del programa o dejan de ser operativas a los pocos días. Cuando compramos la licencia de uso, se activan todas sus funciones y no expira el período de validez.
- Freeware.** Programas cuyo autor pone a disposición de los usuarios de forma gratuita. No se conoce su código fuente (por lo que no es susceptible de modificación) y puede ser redistribuido por parte del usuario. Los autores de estos programas tienen habilitados sistemas para que el usuario que lo desee realice donaciones económicas voluntarias y muestre así su agradecimiento por el programa.
- Open Source (código abierto).** Programas que se entregan con el código de programación utilizado para su funcionamiento de manera que un programador conocedor del lenguaje pueda adaptar el programa, modificarlo o mejorarlo. Todo el *software* de código abierto es libre y todo el *software* libre ofrece su código de programación.
- Software libre.** Abarca todos aquellos programas que pueden ser libremente usados, modificados (se conoce su código fuente) y copiados para ser distribuidos entre los usuarios. No quiere decir que sean gratuitos.
- Software semilibre.** Tipo de *software* distribuido como *software* libre entre usuarios particulares y entidades sin ánimo de lucro. No se permite su utilización a empresas ni otras actividades comerciales.

- Explica la diferencia entre *software* libre y *software* comercial. ¿Puede haber *software* libre comercial?
- ¿Podemos considerar los programas *freeware* como *software* libre? ¿Por qué?
- ¿Cuál es la principal diferencia entre *software* libre y semilibre?

El software libre

Dentro del *software* libre nos encontramos numerosas licencias especiales que se pueden agrupar en dos tipos: sin *copyleft* o con *copyleft*.

Copyleft es un tipo de licencia que establece que las modificaciones o mejoras de un programa redistribuidas por los usuarios están obligadas a cumplir la misma licencia que el original. Las licencias de *software* libre con *copyleft* más utilizadas por los autores de *software* libre son GPL (Licencia Pública General) y LGPL (Licencia Pública General de Librerías).

El *software* que no está protegido por *copyleft* puede ser modificado libremente, así como su licencia para La Redistribución. Un ejemplo de este tipo de *software* es el **software de dominio público**, del que el autor ha cedido todos los derechos y que no se somete a ningún tipo de licencia.

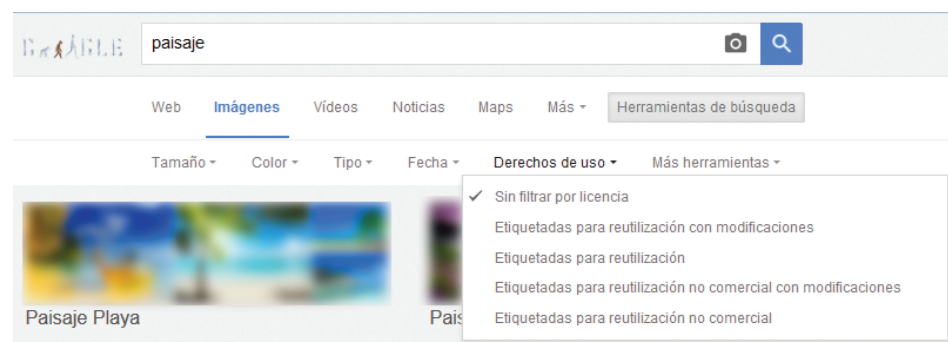
7.2. Contenidos digitales

El crecimiento exponencial de contenidos en Internet y la forma de distribución de dichos contenidos entre los usuarios han sido las causas de la creación de nuevas licencias de uso.

Copyright. Se trata de la licencia más restrictiva y extendida, ya que el autor se reserva todos los derechos y solo los cede a otro usuario a cambio de un pago por los mismos.

Copyleft. Es la licencia opuesta al copyright. El autor permite el uso del contenido, incluso su modificación y distribución, siempre que sea reconocida de forma expresa la autoría del contenido.

Dominio público. El autor del contenido lo ha cedido al resto de los usuarios sin ningún tipo de licencia, por lo que se puede utilizar, modificar y distribuir sin atribuir ninguna autoría.



Algunos buscadores ya filtran contenidos por su licencia de uso.

Creative Commons es un tipo de licencia surgida a partir del *copyleft* y se caracteriza por tener algunos derechos reservados y marcar unas condiciones de uso. Las licencias de Creative Commons más utilizadas son el resultado de la combinación de las cuatro licencias principales: citar al autor para su utilización, no modificar la obra, no obtener beneficios económicos con el contenido y distribuir con la misma licencia.

Sin embargo, las licencias CC no tienen por qué ser globales, es decir, iguales para todos los países. Un novedoso tipo de licencia que esta organización nos permite asignar a nuestra obra es la denominada Developing Nations, que ofrece el uso libre y gratuito de la obra a países en desarrollo. La utilización de estos contenidos en países desarrollados puede estar sometida a otras licencias CC o incluso a copyright; de esta manera los derechos de autor se cobran solo en las naciones técnicamente más avanzadas.

16 ¿Qué significa que un *software* está protegido por *copyleft*?

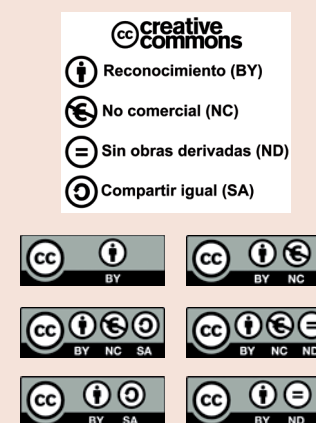
El **proyecto GNU** es un proyecto de elaboración de un sistema operativo totalmente libre (GNU no es Unix); todos sus programas y aplicaciones son libres. La licencia que utiliza para la distribución del *software* es la licencia GPL, es decir, está protegida por *copyleft*.



Símbolo de *copyleft*. Se representa con una C invertida (que carece de reconocimiento legal), en contraposición al símbolo de copyright.

LICENCIA DE CREATIVE COMMONS

Las licencias que nos ofrece pueden ser cualquiera de las cuatro siguientes o combinaciones de ellas.



TUTORIAL 3

Buscador de imágenes de Google. Uso en profundidad.



Ideas claras

- Los contenidos digitales suelen tener derechos de autor Copyright pero muchos contenidos tienen licencia Creative Commons en la que hay que respetar las condiciones que marcan sus símbolos.

SMART TV

Los más novedosos aparatos de televisión disponen de conexión a Internet y tienen configuradas una serie de aplicaciones, como ver vídeos en YouTube, conocer las previsiones meteorológicas o alquilar películas en videoclubs *on line*.



Si nuestro televisor no dispone de esta función, podemos adquirir dispositivos multimedia con estas características y conectarlos a él.



Ideas claras

- En La Red se pueden encontrar infinidad de contenidos multimedia pero debemos saber si están en una plataforma comercial o si el autor permite su utilización bajo licencias Creative Commons.

8. ACCESO A RECURSOS EN LA RED



¿Conoces algún servicio de alquiler de películas al que puedas acceder desde tu televisor? ¿Has instalado alguna aplicación de este tipo en una Smart TV o televisión inteligente?

En la sociedad de la información el acceso a La Red significa tener acceso a infinidad de contenidos digitales bajo licencias comerciales u otros tipos de licencia, que hemos estudiado. Estos contenidos pueden ser libros digitales, noticias, documentos ofimáticos, presentaciones, vídeos, música, juegos, etcétera.

El crecimiento del ancho de banda medio utilizado por los usuarios de Internet ha provocado un aumento del negocio de la distribución de contenidos multimedia por La Red.

8.1. Servicios de ocio

Las grandes empresas distribuidoras de música, vídeo, televisión o juegos han encontrado en Internet un medio a través del cual hacer llegar sus productos al cliente, que paga a la empresa por la compra o alquiler de un contenido multimedia. Los contenidos descargados suelen estar sujetos a unas condiciones de uso: número máximo de copias a distintos ordenadores, límite de uso por cantidad de dispositivos electrónicos, uso para dispositivos concretos, etc. Estas medidas pretenden evitar la distribución de contenidos entre los usuarios de forma ilegal.

Los productos puestos a la venta por este tipo de portales van desde las canciones individuales del momento, álbumes de tu grupo o artista favorito, vídeos musicales, películas o series de televisión hasta juegos *on line*.

La existencia de distintos dispositivos ya no es un problema para este tipo de servicios, pues unifican el acceso desde distintos aparatos: ordenadores, consolas de videojuegos, *smartphones*, tabletas, smartTV, etcétera.



Teléfonos



Tablets



Wear



TV



Auto

Podemos distinguir entre los servicios de ocio que se integran en dispositivos exclusivos (como consolas de videojuegos) y aquellos para sistemas operativos determinados (como Android o iOS de Apple). Así, solo se podrá disfrutar del servicio si se dispone del dispositivo o sistema operativo para el que fue diseñado.

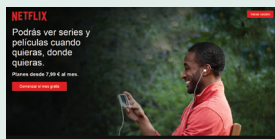
Surfeando



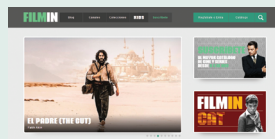
Existen servicios de ocio diseñados para cualquier dispositivo y plataforma.



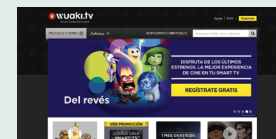
<http://inicia.oupe.es/tico4e3009>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3010>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3012>

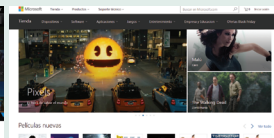


<http://inicia.oupe.es/tico4e3011>

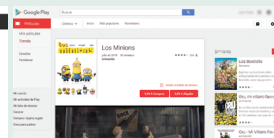
Algunas plataformas son exclusivas de los sistemas operativos, como iTunes, Microsoft o Android TV, y otras dependen del dispositivo, como Playstation.



<http://inicia.oupe.es/tico4e3013>



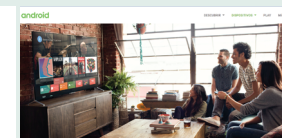
<http://inicia.oupe.es/tico4e3014>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3015>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3016>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3017>

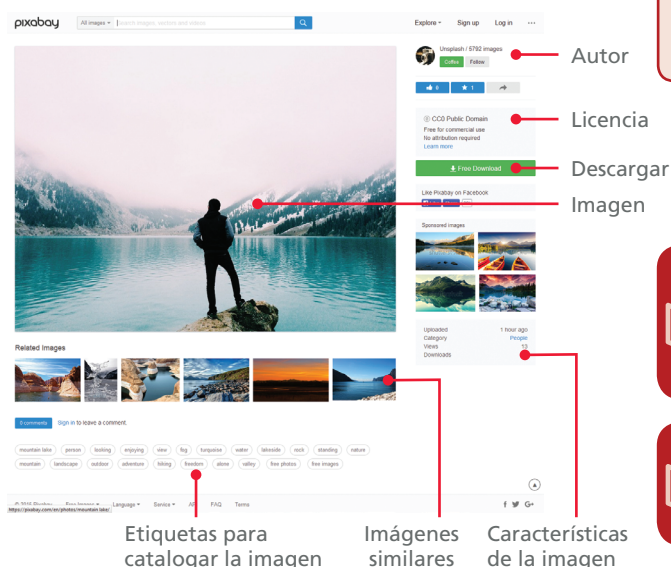
8.2. Bancos de imágenes

¿Te gusta el mundo de la fotografía? ¿Has publicado alguna vez una fotografía en Internet? ¿Permitirías que la utilizase cualquier persona?

Existen numerosos servicios que ponen a nuestra disposición millones de imágenes. Algunos de ellos son comerciales y nos venden acceso al banco de imágenes bajo derechos de autor durante un espacio de tiempo o por un número limitado de descargas. Otros servicios alojan imágenes bajo licencia Creative Commons en alguna de sus versiones y requieren que nosotros publiquemos nuestras propias fotografías para poder descargar las de otros usuarios. También existen bancos de imágenes de dominio público.

Mención especial merece la búsqueda de imágenes que algunos buscadores, como Google, tienen. En esta búsqueda especializada se nos ofrece la posibilidad de filtrar los resultados por tamaño de la imagen, color predominante y, lo más importante, por licencia de uso. Debemos ser conscientes de que no podemos buscar una imagen en Internet y usarla libremente, ya que en la mayoría de las ocasiones están protegidas por derechos de autor; y si nos permiten utilizarla, debemos informar en nuestros trabajos de la fuente y el autor de la fotografía.

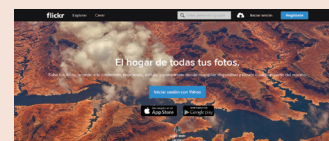
Los bancos de imágenes se organizan de acuerdo a las etiquetas que escribe el autor cuando publica una fotografía. De este modo, si el autor ha escrito las etiquetas mar, paisaje, agua, frío o persona, la imagen aparecerá entre los resultados cuando otro usuario realice búsquedas con esos términos. Junto con las etiquetas se muestra la información del autor, el tipo de licencia de uso, las imágenes relacionadas e incluso el tipo de cámara y la fecha en la que se tomó la imagen.



Fuente: <http://inicio.oupe.es/tico4e3018>

ALMACENANDO NUESTRAS FOTOGRAFÍAS EN LA NUBE

Existen varios servicios en La Red especializados en almacenar nuestras fotografías, que nos integran en una comunidad de fotógrafos donde compartir imágenes e incluso venderlas.



Flickr es el más popular de estos servicios, pero existen otros, como Google photos (asociado a una cuenta Google), iCloud Photo Library (en los dispositivos Apple) o el muy utilizado en las redes sociales, Photobucket.

TUTORIAL 4
 Publicar y descargar fotografías libres en distintos bancos de imágenes.

TUTORIAL 5
 Crear y comenzar a utilizar una cuenta en Flickr.

Bancos de imágenes libres y de dominio público

Pixabay http://inicio.oupe.es/tico4e3019	Free Images http://inicio.oupe.es/tico4e3020	Open Photo http://inicio.oupe.es/tico4e3021	Stockvault http://inicio.oupe.es/tico4e3022	All the free stock http://inicio.oupe.es/tico4e3023	Free digital photos http://inicio.oupe.es/tico4e3024
Morguefile http://inicio.oupe.es/tico4e3025	Free foto http://inicio.oupe.es/tico4e3026	Photocrack http://inicio.oupe.es/tico4e3027	Photl http://inicio.oupe.es/tico4e3028	Free photos bank http://inicio.oupe.es/tico4e3029	Every stock photo http://inicio.oupe.es/tico4e3030
Public domain pictures http://inicio.oupe.es/tico4e3031	Free range stock http://inicio.oupe.es/tico4e3032	500 px http://inicio.oupe.es/tico4e3033	Commons wimkimedia http://inicio.oupe.es/tico4e3034	4 free photos http://inicio.oupe.es/tico4e3035	Photopiin http://inicio.oupe.es/tico4e3036

Bancos de imágenes comerciales

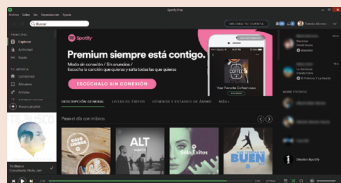
Adobe http://inicio.oupe.es/tico4e3037	Deposit photos http://inicio.oupe.es/tico4e3038	Dreamstime http://inicio.oupe.es/tico4e3039	Istockphoto http://inicio.oupe.es/tico4e3040	Fotolia http://inicio.oupe.es/tico4e3041	Shutterstock http://inicio.oupe.es/tico4e3042
--	---	---	--	--	---

Otros recursos gráficos

Devian art http://inicio.oupe.es/tico4e3043	Openclipart http://inicio.oupe.es/tico4e3044	Freepik http://inicio.oupe.es/tico4e3045	Classroom clipart http://inicio.oupe.es/tico4e3046	Clker http://inicio.oupe.es/tico4e3047	Vector portal http://inicio.oupe.es/tico4e3048
---	--	--	--	--	--

MÚSICA EN STREAMING

En los últimos años han aparecido servicios de *streaming* que permiten escuchar música comercial en nuestros dispositivos a cambio de un pago mensual o de forma gratuita con contenidos publicitarios.



El ejemplo más claro de este tipo de servicios es Spotify aunque surgen otros como Deezer, rdio, Google Music, y los más novedosos, Grove de Microsoft o Apple music.

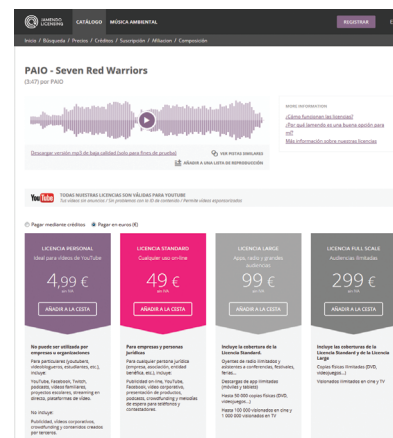
8.3. Música



¿Conoces la música libre? Si pertenecieras a un grupo musical que está empezando, ¿cómo te darías a conocer al gran público?

Los contenidos musicales que hay en La Red son innumerables. Sin embargo, la gran mayoría de ellos son comerciales o solo se pueden escuchar (no existe la posibilidad de descargarlos a nuestro dispositivo ni reutilizarlos en nuestras producciones).

En La Red hay servicios en los que podemos publicar nuestra propia música y ponerla a disposición de los usuarios de todo el mundo, por lo que son un medio muy utilizado por los artistas noveles para darse a conocer. La música libre en La Red se distribuye bajo licencias Creative Commons y permite la adquisición de licencias para uso comercial. Jamendo es la principal plataforma de música libre en La Red: permite la descarga libre en MP3 para nuestro uso personal pero exige el pago de una licencia para utilizar su música en vídeos de Youtube o en otras aplicaciones comerciales.



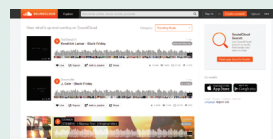
Surfeando



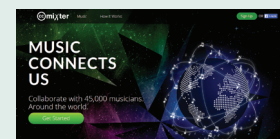
Existen varias plataformas de música libre en La Red.



<http://inicia.oupe.es/tico4e3049>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3050>



<http://inicia.oupe.es/tico4e3051>



TUTORIAL 6

Localizar y utilizar música libre en La Red.



TUTORIAL 7

Publicar un vídeo en Youtube con licencia Creative Commons.



Ideas claras

- No podemos buscar una imagen en Internet y usarla libremente en nuestros trabajos ni producciones. Lo mismo ocurre con la música.
- Si utilizamos material protegido por derechos de autor en los vídeos que queremos publicar en La Red, estos serán bloqueados y podríamos ser multados.

8.4. Vídeo

Las plataformas para compartir vídeos en La Red son muy populares, y la que destaca por encima de todas es Youtube. Cuando publicamos un vídeo, debemos indicar bajo qué tipo de licencia se encuentra para su uso en otras producciones o para su reproducción masiva.

Un error habitual al crear un vídeo que se quiere publicar en La Red es utilizar imágenes o música sujetos a derechos de autor. Debemos evitar estas prácticas, ya que infringimos la ley y, por seguridad, estas plataformas bloquean todos los contenidos que puedan contener material protegido.

Plataformas para publicar y compartir vídeos en La Red

Youtube http://inicia.oupe.es/tico4e3052	Vimeo http://inicia.oupe.es/tico4e3053	Metacafe http://inicia.oupe.es/tico4e3054	Daily Motion http://inicia.oupe.es/tico4e3055
Ustream http://inicia.oupe.es/tico4e3056	Yahoo http://inicia.oupe.es/tico4e3057	Break http://inicia.oupe.es/tico4e3058	Tu TV http://inicia.oupe.es/tico4e3059
Metatube http://inicia.oupe.es/tico4e3060	Veoh http://inicia.oupe.es/tico4e3061	Maker TV http://inicia.oupe.es/tico4e3062	TED http://inicia.oupe.es/tico4e3063

17

Dibuja y explica los tipos de licencias Creative Commons y sus seis combinaciones.

8.5. Documentos en La Red

¿Confías en todo lo que lees en Internet? ¿Te has preguntado alguna vez quién produce los contenidos de las páginas y con qué objetivo?

Se denomina sociedad del conocimiento a la sociedad en la que una persona de cualquier parte del mundo tiene acceso a millones de documentos, libros, artículos, noticias y cualquier otro tipo de material textual. Y en ella, hoy en día, Internet es su principal instrumento, pues no solo ofrece contenidos como los citados anteriormente, sino también contenidos multimedia.



Uno de los ejemplos más claros de la globalización del conocimiento es la enciclopedia Wikipedia, construida por los propios usuarios. La participación de cualquier usuario en ella, sin ninguna restricción, nos obliga a contrastar la información que encontremos en este portal, y lo mismo ocurre con cualquier documento que haya en La Red. Es cierto que La Red contiene información de todo tipo pero no toda es cierta.

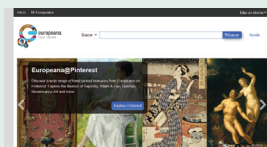
Surfeando



Existen multitud de enciclopedias online con documentos digitalizados.



<http://inicio.oupe.es/tico4e3064>



<http://inicio.oupe.es/tico4e3065>



<http://inicio.oupe.es/tico4e3066>

Además de las enciclopedias *on line*, podemos encontrar plataformas en las que los usuarios publican sus textos y presentaciones para compartirlos. Este tipo de servicios admiten documentos en formato pdf, presentaciones de diapositivas y documentos de texto originales.

Servicios web para publicar y compartir documentos y presentaciones			
Slideshare http://inicio.oupe.es/tico4e3067	Scribd http://inicio.oupe.es/tico4e3068	Calameo http://inicio.oupe.es/tico4e3069	Issuu http://inicio.oupe.es/tico4e3070
Authorstream http://inicio.oupe.es/tico4e3071	Slideserve http://inicio.oupe.es/tico4e3072	Slideboom http://inicio.oupe.es/tico4e3073	Youpublisher http://inicio.oupe.es/tico4e3074

Debemos destacar el campo de las noticias porque hay infinidad de periódicos y revistas que tienen su espacio en la Web. Gracias a la sindicación de noticias podemos seleccionar el tipo de contenidos que nos interesen.

18 ¿Para qué sirve la sindicación de noticias? ¿Cómo podemos leer noticias RSS?

TUTORIAL 8



Publicar un documento en Slideshare y Calameo.

SINDICACIÓN DE NOTICIAS

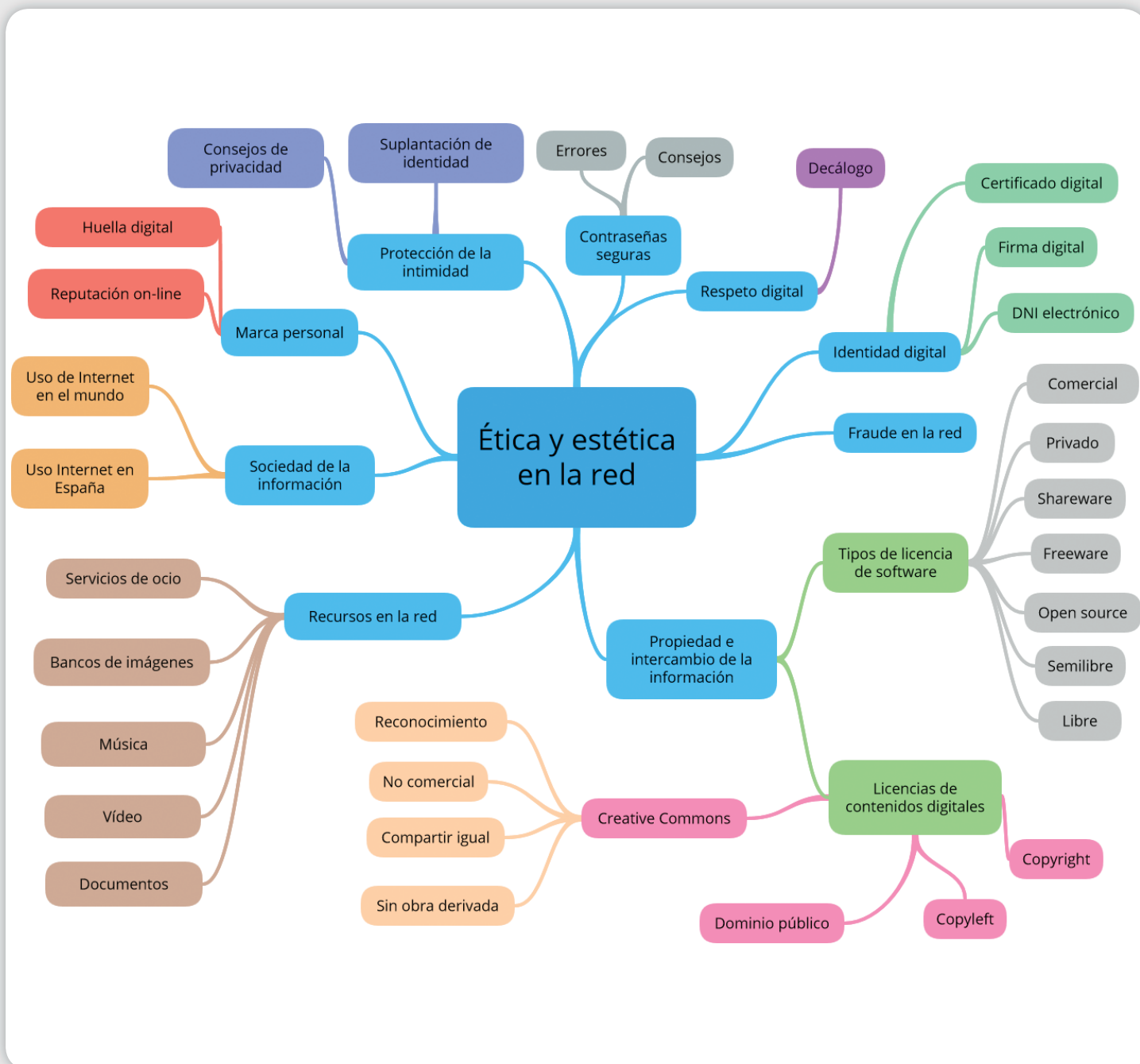
Su funcionamiento se basa en extraer las noticias publicadas en una página web (por ejemplo, un periódico) para ser leídas desde un programa específico denominado **agregador o lector de fuentes RSS** (Rssreader, RSS bandit o Feed-reader). Dichas noticias se ven directamente en nuestro navegador mediante lectores web como, por ejemplo, Google Reader (<http://inicio.oupe.es/tico4e3076>) o se aprovechan para dar contenido automáticamente a otra página web diferente.



Ideas claras

- Existen servicios en la Web para publicar y compartir nuestros propios documentos, sitios donde encontrar información, como las enciclopedias y bibliotecas *on line*, y servicios de selección de noticias, como la sindicación de noticias.
- No todo lo que aparece en Internet es cierto, por lo que hay que contrastar la fuente de información.

Te presentamos los contenidos de esta unidad en una sola pantalla para ayudarte a repasar. Puedes completar el mapa hasta su nivel más inferior en su versión descargable o puedes ver el mapa interactivo en tus recursos digitales.



TÉCNICAS DE ESTUDIO

- Haz un resumen ayudándote de los recuadros de *Ideas claras* que aparecen en la unidad. Incluye todo aquello que consideres importante.
- Completa el mapa mental hasta un nivel inferior con los epígrafes que crees que faltan. Puedes valerte de la versión descargable para completar los recuadros mudos.
- Elabora un diccionario informático con los términos más relevantes. No te olvides de incluir los siguientes: certificado digital, marca personal, *Freeware*, *Shareware*, fraude digital, dominio público y *Copyleft*.

Moviéndote en Internet

La resolución de la práctica quedará reflejada en los documentos de texto que debes haber ido realizando a medida que completabas los distintos trabajos. La comprobación y evaluación de tu trabajo se llevará a cabo mediante el estudio de las capturas de pantalla incluidas en el documento y de sus respectivas explicaciones.



Te mostramos un ejemplo del documento final:



EVALUACIÓN



Elige en tu cuaderno la respuesta correcta.

- ¿Qué término se utiliza para definir a las personas que creen trabajar desde casa legalmente cuando en realidad son víctimas de una red de *phishing*?
 - Soller
 - Mulero
 - No existe este tipo de víctima
- ¿Qué país tiene mayor porcentaje de usuarios de Internet respecto a su población?
 - China
 - Estados Unidos
 - España
- De los siguientes tipos de *software*, ¿cuál no permite su copia y redistribución?
 - Comercial
 - Software* libre
 - Freeware*
- ¿Qué frase no es cierta?
 - El *software* libre siempre es gratuito
 - Freeware* quiere decir que el *software* es gratis
 - El *software* libre siempre es *Open Source*
- De las siguientes utilidades web, ¿cuál nos permite publicar nuestras presentaciones de Impress?
 - Prezi
 - Glogster
 - SlideShare
- ¿Para qué sirve un certificado digital de usuario?
 - Para registrarnos en la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre
 - Para poder utilizar servicios de Internet bajo un sistema de seguridad que certifica la autenticidad del usuario conectado
 - Para poder enviar correos electrónicos
- ¿Cuántos son los caracteres mínimos recomendados para una contraseña segura?
 - 4
 - 6
 - 8
- La etiqueta BY de Creative Commons significa:
 - Sin obra derivada
 - Compartir igual
 - Reconocimiento
- ¿Cuál es la edad mínima aconsejable para utilizar servicios en La Red que requieren registro?
 - 10 años
 - 12 años
 - 14 años
- ¿Qué tipo de fraude digital consiste en engañar al internauta mediante el secuestro del servidor DNS?
 - Phishing*
 - Scam*
 - Pharming*