

# Internet y nuevas tecnologías

ROBERTO PLÁ  
Teniente coronel de Aviación  
<http://robertopla.net/>



El tono que se usa en la cuenta del Cuerpo Nacional de Policía en las redes sociales ha quitado el hipo a más de un responsable y es motivo de debate entre los expertos, pero el indudable éxito de seguimiento muestra que consigue que el mensaje de la policía llegue donde no llegaría ningún comunicado de prensa o ningún pasquín reclamando fugitivos.

El "Community Manager", o responsable de la cuenta de la Policía es Carlos Fernández, licenciado en Periodismo y máster en comunicación empresarial, opina que las redes sociales tienen un gran potencial y consiguen una notoriedad antes inimaginable por la escasez de recursos para hacer campañas publicitarias. A su inspiración se deben algunos de los 'tuiteos' más sonados de la Policía, pero también se le atribuye el éxito de la cuenta.

Cuando se entra a jugar en la cancha hay que ser conscientes de que podemos recibir golpes e incluso revolcones, pero incluso estos son oportunidades, para mostrar la "humanidad" que el público reclama y que el manifiesto Cluetrain preconiza, reconociendo errores cuando se han cometido, dando la razón al que la tiene o reconociendo las propias limitaciones. En definitiva, estableciendo un diálogo sincero de igual a igual. El ciudadano 2.0 es mayor de edad y no necesita que le digan lo que tiene que pensar; lo que necesita de verdad es información veraz para formarse un criterio y valora a las organizaciones que son capaces de responder a sus necesidades de comunicación e información.

■ <http://delicious.com/rpla/raa834a>

## ROBÓTICA

### ROBOTS QUE SALVAN VIDAS

Cuando se habla de avances en robótica se esperan conocer espectaculares prestaciones de nuevos robots antropomórficos y superinteligentes. Sin embargo, la mayor parte de los robots que rea-

## REDES SOCIALES

### TWITTER DE LA POLICÍA: UN CASO DE ÉXITO

Los expertos en comunicación cifran como uno de los errores más frecuentes en la comunicación de empresas e instituciones el uso de las nuevas tecnologías aplicando las mismas técnicas que las utilizadas con los medios antiguos. Según el "Manifiesto Cluetrain", un listado de 95 conclusiones ordenadas y presentadas como un manifiesto, "las empresas son conversaciones". Con esta crítica frase intenta expresar la idea de que la época en que las comunicaciones empresariales se basaban en notas de prensa y comunicaciones unidireccionales desde la organización al público han terminado.

Hoy en día, clientes y ciudadanos reclaman de las empresas y las instituciones, conversaciones personalizadas, atención a su problema e información instantánea. Los prescriptores de productos o los líderes de opinión no son ya unos pocos profesionales a los que se les puede dorar la píldora con atenciones especiales. Toda la población es ahora el interlocutor de las organizaciones.

Descender a la arena de las redes sociales, gestionar contenidos en la web 2.0 y tener una respuesta y una atención personalizada para cada uno de los interlocutores que reclaman atención no es en absoluto fácil y el problema se agudiza por la falta de tratados basados en la experiencia. En un campo donde la innovación es constante, las experiencias disponibles para destilar conclusiones son pocas.

Las buenas noticias es que el público valora ante todo la sinceridad y la proximidad y en base a estas, está dispuesto a perdonar los errores. Para las grandes organizaciones es difícil dotarse de la agilidad de respuesta que la nueva situación reclama y los profesionales que gestionan la comunicación adquieren un gran protagonismo. Recientemente, la prensa se ha hecho eco de una circunstancia que hacía un tiempo era patente en las redes sociales: La Policía española desarrollaba una gran actividad en las redes sociales con una gran repercusión, de forma que en muy poco tiempo su cuenta en Twitter se ha convertido en las más seguidas de este tipo, tras desbancar ni nada más ni nada menos que al FBI.

lizan tareas diariamente en nuestra sociedad son modestos dispositivos que prestan su fuerza o su precisión a la realización de tareas industriales repetitivas o que desarrollan en sustitución de los humanos acciones que podrían resultar peligrosas para estos.

En este último caso se incluyen los robots de desactivación de explosivos, que constituyen una primera línea de la lucha contra el terrorismo y cuya contribución directa en la salvaguarda de las vidas de los técnicos en explosivos no es en absoluto despreciable.

A pesar de ello, pocas personas serían capaces de mencionar alguna marca comercial de un robot de este tipo; los nuevos modelos no suelen acaparar titulares y las mejoras en su diseño no ocupan páginas en las revistas de tecnología.

España dispone de una industria propia en este sector y a sus éxitos internacionales sigue al aval que supone el uso de sus productos para las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado o las Fuerzas Armadas.

El Ejército del Aire es usuario de los robots de la compañía Proytecna, con sede principal en Madrid y factoría en Binefar (Huesca). Su familia de robots 'aunav' desarrolla una gran potencia y fuerza que, junto a su gran precisión y exactitud de operación, les hace sumamente eficaces en el campo de las operaciones militares y policiales de desactivación de explosivos improvisados o

municiones reglamentarias (IED/EOD).

El pasado mes de noviembre, en la feria internacional de Defensa y Seguridad MILIPOL celebrada en París, la compañía presentó el nuevo robot aunav.NEXT. Gracias a su segundo brazo y a la rotación continua de su pinza, este robot posee una gran maniobrabilidad. La rotación completa de 360° de la base de cada uno de los dos brazos, que pueden trabajar sincronizados y un sistema de tracción dual permanente, compuesto por ruedas y orugas, han hecho de este modelo un éxito más de esta empresa española que exporta sus productos a Arabia Saudí, EEUU, México, Chile, Marruecos, Angola, Vietnam y otros, al los que recientemente se ha añadido la República de Camerún.

■ <http://delicious.com/rpla/raa834b>

## SEGURIDAD

### PRIMER JUEGO ESPANOL DE CIBERSEGURIDAD

El Centro de Ciberseguridad Industrial ha creado el primer juego de mesa español de Ciberseguridad, en el que cada jugador asume el papel de un investigador de Ciberseguridad que debe utilizar sus facultades de deducción para descubrir dónde, cómo, por qué y quién



ha provocado el incidente de Ciberseguridad que ha paralizado una planta industrial, y también en que dependencia de la planta o en que porción del ciberespacio se originó el ataque, así como que vulnerabilidades y amenazas fueron las empleadas.

El juego contiene un tablero de 60x60 cm, un manual de usuario, notas de investigación, las tarjetas, las piezas de juego, dados, y un sobre confidencial. El juego tiene una duración entre 30 y 60 minutos por partida. El número mínimo de jugadores es 3, y el máximo es 6. Es un juego fácil y divertido, que requiere de estrategia y también de un poco de suerte. La edad mínima para jugar a este juego es 8 años.

El juego se vende con una evidente intención didáctica, pero también como fuente de financiación del Centro de Ciberseguridad Industrial, que se ha fijado como misión impulsar y contribuir a la mejora de la Ciberseguridad Industrial en España y Latinoamérica, debido a la capital importancia que este aspecto de la seguridad tiene en la sociedad y la economía moderna.

Se trata del primer centro de estas características que nace desde la industria, sin subvenciones oficiales, con vocación independiente y sin ánimo de lucro, y aspira a convertirse en el punto de encuentro de los organismos, privados y públicos, y de los profesionales relacionados con las prácticas y tecnologías de la Ciberseguridad Industrial.

■ <http://delicious.com/rpla/raa834c>



#### Enlaces

■ Los enlaces relacionados con este artículo pueden encontrarse en las direcciones que figuran al final de cada texto