

Los juegos serios educativos como un servicio: retos y soluciones

Educational serious games as a service: challenges and solutions

Juan Carlos Sandi Delgado, Patricia Bazán

Journal of Computer Science and Technology, ISSN-e 1666-6038, Vol. 19, n. 1, 2019

La computación en la nube es una tecnología de computación distribuida que facilita la disponibilidad de recursos de una manera extensible y dinámica que es muy accesible. Uno de los modelos de servicios es SaaS (software como servicio), que permite ejecutar aplicaciones web de manera flexible y elástica al mismo tiempo que ofrece características colaborativas. La integración de SaaS en entornos educativos mejora la actividad académica y facilita la gestión del conocimiento, al permitir almacenar, intercambiar, acceder y sincronizar la información. Por otra parte, los juegos serios educativos mejoran entre las personas que participan la colaboración, la comunicación, las habilidades sociales, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. El presente trabajo analiza los retos que SaaS, con sus características colaborativas y de múltiples clientes, ofrece a la ejecución de juegos serios educativos, lo que se conoce como JSEaaS, juegos serios educativos como un servicio. El análisis se desarrolló basándose en una revisión exhaustiva y sistemática de la bibliografía con un enfoque metodológicamente cualitativo, lo que generó preguntas acerca de la investigación, estrategias de búsqueda, palabras claves y la inclusión y exclusión de criterios que se aplicaban para identificar artículos en diferentes fuentes. Este trabajo permitió el desarrollo de una lista de características funcionales que los juegos serios educativos adquirirán cuando se usen como software como un servicio.

Traducción del resumen de la propia publicación

Ética de la reputación online, marca personal y privacidad en el cloud computing: protección de los usuarios frente al derecho al olvido

La evolución de la tecnología ha supuesto que en los últimos años Internet haya pasado de un medio de comunicación a la principal tecnología que soporta el intercambio masivo de información a través del cloud computing. La existencia de la nube implica que cualquier proceso se realiza en una localización remota, en lugar de un su ordenador personal, portátil o dispositivo móvil, aprovechando la potencia de computación a través de una conexión de internet. Hoy en día, empiezan a ser pocas las organizaciones que no tienen entre sus objetivos estratégicos realizar una correcta gestión del conocimiento que generan, de tal forma que este revierta en beneficios para la empresa. Uno de los problemas que generan son la falta de privacidad y la vulneración al derecho a ser olvidado, por hechos ocurridos en el pasado y que no se desea que sigan estando presentes en ficheros públicos, medios de comunicación u otros medios, como por ejemplo redes sociales. Esta vulneración afecta muy especialmente a la reputación online y a la propia marca personal, cuando el usuario afectado ejerce como profesional independiente. En este artículo se ponen de manifiesto los problemas que existen en este ámbito, teniendo en cuenta los antecedentes de la privacidad y el derecho al olvido y trayendo a colación la legislación existente, ya obsoleta. A través de un marco conceptual y el desarrollo de la metodología utilizada en el tema, se dan a conocer los análisis de los resultados sobre el uso de la privacidad en Internet. La privacidad va camino de convertirse en el principal quebradero de cabeza para los buscadores, no hay que olvidar que el avance de las redes sociales ha provocado nuevos problemas relacionados con la necesaria privacidad del usuario. Estos no están relacionados directamente con el "olvido de datos" sino con el uso de datos de manera fraudulenta para fines comerciales. Debemos reflexionar colectivamente sobre la posición dominante que tiene el motor de búsqueda Google a la hora de decidir unilateralmente que indexa y durante cuánto tiempo. Ya son casi 5 años los que lleva investigando la Comisión Europea a Google, ya que su cuota de mercado supera el 90% en la mayor parte de países de la Unión Europea. Si el buscador limitara estas indexaciones y cumpliera el Derecho al Olvido, entonces gran parte del problema desaparecería. Mientras, solo podemos rogar porque estas indefensiones no continúen afectando la vida diaria de los usuarios.

Resumen realizado por José María Amate Sánchez

[**Managing In-Library Use Data: Putting**](#)

a Web Geographic Information Platform through its Paces

Bruce Godfrey, Rick Stoddart

Information Technology and Libraries, ISSN 2163-5226, Vol. 37, n. 2, 2018, p. 34-49

Un Sistema de Información Geográfica (SIG) es un programa de ordenador para trabajar con datos geográficos. Puede incluir herramientas para almacenar, gestionar, documentar, analizar y visualizar datos geográficos. En 2012 se lanzó la plataforma colaborativa de cartografía ArcGIS Online, alojada por la compañía de software SIG Esri, y que permite realizar todas las funciones de este programa en línea, poniendo la información a disposición de usuarios no profesionales y permitiendo que los profesionales compartan datos de manera más sencilla. También es útil para las bibliotecas al permitir su uso libre y sencillo. Las bibliotecas académicas solían utilizar los SIG para analizar las poblaciones de determinadas áreas y para la gestión de instalaciones. En la actualidad también permiten investigaciones avanzadas a través de la agilización de los flujos de trabajo, de las bases de datos compartidas y de la colaboración entre investigadores e instituciones. Los autores del artículo realizaron un proyecto piloto para analizar las funciones del SIG basado en la nube en la biblioteca de la University of Idaho. El primer paso fue elegir el software más apropiado. Se seleccionó la plataforma ArcGIS Online. Dos bibliotecarios se encargaron de diseñar el proyecto. Uno, especializado en SIG, se ocupó de crear un esquema de la base de datos, crear las características que representarían los espacios de aprendizaje, crear la aplicación web que permitiera la visualización y gestionar los contenidos de la plataforma. Un bibliotecario especializado en servicio al usuario se ocupó de supervisar al personal en la recolección de datos. Los resultados mostraron que, frente al SIG tradicional, el SIG web es más fácil de utilizar al disponer de aplicaciones específicas para las que no es necesario ser experto. También dejaron claro que la plataforma es idónea para el trabajo colaborativo, tanto del personal y usuarios de la biblioteca como entre diversas instituciones. Algunas limitaciones son la dificultad para realizar actualizaciones, para crear metadatos, para visualizar datos en tablas relacionados o algunos problemas en el software de recolección de datos.

Resumen elaborado por Antonio Rodríguez Vela
