



Participantes del juego de simulación presentado en la Escuela de Negocios Caixanova. // JOEL MARTÍNEZ

Juegos empresariales orientados al sector TIC

Directivos y técnicos adoptan **roles** ajenos y han de plantear soluciones a las incidencias que vayan surgiendo

N.ÁLVAREZ Vigo

Suenan las alarmas de la central nuclear. Se ha producido un escape radioactivo, y directivos y técnicos tienen que actuar con rapidez para que el desastre no se produzca. Pero tranquilos, la población no está en peligro: se trata sólo de un nuevo juego de rol empresarial por equipos, presentado en Vigo el pasado 12 de mayo, en la Escuela de Negocios Caixanova, y en el que participaron treinta personas, entre directivos, mandos intermedios y técnicos.

Aunque este tipo de herramientas de simulación son tradicionales en el ámbito de la formación empresarial, ésta en particular es una novedad en España, ya que está orientado al sector de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). "La misión de estos juegos es potenciar la reflexión", explica Javier Regueira, gerente de la empresa que ha licenciado el juego en

nuestro país. "Y en este caso, se busca la reflexión sobre las distintas problemáticas que pueden surgir a la hora de gestionar los servicios informáticos, de redes o telecomunicaciones, así como su mantenimiento".

Organización

Los participantes, divididos en grupos de diez, tuvieron que sumergirse en un ámbito totalmente ajeno a su entorno de trabajo habitual, y gestionar una serie de imprevistos y

Un nuevo juego presentado en Vigo simula una serie de imprevistos dentro de una central nuclear

situaciones adversas que pusieron a prueba su capacidad de reacción.

"Ninguno de ellos tenía conocimiento alguno de la gestión de centrales nucleares, por lo que no pudieron basar la resolución de incidencias en sus capacidades técnicas", apunta Regueira. De esta forma, los jugadores tuvieron que echar mano de sus capacidades organizativas y reflexivas. "A lo largo de las distintas rondas, los grupos se fueron organizando mejor, y de esta forma obtuvieron mejores resultados".

Otra de las ventajas de un juego de este tipo es que se adoptan roles ajenos. "Es muy interesante ver cómo el gerente de una empresa toma el rol de un técnico, y viceversa, ya que de este modo comprenden los problemas a los que se enfrenta cada sección", comenta Regueira.

Finalmente, el hecho de que sea un juego en equipo obliga a los participantes a coordinarse con sus compañeros, y buscar entre todos la mejor solución al problema.

"Superportal" contra las descargas ilegales

EUROPA PRESS Madrid

Los operadores de telefonía e internet, y la sociedad de gestión de derechos de autor, han planteado esta semana la creación de un "superportal" de contenidos digitales, así como la definición de tres niveles de usuarios, para combatir las descargas ilegales desde internet.

Aunque no han llegado a un acuerdo total, en la mesa de negociaciones entre ambas partes, operadoras y gestores de derechos de autor han llegado a la conclusión de que, antes de adoptar cualquier acción restrictiva, "se ponga en marcha un "superportal" con un gran número de contenidos a precios en línea con la potencialidad de la herramienta.

"Este planteamiento es absolutamente novedoso, ya que no implica criminalizar a nadie de manera generalizada, sino atacar el tema en su verdadera dimensión y con los retos y posibilidades que ofrecen",

ha subrayado el secretario de Estado de Telecomunicaciones, Francisco Ros.

Ros indicó que otro punto de encuentro entre operadoras y gestores ha sido el de distinguir a los usuarios de la red en tres niveles. En el primero estarían unos 70 portales, "que serían responsables del 80% de las descargas ilegales que se producen en la red". Un segundo grupo, menos acotado en su número, que dependiendo de donde se ponga la frontera podría estar entre 5.000 o 60.000 usuarios, serían el integrado por los difusores proactivos de esos contenidos; y un tercero en el que figurarían el resto de usuarios.

Ros se mostró confiado en que "con un pequeño esfuerzo adicional" se podrán alcanzar acuerdos definitivos. Además, se mostró a favor de un sistema de actuaciones judiciales rápidas, con jueces especializados, y abogó por una "protección clara de los derechos de los usuarios".

La crisis dispara los delitos electrónicos

La crisis ha disparado los intentos de cometer delitos electrónicos, que en 2008 se doblaron en España respecto a 2007, sobre todo a través de los troyanos, "códigos maliciosos" que se infiltran en los ordenadores para recabar información confidencial sin que sus usuarios lo sepan. Así lo ha advertido David Barroso, responsable de S21sec, empresa especializada en combatir delitos informáticos, durante su intervención en Barcelona en unas jornadas mundiales sobre delincuencia cibernética. Según los datos aportados por Barroso, en el año 2008 su empresa, que trabaja para el 90% de las entidades bancarias españolas, detectó y solucionó 3.127 intentos de fraude en Internet dirigidos a entidades financieras, el doble que en 2007 (1.644) y más del quintuple que en 2005, cuando apenas hubo 600 casos. En cualquier caso, este experto ha aclarado que los fraudes consumados van a la baja, porque las empresas están cada vez más y mejor protegidas.

Los creadores de videojuegos piden apoyos para impulsar el sector

Los creadores de videojuegos pidieron ayer el apoyo de Administraciones, Universidades y empresas para impulsar el sector del ocio interactivo digital como "punta de lanza" de la reconversión industrial española. El presidente de la Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo (DOID), Ramón Nafria, subrayó la necesidad de interesar a los emprendedores e inversores para que desarrollen un sector que está compuesto en España por unas 80 empresas y unos 3.000 profesionales. Para Nafria, la animación digital y los videojuegos creados en España destacan por su calidad, "pero en la mayoría de los casos nos limitamos a desarrollar para terceros y estamos perdiendo la oportunidad de crear grandes marcas internacionales". Recordó que España fue "una potencia de la animación hace años, y puede volver a situarse en cabeza del mercado de creación de contenidos de ocio digital interactivo". Según datos del Ministerio de Cultura de 2008, el sector de los videojuegos acapara el 57 por ciento del consumo audiovisual e interactivo en España, lo que resulta en un volumen de ventas de unos 1.430 millones de euros al año.

Nos alimentamos de ideas

Gradiant

CENTRO TECNOLÓGICO DE TELECOMUNICACIONES DE GALICIA



www.gradiant.org