



Redes sociales sobrevaloradas

PARADA TECNOLÓGICA

MÓNICA PARADA LLANES
@MónicaParadaL
www.paradatecnologica.com

Tras el resultado de las Elecciones en Estados Unidos se abrió, en el mundo tecnológico, un debate sobre la responsabilidad y alcance de las redes sociales. De acuerdo con los promotores de la discusión, la indiscriminada multiplicación de contenidos falsos a través de esos canales hace que las personas, en este caso votantes, tomen decisiones basados en información insuficiente.

Esta rápida conclusión (aunque ampliamente debatida y negada por los gigantes de la industria) sumado a un llamado a la responsabilidad, hizo que Google y Facebook emprendieran una batalla abierta contra las noticias falsas, fortaleciendo las po-

líticas sobre lo que se comparte en sus plataformas, los resultados de las búsquedas y la autenticidad de perfiles, páginas e información.

Un efecto colateral de esto es la mitigación de los virus que se expanden principalmente por estas plataformas, debido a su creciente acceso y tiempo de permanencia; sin embargo, la medida sobrevalora el verdadero alcance de las redes sociales en debates trascendentales como las elecciones presidenciales de un país, la política en general, los derechos, la justicia, la democracia.

El caso concreto, que tanta discusión ha generado, es claramente comparable con, por ejemplo, los resultados del plebiscito del pasado 2 de

octubre en donde hasta un día antes de la votación el medidor de redes sociales arroja un ganador distinto y una asistencia a las urnas muy superior a la que realmente hubo.

Es cierto que las redes sociales tienen el potencial de hacer tanto daño como es posible imaginar, lo hemos visto con el ciberacoso, con redes de trata de personas, crímenes gestados desde mensajería instantánea, robos millonarios, etc., y también pueden mostrar su lado más amable potencializando movimientos benéficos, conectando personas para ayudar, ubicando desaparecidos y gestando reencuentros, entre otros. No obstante, sus mejores resultados están ahí, en lo emocional, en las conexiones

humanas y finalizan siempre, de alguna manera, con una interacción en el mundo físico, eso no es casualidad.

Reabrir un debate como este, tras unas elecciones, simplemente confirma que aunque el número de usuarios crece y las interacciones son más intensas, las redes no son un espejo de la realidad sino un aforo alterno de discusión donde, protegidos por la virtualidad y cierto anonimato, los usuarios expresan aquello que no dirían o harían en el mundo real. Solo el tiempo dirá si mitigar las noticias falsas tendrá un verdadero impacto o no, pero lo cierto es que con o sin ellas las redes seguirán siendo un espacio de entretenimiento y no un lugar de toma de decisiones.

Presentamos los casos de ocho empresas de apps.co que han utilizado las plataformas 2.0 para hacer surgir sus negocios en la Costa y en el resto del país.

Por Adriana Lucía Puentes Domínguez / @Adripuentesd

"El sector transporte operaba muy manual, comenzamos a trabajar en cómo conectar al generador de la carga y a los transportistas que se están moviendo en el país", explica José Lominett, un barranquillero que diseñó una aplicación web para dinamizar el transporte de carga pesada en Colombia.

Hoy, del emprendimiento de este ingeniero de mercado de 36 años, que arrancó "yo solo, al 100%", dependen nueve empleados directos.

Lominett es uno de los 3.703 emprendedores adscritos a Apps.co, una iniciativa diseñada desde el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) para promover y potenciar la creación de negocios en

Emprendimiento digital con



Las aplicaciones móviles han acercado el emprendimiento digital al consumidor.

el país a través del uso de las TIC, y que los colombianos se den cuenta que el universo 2.0 es un espacio óptimo para crear emprendimiento. En la página web de apps.co explica que su objetivo es ser mediadores y gestores de emprendimiento digital

en el país, para potenciar "de forma masiva" el desarrollo de aplicaciones móviles, plataformas web, software y contenidos digitales.

¿CÓMO HACER PARTE? Si usted tiene una idea de negocio, un producto o servicio

que esté vinculado con la industria TIC (contenidos digitales, aplicaciones web y móviles) puede aplicar a las convocatorias del Ministerio para "tener la oportunidad de acompañamiento y asesoría en el proceso de escalamiento y

consolidación de tu negocio hacia una empresa".

Lominett no es único en la Costa que ha aprovechado el universo 2.0, estos son ocho casos de éxitos de empresarios del siglo XXI que utilizaron internet como plataforma para emprender en la Costa.

#Tecnodatéate
Juegos, eclares y gente
@loresolanaoazir

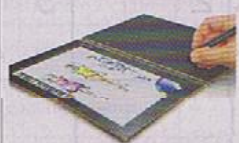
GOOGLE PHOTOSCAN
Recupere sus fotos viejas con el escáner de Google

La aplicación gratuita escanea fácilmente casi cualquier foto y la almacena en Google Photos. Esta app podrá ser descargada en celulares y tabletas Android y iOS, y con la cual podrá conseguir increíbles copias digitales en un instante.

EDUCACIÓN 'ONLINE'

Open English dona 250 mil dólares a la educación del país

Open English y Next U donarán becas a estudiantes y emprendedores del país, con el objetivo de incentivar la educación y formación en áreas como un segundo idioma, emprendimiento, desarrollo web y marketing a través de Next U.



YOGA BOOK
Del papel a la digitalización instantánea

Es una tablet que incluye un lápiz óptico que también es un lapicero de tinta convencional que escribe en una libreta, incluida con el equipo, que se conecta al dispositivo principal y digitaliza automáticamente todo lo que se haya escrito.

10°

puesto para Colombia en el 'ranking' de países infectados por el Ransomware Crysis.



BACKBEAT PRO 2
Aurífonos inalámbricos con cancelación de ruido
Estos aurífonos minimizan el ruido ambiente y gradúan apertura al ruido cuando se quiera escuchar anuncios, tener conversaciones o escuchar el sonido ambiental sin tener que quitárselos.

APLICACIONES CON SELLO CARIBE



COME YA (BARRANQUILLA). Es una aplicación de domicilios de comida en la ciudad y que se diferencia de la competencia porque "tu pedido llegará directamente al restaurante". Ya que no hay intermediarios entre la orden de compra desde el 'smartphone' y la cocina de los restaurantes aliados. Luis Miguel Ballestas es el emprendedor detrás de esta aplicación que hasta el momento tiene más de 100.000 descargas en la Google Play Store.



HÁBLAME (BARRANQUILLA). Es un aplicativo que funciona como traductor a lenguas de señas colombianas (LSC). Háblame reconoce palabras dichas, escritas dentro de la app o texto escaneado con la cámara de un dispositivo y lo reproduce en una animación a lenguaje de señas. El barranquillero Carlos Eduardo de la Ossa, desarrollador de la aplicación, explica que llevan unos dos años trabajando en mejorar cada día más la aplicación.



SEAK (SANTA MARTA). Es un aplicativo creado con un grupo de buzos, biólogos marinos y diseñadores de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Santa Marta que busca llevar "el mar en el bolsillo". ¿Cómo? Dando a conocer las especies que habitan los mares en Colombia a través de galerías de fotografías subacuáticas, alimentadas por los buzos y biólogos que contienen los datos de cada una de las especies que habitan ese lugar.



GO CARGO (BARRANQUILLA). Go Cargo está dirigida al sector de los transportadores de carga del país. Busca, a través de una plataforma digital y un 'app', conectar a generadores de carga y transportistas para dinamizar el flujo de carga sin necesidad de intermediarios. El usuario puede pedir un transporte para su carga y hacer un seguimiento de 24 horas a su envío, en este momento cuenta con más de 350 clientes en la zona.



SEINEKEN (SANTA MARTA). Esta página web se dedica al turismo cultural en comunidades rurales de Colombia a través de las experiencias que estos ofrecen. Viajeros de cualquier parte del mundo pueden conocer comunidades a las que visitar, que quieren aprender de ella y viajar para vivir la experiencia. Además, se les hace el acompañamiento y seguimiento a los viajeros que se atreven a convivir con esas comunidades.



SURTIBABY (SINCELEJO). Este 'e-commerce' es una tienda virtual que, desde Sincelejo, lleva a toda Colombia productos especializados para bebés y madres gestantes. Además de la página de compras, le ofrecen a sus clientes un blog de consejos y cuidados. Tienen más de ocho años en el mercado nacional y su empresa no es solo digital, tienen varias tiendas físicas, entre esas dos en Sincelejo, casa matriz del emprendimiento.



WIKIPROFE (BARRANQUILLA). Esta es una aplicación web enfocada en ayudarle al estudiante universitario a escoger al "mejor" profesor de cada materia en cada semestre. Por lo que toman como referencia los comentarios que los mismos estudiantes hacen de sus profesores en la plataforma y los califican. Dentro del sitio web ya hay calificaciones de profesores universitarios de Barranquilla, Bogotá, Medellín y Cali.



BOATS4U (CARTAGENA). Esta aplicación web permite alquilar lanchas, veleros y yates en la ciudad de Cartagena usando una herramienta 'online'. Dentro del aplicativo puede programar sus viajes en bote, elegir una ruta, y seleccionar la nave que mejor se ajuste a sus deseos. Esperan expandirse próximamente a Santa Marta. Curiosamente los desarrolladores de esta 'app' son caleños, pero han invertido su trabajo en fortalecer el sector turístico cartagenero.