



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN

REDES SOCIALES

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LIC. EN MATEMÁTICAS APLICADAS Y COMPUTACIÓN

PRESENTA

JUAN ANTONIO VÁZQUEZ DÍAZ

ASESOR: LIC. ALEJANDRO ROBERTO RUBIO PÉREZ

OCTUBRE 2011



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a Dios por darme la inteligencia y perseverancia para alcanzar esta meta.

A mi mamá Bety por todo el apoyo durante mi etapa de estudiante y especialmente en la carrera universitaria.

A mis tías Vicky, Lupita y Martita por su valioso apoyo, sus consejos y su siempre exigencia para lograr esta meta.

A mi tío Paco por sus enseñanzas y su apoyo cuando apenas comenzaba a emprender el vuelo en mi etapa de estudiante.

A toda mi familia por todo el ánimo que me daban para seguir estudiando.

A todos mis amigos de la Fes Acatlán con quienes compartí una de las mejores etapas de mi vida.

A mi asesor Lic. Alejandro Roberto Rubio Pérez por su infinita ayuda en la elaboración de este trabajo.

A mis sinodales Dr. Pedro Irineo Zaragoza Rivera, Mtra. María Andrea Suárez García, Mtra. Mónica Zaima Víquez Cano e Ing. Miguel Hernández Hernández por todo su apoyo y sugerencias para que este trabajo quedara lo mejor posible.

## Índice

<b>Tema</b>	<b>Página</b>
<b>Objetivo</b>	5
<b>Introducción</b>	6
<b>CAPITULO 1: Redes Sociales</b>	8
1.1 ¿Qué es una Red Social?	8
1.2 ¿Para quién es una Red Social?	9
1.3 Clasificación de las Redes Sociales	10
1.4 Historia	11
<b>CAPITULO 2: Software y herramientas para Redes Sociales</b>	13
2.1 Definición de Red Física	13
2.2 Redes Alámbricas e Inalámbricas	13
2.2.1 Redes Alámbricas	13
2.2.2 Redes Inalámbricas	15
2.3 Hardware de Redes Sociales	18
2.3.1 Definición de Hardware	18
2.4 World Wide Web	25
2.4.1 Protocolo de transferencia de Hipertexto	25
2.4.2 El cliente	25
2.4.3 Localizadores Uniformes de Recursos	26
2.4.4 Documentos Web Estáticos	26
2.4.5 Lenguaje de marcado de Hipertexto	26
2.4.6 Documentos Web Dinámicos	26
2.4.7 Generación de páginas Web dinámicas en el servidor	27
2.4.8 Generación de páginas Web dinámicas en el cliente	27
2.4.9 Protocolo de aplicaciones inalámbricas	27
2.5 Seguridad Informática	28
2.6 Tecnologías modernas de seguridad Informática	30
2.7 Arquitectura general de Redes Sociales	35
<b>CAPITULO 3: Comparativa de Redes Sociales</b>	38
3.1 Programas para la creación de Redes Sociales	38
3.2 Revisión de los servicios de algunas Redes Sociales	40
3.2.1 Bebo	40
3.2.2 Facebook	43
3.2.3 Flickr	45
3.2.4 My Space	48
3.2.5 Ning	50
3.2.6 Taking It Global	52
3.2.7 You Tube	54
3.3 Análisis de algunas de las Redes Sociales más importantes actualmente	57
3.3.1 My Space	57
3.3.2 Facebook	58
3.3.3 Twitter	58

3.3.4 Hi5	59
3.3.5 Tuenti	60
3.3.6 Econozco	60
3.3.7 Metroflog	61
3.4 Facebook: La Red Social que recomiendo	62
3.5 Impacto en la educación	63
<b>CAPITULO 4: Aplicación de Red Social</b>	<b>64</b>
4.1 SOCIALGO	64
4.2 Desarrollo de La aplicación de Red Social utilizando la herramienta SOCIALGO	66
<b>Conclusión</b>	<b>72</b>
<b>Anexos</b>	<b>73</b>
Anexo 1: Cloud Computing	73
Anexo 2: Tendencias TI futuras	76
<b>Referencias</b>	<b>79</b>
<b>Glosario</b>	<b>81</b>

## **OBJETIVO**

Comparar diferentes tipos de redes sociales tomando en consideración sus características técnicas como: Información general de la red, seguridad y acceso, contenido, grupos y diseño en el uso de las mismas.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Mostrar las principales herramientas a utilizar para el desarrollo de una red social tanto de hardware como de software, además de los principales puntos a considerar a la hora de crear una.

Revisar los servicios de redes sociales como: BEBO, FACEBOOK, FLICKR, MY SPACE, NING, TAKING IT GLOBAL, YOU TUBE.

Analizar algunas ventajas y desventajas en el uso de algunas de las redes sociales más importantes actualmente, y su impacto en la educación.

## INTRODUCCIÓN

La reseña histórica de la tecnología puede resumirse al descubrir lo más relevante en los tres últimos siglos. El siglo XVIII fue la era de los grandes sistemas mecánicos que acompañaron la Revolución Industrial. Durante el siglo XIX se realizaron desarrollos importantes sobre la máquina de vapor. En el siglo XX lo innovativo en la tecnología, fue el procesamiento y la distribución de la información. Entre otros acontecimientos, destacan la instalación de redes mundiales de telefonía, la invención de la radio y la televisión, así como los avances sin precedentes de la industria de la computación, además la puesta en órbita de los satélites de comunicaciones.

La industria de la computación ha tenido grandes avances en comparación con otras industrias (como la automotriz y la aeronáutica), como los que se observan en muy poco tiempo. Durante las dos primeras décadas de su existencia, los sistemas de computación estaban altamente centralizados, por lo general, en una sala grande e independiente. La idea de que en veinte años se pudieran producir en masa millones de computadoras igualmente poderosas pero más pequeñas que un timbre postal era ciencia-ficción.

El avance en cómputo y telecomunicaciones ha tenido una influencia profunda sobre la organización de los sistemas computacionales. Actualmente, el concepto de “centro de cómputo” como un espacio amplio con una computadora grande a la que los usuarios llevaban su trabajo a procesar es totalmente obsoleto. El modelo antiguo de una sola computadora que realiza todas las tareas computacionales de una empresa ha sido reemplazado por computadoras separadas pero interconectadas para realizar el trabajo. Estos sistemas se denominan **redes de computadoras**.

El concepto de internet y web establece que debe existir una red de computadoras. Internet no es una red única, sino una red de redes, y Web es un sistema distribuido que se ejecuta sobre Internet.

Existe una gran confusión entre una red de computadoras y un sistema distribuido. Un sistema distribuido utiliza un conjunto de computadoras independientes, que están interconectadas y ante los usuarios aparece como un sistema consistente y único. Por lo general, tiene un modelo o paradigma único que se presenta a los usuarios. Con frecuencia, una capa de software que se ejecuta sobre el sistema operativo, denominada **middleware**, es la responsable de implementar este modelo. Un ejemplo, de un sistema distribuido es **World Wide Web**, en la cual todo se ve como un documento (una página Web).

Un sistema distribuido esta soportado por un sistema de software construido sobre una red, el software le da un alto grado de consistencia y transparencia. De este

modo, la diferencia entre una red y un sistema distribuido radica principalmente en el software (sobre todo en el **sistema operativo**), más que en el hardware.

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad abordar uno de los temas más importantes en estos momentos en el área de la *computación*: “*las redes sociales*”.

Los principales puntos a tocar inician desde el concepto de red social, clasificación de las redes sociales, historia, la WWW (World Wide Web) como herramienta de software, esto con la finalidad de que el lector comprenda los conceptos básicos de una red social, para después adentrarnos al mundo de la arquitectura general de una red social, programas empleados para la implementación de una red social, así como la realización de la comparativa de algunas redes sociales, e implementación de una pequeña aplicación.

## REDES SOCIALES

### 1.1 ¿QUÉ ES UNA RED SOCIAL?

Una red social es considerada como un sistema abierto y en construcción permanente, que involucra a personas, grupos e instituciones, que se identifican con las mismas necesidades, gustos, aficiones, problemáticas y de forma organizada pueden compartir información de interés.

A continuación listamos los elementos básicos los cuales debe contener una red social:

1. **Perfil:** El perfil contiene información básica del usuario, tales como el lugar donde vive, la edad que tiene, las cuestiones de personalidad, su actor favorito o su libro favorito. Las redes sociales que están dedicadas a temas especiales como la música o las películas pueden hacer preguntas relacionadas con estos temas.
2. **Amigos:** Los amigos son el corazón y el alma de las redes sociales. Los amigos son los miembros de confianza del sitio a los cuales les permites agregar comentarios a tu perfil o enviarles mensajes privados.
3. **Grupos:** La mayoría de las redes sociales utilizan los grupos para ayudarte a encontrar gente con intereses similares o participar en debates sobre ciertos temas. Los grupos son creados con la finalidad de conectar gente con ideas e intereses similares para poder charlar y compartir acerca de un tema en especial.
4. **Debates:** La principal función de los grupos es crear una interacción entre los usuarios a través de debates.
5. **Blogs:** Otra característica importante de las redes sociales es la capacidad que tienen de crear sus propios blogs, un blog no es más que una especie de diario. Los blogs a través de una red social es perfecto para mantener informada a la gente sobre lo que estás haciendo.
6. **Widgets:** Una manera popular de dejar que tu personalidad brille a través de las redes sociales es adornando tu perfil con Web **widgets**. Muchas redes sociales permiten una gran variedad de reproductores de widgets.

## 1.2 ¿PARA QUIÉN ES UNA RED SOCIAL?

Una red social está dirigida al público en general, en especial para aquellas personas, grupos e instituciones, que aunque no se conozcan quieran compartir intereses, preocupaciones o necesidades entre si ya sea con fines profesionales, de identidad entre otros.

14 razones por las que debería unirse a una red social

1. **Conocer a gente nueva:** Esta es la principal razón por la cual fueron creadas las redes sociales. Es el medio por el cual la gente puede reunirse y encontrar nuevos amigos.
2. **Encontrar viejos amigos:** Alguna vez te has preguntado: ¿Qué será de mis viejos amigos? Esta es la oportunidad para volver a encontrarlos.
3. **Chat todo el día:** La mayoría de las redes sociales cuenta con un foro de debate, al cual puedes acceder en cualquier momento.
4. **Unirse a grupos de interés:** Muchas de las redes sociales ofrecen grupos de interés. Si no tiene un grupo y lo desea, usted puede crear uno propio.
5. **Blog para sus amigos y familiares:** Casi todas las redes sociales ofrecen un blog. Aquí puedes escribir sobre cualquier número de cosas. Mantener actualizados los amigos en tu vida o escribir acerca de sus inquietudes y logros. Un blog puede ser tan personal, o impersonal, como quiera que sea.
6. **Crear Álbumes de fotos y compartir fotos:** No todas las redes sociales ofrecen álbumes de fotos, pero muchas lo hacen. A veces, la red social sólo te permite añadir un cierto número de fotos a tu perfil.
7. **Añadir vídeos:** Aquí se te da la posibilidad de agregar videos a tu perfil del mismo sitio o de otro sitio Web.
8. **Añadir tus propios vídeos:** Si te gusta crear tus propios videos, algunas redes sociales te dan la posibilidad de añadir tus propios videos a la red.
9. **Añadir música:** Algunas redes sociales te permiten añadir música, Otras no.
10. **Añade tu propia música:** Tal es el caso cuando se tiene una banda y la música puede ser creada por uno mismo, a veces se puede crear un sitio de la banda y utilizar este espacio para publicidad.
11. **Crea tu propio estilo:** Colores, diseños, fondos y mucho más se pueden cambiarse en muchas redes sociales.
12. **Obtener asesoramiento:** Ya sea en el foro o en un grupo, a menudo se puede encontrar la información que necesita sobre un tema en específico dentro de una red social.
13. **Ayudar a los demás:** Unirse a una red social sobre un tema en el cual tengas conocimientos y así podrás asesorar a una persona o a un grupo.

14. **Tiempo libre:** Una red social también puede ser usada como pasatiempo, ya que cuenta con una gran cantidad de herramientas como la personalización de tu perfil a gusto propio, el famoso chat, subir y escuchar música, entre otras que pueden ocuparse para realizar actividades diferentes y así distraerte un poco.

### 1.3 CLASIFICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

- **Por su público objetivo y temática:**
  - **Redes sociales horizontales:** Son aquellas dirigidas a todo tipo de usuario y sin una temática definida. Permiten la entrada y participación libre sin un fin definido. Los ejemplos más representativos del sector son: Facebook, Orkut, Identi.ca, Twitter.
  - **Redes sociales verticales:** Están concebidas sobre la base de un eje temático homogéneo. Su objetivo es el de congregarse en torno a una temática definida a un colectivo concreto. En función de su especialización, pueden clasificarse a su vez en:
    - **Redes sociales verticales profesionales:** Están dirigidas a generar relaciones profesionales entre los usuarios. Los ejemplos más representativos son: Viadeo, Xing y Linked In.
    - **Redes sociales verticales de ocio:** Su objetivo es congregarse a colectivos que desarrollan actividades de ocio, deporte, usuarios de videojuegos, etc. Los ejemplos más representativos son: Wipley, Minube Dogster, Last.FM y Moterus.
    - **Redes sociales verticales mixtas:** Ofrecen a usuarios y empresas un entorno específico para desarrollar actividades tanto profesionales como personales considerando sus perfiles, ejemplos de este tipo de redes son: Yuglo, Unience, PideCita, 11870.
  
- **Por el sujeto principal de la relación:**
  - **Redes sociales humanas:** Son aquellas que centran su atención en las personas y fomentan las relaciones entre estas, permitiendo la unión según su perfil social y en función de sus gustos, aficiones, lugares de trabajo, viajes y actividades. Ejemplos de este tipo de redes los encontramos en: Koornk, Dopplr, Youare y Tuenti.
  - **Redes sociales de contenidos:** Las relaciones personales se desarrollan uniendo perfiles a través de contenido publicado, los objetos que posee el usuario o los archivos que se encuentran en su ordenador. Los ejemplos más significativos son: Scribd, Flickr, Bebo, Friendster, Dipity, StumbleUpon y FileRide.

- **Redes sociales de interés:** Conforman un sector novedoso entre las redes sociales. El principal interés es unir marcas, automóviles y lugares.
- **Por su localización geográfica:**
  - **Redes sociales sedentarias:** Este tipo de red social cambia en función de las relaciones entre personas, los contenidos compartidos o los eventos creados. Ejemplos de este tipo de redes son: Rejaw, Blogger, Kwippy, Plaxo, Bitácoras.com y Plurk.
  - **Redes sociales nómadas:** A las características propias de las redes sociales sedentarias se le suma un nuevo factor de cambio o desarrollo basado en la localización geográfica del sujeto. Este tipo de redes se componen y recomponen a tenor de los sujetos que se hallen geográficamente cerca del lugar en el que se encuentra el usuario, los lugares que haya visitado o aquellos a los que tenga previsto acudir. Los ejemplos más destacados son: Latitud, Brighkite, Fire Eagle y Scout.
- **Por su plataforma:**
  - **Red social MMORPG y Metaversos:** Normalmente construidos sobre una base técnica Cliente-Servidor. Ejemplos representativos de este tipo de red son: WOW, SecondLife, Lineage.
  - **Red social Web:** Su plataforma de desarrollo está basada en una estructura típica de Web. Algunos ejemplos representativos son: MySpace, Friendfeed y Hi5.

## 1.4 HISTORIA

Desde su ingreso, los sitios de redes sociales (SRS) tales como MySpace, Facebook, Cyworld, Twitter, Meeterh y Bebo han atraído a millones de usuarios, muchos de los cuales han integrado estos sitios en sus prácticas diarias. El primer sitio de redes sociales reconocibles puesto en marcha en 1997 - SixDegrees.com permitía a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos.

Desde entonces diversas redes se han creado unas permanecen y otras han desaparecido, según la zona geográfica el líder puede ir cambiando, pero a la fecha (2011) los principales competidores a nivel mundial son: Hi5, MySpace, Facebook, Twitter.

MySpace se instaló en 2003 y se ha diferenciado de otros sitios porque permite a los usuarios personalizar sus páginas. Los adolescentes fueron los primeros en adoptarlo y MySpace floreció a través de la atracción de este grupo demográfico.

Facebook fue creado originalmente para apoyar a las redes universitarias, en 2004 los usuarios del sitio estaban obligados a proporcionar las direcciones de correo electrónico asociada con las instituciones educativas.

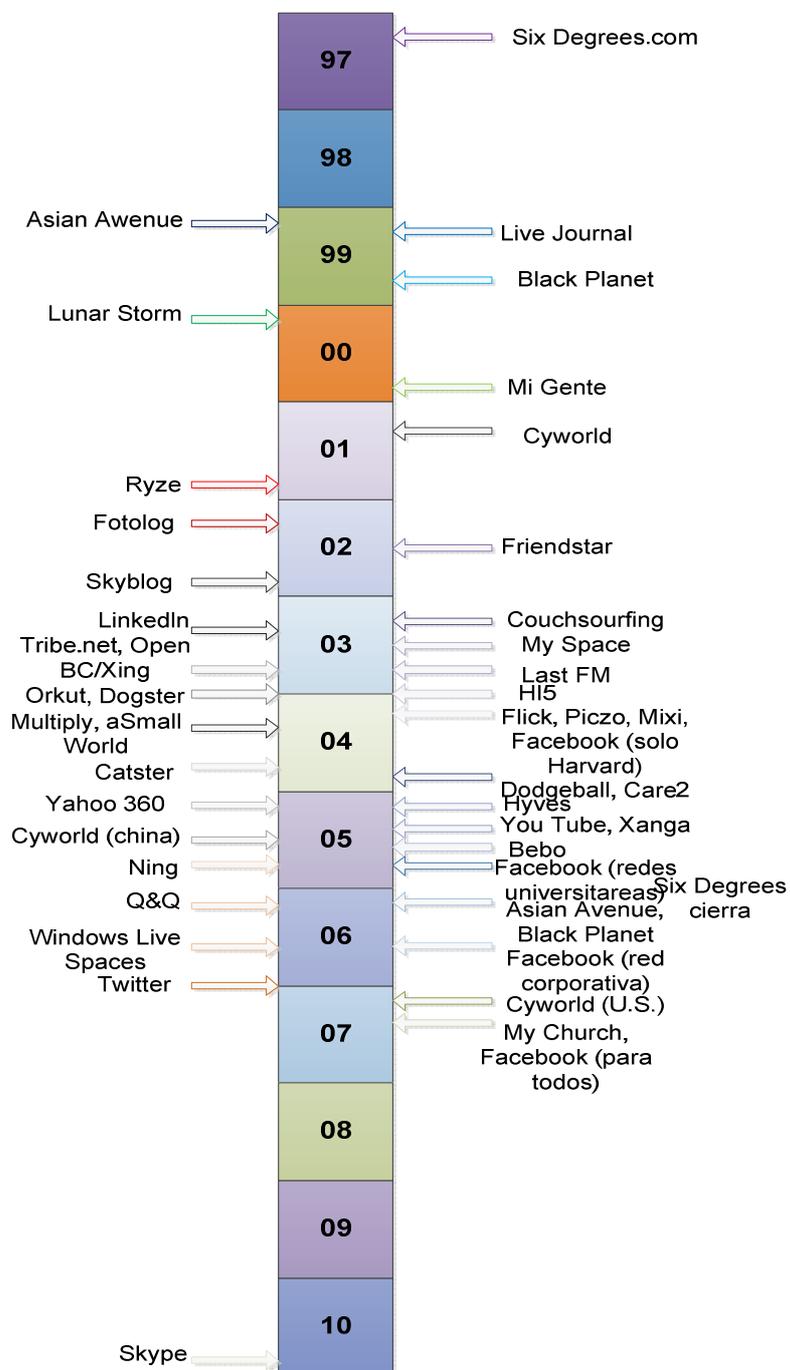


Figura 1: Línea del tiempo de las principales Redes Sociales tomada y modificada de [http://2.bp.blogspot.com/\\_mkhxFdNnk1w/SPd6xeynJal/AAAAAAAAAAmc/Q1FFOHhD-iM/s320/boyd.ellison.fig1.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_mkhxFdNnk1w/SPd6xeynJal/AAAAAAAAAAmc/Q1FFOHhD-iM/s320/boyd.ellison.fig1.jpg)

## SOFTWARE Y HERRAMIENTAS PARA REDES SOCIALES

### 2.1 DEFINICIÓN DE RED FÍSICA

Se entiende por red al conjunto interconectado de computadoras autónomas. Es decir es un sistema de comunicaciones que conecta a varias unidades y que les permite intercambiar información. La red permite comunicarse con otros usuarios y compartir archivos y periféricos.

La conexión no es necesario realizarse a través de un hilo de cobre, sino que puede realizarse mediante el uso de láser, microondas y satélites de comunicación.

Una red (en general) es un conjunto de dispositivos (de red) interconectados físicamente (ya sea vía alámbrica o vía inalámbrica) que comparten recursos y que se comunican entre sí a través de reglas (protocolos) de comunicación.

### 2.2 REDES ALÁMBRICAS E INALÁMBRICAS

#### 2.2.1 REDES ALÁMBRICAS

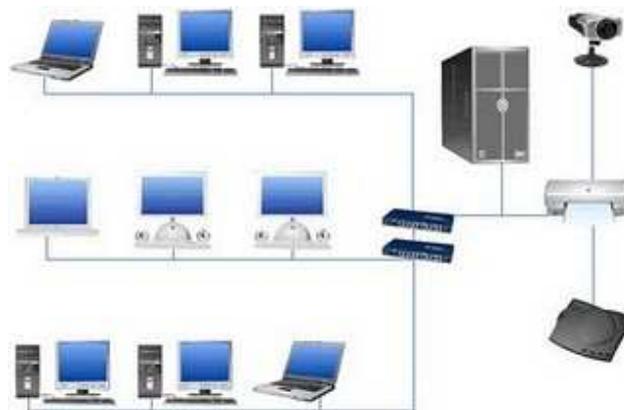


Figura 2: Pequeña topología de una red alámbrica tomada de [http://www.sistemaspc.com/imagenes/red\\_alambrica.jpg](http://www.sistemaspc.com/imagenes/red_alambrica.jpg)

Se comunica a través de cables de datos (generalmente basada en Ethernet). Los cables de datos, conocidos como cables de red de Ethernet o cables con hilos conductores (CAT5), conectan computadoras y otros dispositivos que forman las redes. Las redes alámbricas presentan mayor rendimiento cuando se tiene la necesidad de mover grandes cantidades de datos a altas velocidades, por ejemplo, medios multimedia de calidad profesional.



Figura 3: Ejemplo de tarjeta de red alámbrica tomada de [http://1.bp.blogspot.com/\\_BjF2uoQso4g/STSCiUp5C8I/AAAAAAAAABU/p\\_IZHb5Z\\_iw/s1600-h/33-180-026-07.jpg01010101](http://1.bp.blogspot.com/_BjF2uoQso4g/STSCiUp5C8I/AAAAAAAAABU/p_IZHb5Z_iw/s1600-h/33-180-026-07.jpg01010101)

Las tarjetas de red Alámbrica como su nombre lo indica, tienen conexión a la red por medio de cables, antes de ser utilizadas, ocupan que las configuren, proporcionan mayor seguridad y una mayor velocidad.

#### Ventajas

- Ofrecen el máximo rendimiento posible.
- Mayor velocidad – cable de Ethernet estándar hasta 100 Mbps, gigabit Ethernet 1000 Mbps.

#### Desventajas

- El costo de instalación siempre ha sido un problema muy común en este tipo de tecnología, ya que el estudio de instalación, las canaletas, conectores, cables y otros no mencionados suman costos muy elevados en algunas ocasiones.
- El acceso físico es uno de los problemas más comunes dentro de las redes alámbricas. Ya que para llegar a ciertos lugares dentro de la empresa, es muy complicado el paso de los cables a través de las paredes de concreto u otros obstáculos.
- Dificultad y expectativas de expansión, es otro de los problemas más comunes, ya que cuando pensamos tener un número definido de nodos en una oficina, la mayoría del tiempo hay necesidad de construir uno nuevo y ya no se cuenta con espacio en los switches instalados.

## 2.2.2 REDES INALÁMBRICAS

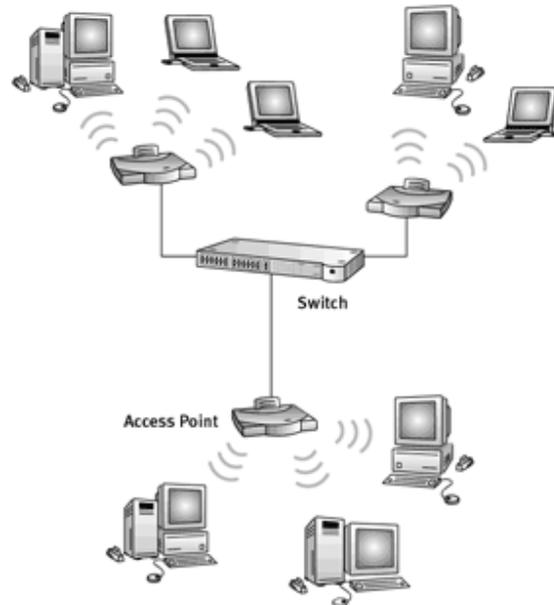


Figura 4: Pequeña topología de red inalámbrica tomada de [http://4.bp.blogspot.com/\\_BjF2uoQso4g/STR0RH9h2oI/AAAAAAAAAAc/q9wTsmWGvYI/s320/red.gif](http://4.bp.blogspot.com/_BjF2uoQso4g/STR0RH9h2oI/AAAAAAAAAAc/q9wTsmWGvYI/s320/red.gif)

Las redes inalámbricas no es más que un conjunto de computadoras, o de cualquier dispositivo informático comunicados entre sí mediante soluciones que no requieran el uso de cables de interconexión.

En el caso de las redes locales inalámbricas, el sistema que se está imponiendo es el normalizado por IEEE con el nombre 802.11b. A esta norma se la conoce más habitualmente como WI-FI (Wireless Fidelity).

Con el sistema WI-FI se pueden establecer comunicaciones a una velocidad máxima de 11 Mbps, alcanzándose distancia de hasta cientos de metros. No obstante, versiones más recientes de esta tecnología permiten alcanzar los 22, 54 y hasta los 100 Mbps.

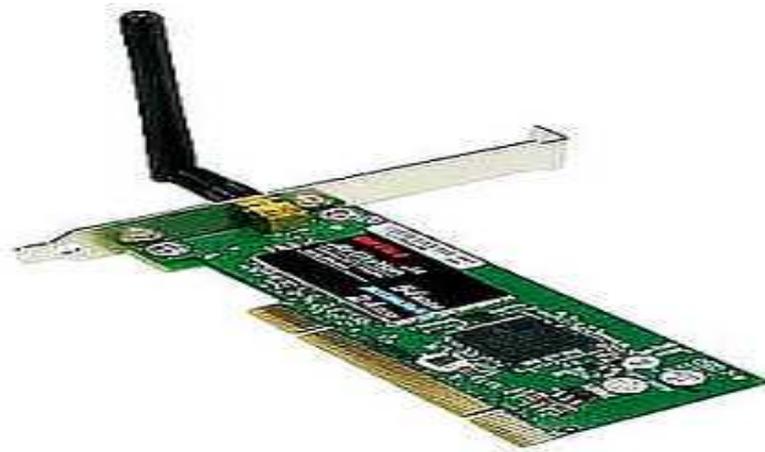


Figura 5: Ejemplo de tarjeta de red inalámbrica tomada de [http://3.bp.blogspot.com/\\_BjF2uoQso4g/STR5k\\_1BFqI/AAAAAAAAABE/eqTmdIA8dW0/s320/147740717\\_9c41601ed6\\_m.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_BjF2uoQso4g/STR5k_1BFqI/AAAAAAAAABE/eqTmdIA8dW0/s320/147740717_9c41601ed6_m.jpg)

Las tarjetas inalámbricas funcionan sin cables, se conectan mediante señales de frecuencia específicas a otro dispositivo que sirva como concentrador de estas conexiones, en general puede ser un Access Point, estas tarjetas tienen la ventaja de poder reconocer sin necesidad de previa configuración a muchas redes siempre y cuando estén en el rango de cobertura. Permiten a los usuarios acceder a información y recursos sin necesidad de estar físicamente conectados a un determinado lugar.

#### Ventajas

- **Flexibilidad:** Dentro de la zona de cobertura de la red inalámbrica los nodos se podrán comunicar y no estarán atados a un cable para poder estar comunicados por el mundo.
- **Poca planificación:** Con respecto a las redes cableadas. Antes de cablear un edificio o unas oficinas se debe pensar mucho sobre la distribución física de las máquinas, mientras que con una red inalámbrica sólo nos tenemos que preocupar de que el edificio o las oficinas queden dentro del ámbito de cobertura de la red.

## Desventajas

Evidentemente las redes inalámbricas también tienen unos puntos negativos en su comparativa con las redes de cable. Los principales inconvenientes de las redes inalámbricas son los siguientes:

**Menor ancho de banda.** Las redes de cable actuales trabajan a 100 Mbps, mientras que las redes inalámbricas Wi-Fi lo hacen a 11 Mbps. Es cierto que existen estándares que alcanzan los 54 Mbps y soluciones propietarias que llegan a 100 Mbps, pero estos estándares están en los comienzos de su comercialización y tienen un precio superior al de los actuales equipos Wi-Fi.

**Seguridad.** Las redes inalámbricas tienen la particularidad de no necesitar un medio físico para funcionar. Esto fundamentalmente es una ventaja, pero se convierte en una desventaja cuando se piensa que cualquier persona con una computadora portátil solo necesita estar dentro del área de cobertura de la red para poder intentar acceder a ella. Como el área de cobertura no está definida por paredes o por ningún otro medio físico, a los posibles intrusos no les hace falta estar dentro de un edificio o estar conectado a un cable. Además, el sistema de seguridad que incorporan las redes Wi-Fi no es de lo más fiables. A pesar de esto también es cierto que ofrece una seguridad válida para la inmensa mayoría de las aplicaciones y que ya hay disponible un nuevo sistema de seguridad (WPA: Wi-Fi Protected Access) que hace a Wi-Fi mucho más confiable.

**Interferencias.** Las redes inalámbricas funcionan utilizando el medio radio electrónico en la banda de 2,4 (GHZ). Esta banda de frecuencias no requiere de licencia administrativa para ser utilizada, por lo que muchos equipos del mercado, como teléfonos inalámbricos, microondas, etc., utilizan esta misma banda de frecuencias. Además, todas las redes Wi-Fi funcionan en la misma banda de frecuencias. Este hecho hace que no se tenga la garantía de que nuestro entorno radio electrónico, este completamente limpio para que nuestra red inalámbrica funcione con el más alto rendimiento. Cuanto mayor sean las interferencias producidas por otros equipos, menor será el rendimiento de nuestra red. No obstante, el hecho de tener la posibilidad de sufrir interferencias no es una condición necesaria para que esta suceda. La mayoría de las redes inalámbricas funcionan perfectamente sin mayores problemas en este sentido.

## 2.3 HARDWARE DE REDES SOCIALES

### 2.3.1 DEFINICIÓN DE HARDWARE

Es una palabra en inglés que hace referencia a cualquier componente físico tecnológico, que trabaja o interactúa de algún modo con la computadora. No sólo incluye elementos internos como el disco duro, CD-ROM, también hace referencia al cableado, circuitos, gabinete, entre otros. Incluso hace referencia a elementos externos como es la impresora, el mouse, el teclado, el monitor y demás periféricos.

Servidor

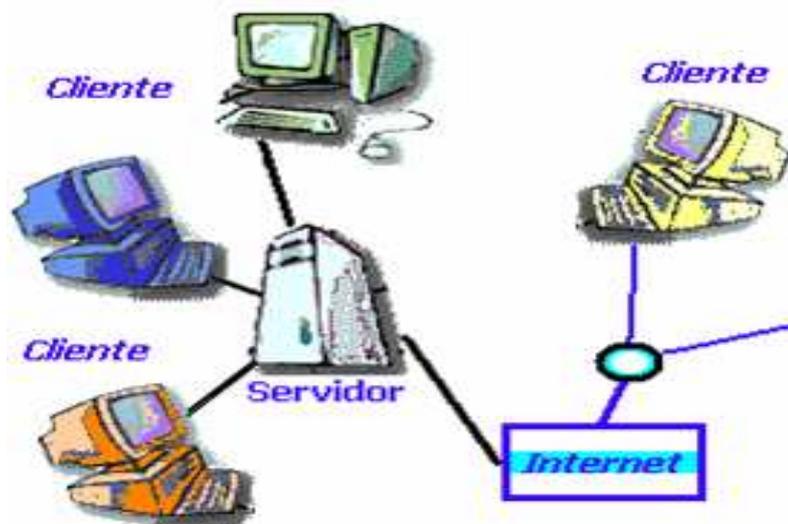


Figura 6: Pequeña topología cliente servidor tomada de [http://2.bp.blogspot.com/\\_8HR-kHSJZmU/SWr-DE-NuMI/AAAAAAAAAFj/R\\_iT0rHnPSg/s400/servidor](http://2.bp.blogspot.com/_8HR-kHSJZmU/SWr-DE-NuMI/AAAAAAAAAFj/R_iT0rHnPSg/s400/servidor)

Este sistema puede ser desde una estación de trabajo hasta un equipo de cómputo más sofisticado que suministra información a otras computadoras independientes, las cuáles ejecutan los programas clientes. También este sistema proporciona recursos (por ejemplo, servidores de ficheros, servidores de nombres). En Internet este término se utiliza muy a menudo para designar a aquéllos sistemas que proporcionan información a los usuarios de la Red.

## Computadoras de red



Figura 7: Ejemplo de computadora tomada de red de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Una computadora de red (también conocido por su nombre en inglés Network computer) es un computadora de tipo cliente liviano que funciona exclusivamente a través de una conexión en red.

## Impresoras de red



Figura 8: Ejemplo de impresora de red tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Las impresoras de red, tienen una interfaz de red interna (típicamente wireless o Ethernet), y que puede servir como un dispositivo para imprimir en papel algún documento para cualquier usuario de la red.

### Tarjeta de red



Figura 9: Ejemplo de tarjeta de red tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Tarjetas adaptadoras ubicadas dentro de las computadoras que especifican el tipo de red a utilizar (Ethernet, FDDI, ATM) y que a través de ellas son el vínculo de conexión entre la computadora y la red. O sea, los cables de la red se conectan a la computadora.

### Concentrador

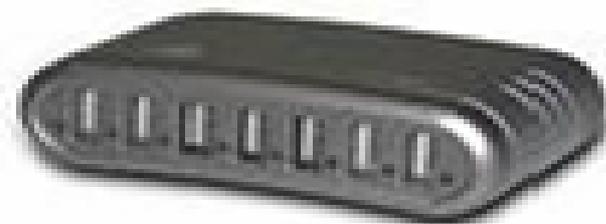


Figura 10: Ejemplo de concentrador tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Dispositivo que se utiliza típicamente cuando se tiene una topología en estrella como punto central de una red, y por ende confluyen todos los enlaces de los diferentes dispositivos de la red.

## Conmutador



Figura 11: Ejemplo de conmutador tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Un dispositivo de red capaz de realizar una serie de tareas de administración, incluyendo el redireccionamiento de los datos.

## Repetidor



Figura 12: Ejemplo de repetidor tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Un dispositivo que intensifica las señales de la red. Los repetidores se usan cuando el largo total de los cables de la red es más largo que el máximo permitido por el tipo de cable. No en todos los casos se pueden utilizar.

## Puente



Figura 13: Imagen de un puente tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Dispositivo usado para conectar dos redes y hacer que las mismas funcionen como si fueran una. Típicamente se utilizan para dividir una red en redes más pequeñas, para incrementar el rendimiento.

## Encaminador



Figura 14: Ejemplo de encaminador tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Dispositivo que dirige el tráfico entre redes y que es capaz de determinar los caminos más eficientes, asegurando un alto rendimiento.

### Puerta de enlace



Figura 15: Puerta de enlace tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Dispositivo utilizado para conectar diferentes tipos de ambientes operativos. Típicamente se usan para conectar redes LAN a mini computadores o mainframes.

### Modulador-Demodulador



Figura 16: Tipo de modem tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Transforma las señales digitales del ordenador en señal telefónica analógica y viceversa, con lo que permite al ordenador transmitir y recibir información por la línea telefónica.

## Multiplexor



Figura 17: Tipo de multiplexor tomada de <http://mrjusino.blogspot.com/>

Es un dispositivo que recibe múltiples entradas de datos y las reúne para transmitir las juntas en una única salida. Una salida multiplexada debe ser demultiplexada (con un demultiplexor) para poder obtener todas las entradas originales.

## 2.4 WORLD WIDE WEB

Desde el punto de vista del usuario, Web consiste en un enorme conjunto de documentos a nivel mundial, generalmente llamados **páginas Web**. Cada página puede contener vínculos (apuntadores) a otras páginas relacionadas en cualquier lugar del mundo. Los usuarios pueden seguir un vínculo haciendo clic en él, lo que los lleva a la página apuntada. Este proceso puede repetirse de manera indefinida. La idea de hacer que una página apunte a otra, lo que ahora se conoce como **hipertexto**, fue inventada por un profesor visionario de ingeniería eléctrica del MIT, Vannevar Bush, en 1945, mucho antes de que se inventara Internet.<sup>1</sup>

### 2.4.1 PROTOCOLO DE TRANSFERENCIA DE HIPERTEXTO (HYPER TEXT TRANSFER PROTOCOL)

Especifica cuales mensajes pueden enviar los clientes a los servidores y que respuestas obtienen.

La forma común en que un navegador contacta a un servidor se establece por medio de la conexión TCP con el puerto 80 del servidor, aunque éste procedimiento no es requerido formalmente.

La versión HTTP 1.0, permite una vez que se establece la conexión, enviar una solicitud y obtener una respuesta. Después se libera dicha conexión. Este método era adecuado en un mundo en el que una página Web típica consiste por completo de texto HTML.

### 2.4.2 EL CLIENTE

Las páginas a las que se puede tener acceso es por medio de un programa llamado **navegador**; Internet Explorer y Netscape son dos de los navegadores más populares, aunque este último ya dejó de operar. Las cadenas de texto que son vínculos a otras páginas son llamadas **hipervínculos**, y se resaltan, ya sea mediante subrayado, o por un color especial, o ambas cosas.

En esencia, un navegador es un programa que puede desplegar una página Web. Cuando se selecciona un elemento, el navegador sigue el hipervínculo y obtiene la página seleccionada. Por lo tanto, el hipervínculo incrustado necesita una manera de nombrar cualquier página que se encuentre en Web. Las páginas se nombran utilizando **URL'S (Localizadores Uniformes de Recursos)**.

---

<sup>1</sup> Tananbaum, Andrew, Redes de computadoras

### 2.4.3 LOCALIZADORES UNIFORMES DE RECURSOS (Uniform Resource Locators)

A cada página se le asigna un **URL** que sirve efectivamente como nombre mundial de la página. Los URLs tienen tres partes: *el protocolo* (también llamado **esquema**), *el nombre DNS* (Domain Name System) del servidor en donde se encuentra la página y *un nombre local* que indica de manera única la página especificada (por lo general, solo un nombre de archivo del servidor en que reside).

### 2.4.4 DOCUMENTOS WEB ESTÁTICOS

La función principal de Web es la transferencia de páginas Web desde el servidor al cliente. En la forma más simple, las páginas Web son estáticas, es decir, son simples archivos que se encuentran en algún servidor esperando a ser recuperados. En este sentido, hay diferentes archivos, tales como un video que es considerado una página web estática.

### 2.4.5 LENGUAJE DE MARCADO DE HIPERTEXTO (HyperText Markup Language)

En la actualidad las páginas Web se escriben en un lenguaje llamado **HTML**. HTML permite a los usuarios producir páginas Web que incluyen texto, gráficos y apuntadores a otras páginas Web. HTML es un lenguaje de marcado que sirve para describir cómo se van a formatear los documentos.

Una página Web consiste en un encabezado y un cuerpo encerrado entre **etiquetas** (comandos de formateo) `<html>` y `</html>`, aunque la mayoría de los navegadores no se quejan si faltan estas etiquetas.

### 2.4.6 DOCUMENTOS WEB DINÁMICOS

En los primeros días de Web, todo el contenido era, de hecho, estático (sólo archivos). Sin embargo, en los años recientes, cada vez la mayoría de los contenidos es dinámico, es decir, se genera a solicitud, en lugar de almacenarlo en disco. La generación de contenido puede suceder ya sea en el servidor o en el cliente.

### 2.4.7 GENERACIÓN DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS EN EL SERVIDOR

La forma tradicional de manejar formularios y otras páginas Web interactivas es un sistema llamado **Interfaz de Puerta de Enlace Común (Common Gateway Interface)**. Es una interfaz estandarizada para permitir que los servidores Web hablen con los programas back-end y las secuencias de comandos puedan aceptar datos de entrada (por ejemplo, de formularios) y generar en respuesta páginas HTML. Por lo general, estos back-ends son secuencias de comandos escritas en el lenguaje Perl porque las secuencias de comandos de Perl son más fáciles y rápidas de escribir que los programas.

### 2.4.8 GENERACIÓN DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS EN EL CLIENTE

El lenguaje de secuencias de comandos más popular para el cliente es **JavaScript**.

JavaScript es un lenguaje de secuencias de comandos, inspirado por algunas ideas del lenguaje de programación Java. Definitivamente este no es Java. Al igual que otros lenguajes de secuencias de comandos, es un lenguaje de muy alto nivel. Por ejemplo, en una sola línea de JavaScript es posible desplegar un cuadro de dialogo, esperar entrada de texto y almacenar la cadena resultante en una variable. Las características de alto nivel como éstas, hacen que JavaScript sea ideal para diseñar páginas Web interactivas. Por otro lado, el hecho de que no está estandarizado y de que tiene más mutaciones que una mosca de fruta atrapada en una máquina de rayos X, hace extremadamente difícil escribir programas de JavaScript que funcionen en todas las plataformas, pero tal vez algún día se estabilice.

### 2.4.9 PROTOCOLO DE APLICACIONES INALÁMBRICAS (WAP)

Un dispositivo WAP (Wireless Application Protocol) puede ser un teléfono móvil mejorado, un PDA o una computadora notebook sin ninguna capacidad de voz. La especificación acepta a todos ellos y a otros más. La idea básica es utilizar la infraestructura existente digital inalámbrica.

WAP es en esencia una pila de protocolos para acceder a Web, pero esta optimizada para conexiones de ancho de banda bajo que utilizan dispositivos inalámbricos que tienen una CPU lenta, poca memoria y una pantalla pequeña. Estos requerimientos son muy diferentes de aquéllos del escenario de PC de escritorio estándar, lo que provoca algunas diferencias de protocolos.

## 2.5 SEGURIDAD INFORMÁTICA

La seguridad informática consiste en proporcionar confiabilidad para que los recursos del sistema de información (material informático o programas) de una organización tengan un uso adecuado y que el acceso a la información solo sea permitido a los usuarios con acreditación para leer, modificar y ejecutar los programas y archivos del servidor, con sus respectivas limitaciones de uso.

### Amenazas

El hecho de conectar una red a un entorno externo corre el riesgo de ser utilizada por terceras personas y poder acceder a la información y disponer de esta, lo que implica que la información pueda ser robada o alterada en el funcionamiento de la red. Sin embargo, si el servidor no se encuentra conectado al mundo y solo se encuentra en la red local no nos garantiza la seguridad de la misma. De acuerdo con el Computer Security Institute (CSI) de San Francisco aproximadamente entre 60 y 80 por ciento de los incidentes de red son causados desde adentro de la misma. Basado en esto podemos decir que existen 2 tipos de amenazas:

- **Amenazas internas:** Generalmente estas amenazas pueden ser más serias que las externas por varias razones como son:
  - Los usuarios conocen la red y saben cómo es su funcionamiento.
  - Tienen algún nivel de acceso a la red por las mismas necesidades de su trabajo.
  - Los IPS y Firewalls son mecanismos no efectivos en amenazas internas.
- **Amenazas externas:** Son aquellas amenazas que se originan de afuera de la red. Al no tener información certera de la red, un atacante tiene que realizar ciertos pasos para conocer la información o los equipos conectados y buscar la manera de acceder a estos equipos. La ventaja que se tiene en este caso es que el administrador de la red puede prevenir una buena parte de los ataques externos.

## Técnicas para asegurar el sistema

- **Codificar la información:** A través de Criptología, Criptografía y Criptociencia, agregar contraseñas difíciles de averiguar a partir de datos personales del individuo.
- **Vigilancia de red.**
- **Tecnologías repelentes o protectoras:** Cortafuegos, sistema de detección de intrusos - antispyware, antivirus, llaves para protección de software, etc. Mantener los sistemas de información con las actualizaciones que más impacten en la seguridad.

## Seguridad Criptográfica

Una de las primeras respuestas tecnológicas a la necesidad de confidencialidad y de integridad de la información fue la criptografía o escritura secreta. Una de las formas más seguras de preservar el secreto de la información consiste en ocultarla de forma tan efectiva que aquellos que deseen obtenerla no puedan reconocer su presencia. La ocultación de un mensaje para evitar que alguien sea consciente de su existencia genera lo que se conoce como "*clave de ocultación o clave nula*".<sup>2</sup>

El término general para designar el arte y la ciencia de utilizar claves de ocultación es "*esteganografía*", los programas de computadora que implementan algoritmos esteganográficos, actualmente son utilizados en diferentes aplicaciones.

Los códigos son sistemas especiales de cifrado en los que se utilizan símbolos o grupos de símbolos para sustituir grupos de símbolos o caracteres del mensaje original, de acuerdo con una tabla o libro de códigos. La creación del libro de códigos requiere identificar palabras, frases, párrafos o incluso mensajes completos y asignar a cada uno un símbolo o grupo de símbolos específico. Así, <<reúnete conmigo al alba>> podría representarse mediante la secuencia de símbolos <<QRST>> en el libro de códigos. Véase la figura 18.

---

<sup>2</sup> Nichols, Randal K., Seguridad para comunicaciones inalámbricas

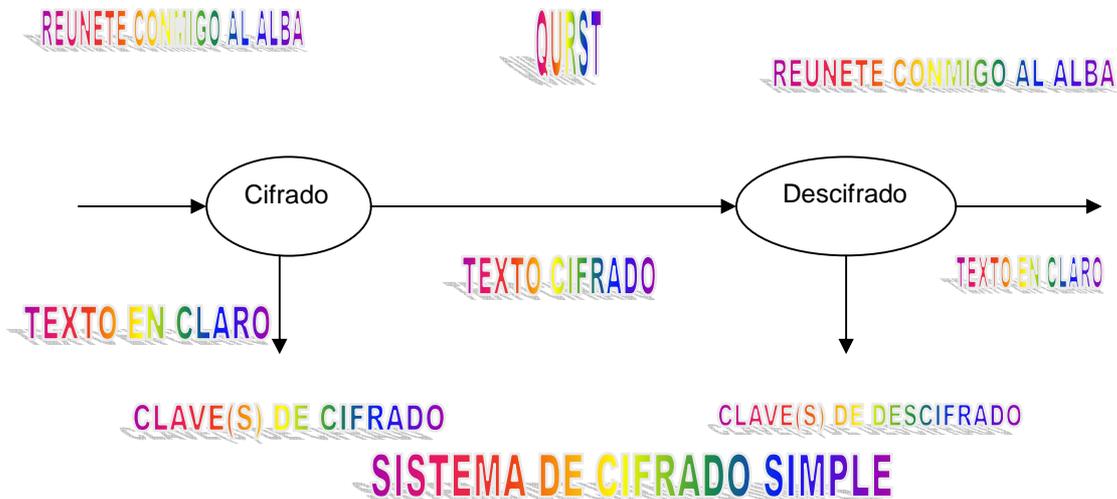


Figura 18: Ejemplo de un esquema de un sistema de cifrado simple

Los sistemas de cifrado utilizan métodos que permiten transformar los mensajes comunes en mensajes secretos y entre ellos se incluyen las claves de ocultación antes aludidas, sistemas de cifrado por transposición y sustitución.

## 2.6 TECNOLOGÍAS MODERNAS DE SEGURIDAD INFORMÁTICA

### Firma digital

El concepto de firma digital nació como una oferta tecnológica para acercar el uso social usual de la firma ológrafa (manuscrita) al marco del ciberespacio o el trabajo en redes.

Las transacciones comerciales, así como la interacción masiva en las redes de computadoras le dieron lugar al concepto, que consiste en la transformación de un mensaje que utiliza un sistema asimétrico de manera que la persona que posee el mensaje original y la clave pública del firmante, pueda establecer de forma segura la transformación mediante la clave privada correspondiente a la pública del firmante considerando que el mensaje es el original o fue alterado desde su concepción.

Ventajas ofrecidas por la firma digital

**Integridad de la información:** es una protección contra la modificación de los datos en forma intencional o accidental. El emisor protege el documento, incorporándole un valor de control de integridad, que corresponde al valor único, calculado a partir del contenido del mensaje al momento de su creación. El receptor deberá efectuar el mismo cálculo sobre el documento recibido y comparar el valor calculado con el enviado por el emisor. De coincidir, se concluye que el documento no ha sido modificado durante la transferencia.

**Autenticidad del origen del mensaje:** este aspecto de seguridad protege al receptor del documento, garantizándole que dicho mensaje ha sido generado por la parte identificada en el documento como emisor del mismo, no pudiendo alguna otra entidad suplantar a un usuario del sistema. Esto se logra mediante la inclusión en el documento transmitido de un valor de autenticación (MAC, Message authentication code). El valor depende tanto del contenido del documento como de la clave secreta en poder del emisor.

**No repudio del origen:** protege al receptor del documento de la negación del emisor de haberlo enviado. Este aspecto de seguridad es más fuerte que los anteriores ya que el emisor no puede negar bajo ninguna circunstancia que ha generado dicho mensaje, transformándose en un medio de prueba inequívoco respecto de la responsabilidad del usuario del sistema.

**Imposibilidad de suplantación:** la firma creada por el signatario mediante procedimientos confiables que se encuentran bajo su propio control (su clave privada protegida, por ejemplo, una contraseña, una tarjeta inteligente, etc.) asegura, además, la imposibilidad de su suplantación por otro individuo.

**Auditabilidad:** permite identificar y rastrear las operaciones llevadas a cabo por el usuario dentro de un sistema informático cuyo acceso se realiza mediante la presentación de certificados.

**El acuerdo de claves secretas:** garantiza la confidencialidad de la información intercambiada ente las partes.

Aspectos técnicos de la firma digital

A diferencia de la firma manuscrita, que es un trazo sobre un papel, la firma digital consiste en el agregado de un apéndice al texto original, siendo este en definitiva, la firma digital; al conjunto formado por el documento original más la firma digital se lo denominará mensaje.

Este apéndice o firma digital es el resultado de un cálculo que se realiza sobre la cadena binaria del texto original. En este cálculo están involucrados el documento mismo y una clave privada (que, generalmente, pertenece al sistema de clave pública-privada o sistema asimétrico) la cual es conocida sólo por el emisor o autor del mensaje, esto da como resultado que para cada mensaje se obtenga una firma distinta, es decir, a diferencia de la firma tradicional, la firma digital cambia cada vez con cada mensaje, porque la cadena binaria de cada documento será distinta de acuerdo a su contenido.

#### Aplicaciones

- E-mail (redes sociales).
- Contratos electrónicos.
- Procesos de aplicaciones electrónicos.
- Formas de procesamiento automatizado.
- Transacciones realizadas desde financieras remotas.
- Transferencia en sistemas electrónicos, por ejemplo, si se quiere enviar un mensaje para transferir \$100,000 de una cuenta a otra. Si el mensaje se quiere pasar sobre una red no protegida, es posible que algún adversario quiera alterar el mensaje, tratando de cambiar los \$100,000 por 1000,000, con esta información adicional no se podrá verificar la firma, lo cual indicará que ha sido alterada y por lo tanto se denegará la transacción.
- En aplicaciones de negocios, un ejemplo es el intercambio electrónico de datos Electronic Data Interchange (EDI) de computadora a computadora intercambiando mensajes que representan documentos de negocios.

#### Huella digital

Es un mecanismo para defender los derechos de autor y combatir la copia no autorizada de contenidos, que consiste en introducir una serie de bits imperceptibles sobre un producto de soporte electrónico (CD-ROM, DVD,...) de tal forma que las copias ilegales sean detectadas.

La tecnología de huella digital identifica de manera precisa y única a una persona por medio de su huella digital. Certificando la autenticidad de las personas de manera única e inconfundible por medio de un dispositivo electrónico que captura la huella digital y de un programa que la verifica.

Las posibilidades de usar el mecanismo de huella digital se clasifican en tres grupos que han aparecido a lo largo del tiempo: simétrica, asimétrica y anónima.

**Simétrica:** consiste en que el vendedor interviene en el proceso de marcado identificando al comprador (el cliente) a partir de la copia marcada. Este método tiene el inconveniente que deja al comprador (el cliente) desprotegido, porque puede ser acusado injustamente de distribución ilegal si el vendedor distribuye una copia a otro comprador con la misma marca.

**Asimétrica:** en el proceso del marcado intervienen tanto el comprador (el cliente) como el vendedor para evitar el fraude antes mencionado. En este caso el vendedor puede identificar al comprador (el cliente) a partir de la marca incrustada pero no la puede generar sin él. El método presenta un problema debido a que el vendedor conoce la identidad del comprador vulnerando el anonimato de éste. Para poder resolver este problema surge el mecanismo de huella digital anónima.

**Anónima:** en este caso, en el proceso de marcado ha intervenido una tercera parte de confianza que conoce realmente la identidad del comprador. De esta forma el vendedor desconoce tanto la marca como la identidad del comprador, pero es capaz de identificarlo en caso de redistribución ilegal.

#### Firma digital en las redes sociales

La aplicación **MyLiveSignature** te permite crear tu propia firma digital para utilizarla en la red social de tu preferencia, o para utilizarla en tu e-mail como firma y es bastante sencilla de utilizarse. El primer paso es escribir tu firma en una caja específica, el siguiente paso es escoger el tipo de letra y a continuación el tamaño de la firma para finalmente escoger los últimos detalles sobre esta.<sup>3</sup>

Al terminar con el proceso de generar tu firma se escoge la red social o sitio web donde se puede utilizar después de obtener el código y las diferentes opciones.

#### Pasos para la creación de la firma en “My live signature”

- Introduzca el nombre: pueden ser iniciales o un apodo para la creación de la firma.
- Seleccionar la fuente: seleccionar el tipo de fuente adecuado a tu firma.
- Seleccionar el tamaño.
- Seleccionar el color de texto y fondo: seleccionar el color de la firma.
- Establecer la pendiente: establecer el grado de inclinación de la firma.

En mi caso la firma quedo de la siguiente forma:

---

<sup>3</sup> <http://www.mylivesignature.com/>

**Terminado. La firma está lista.**



**Su firma ID: 54488-74-2527FBD321AAC34E9F9FDF6C7C1C6DE1**

Al finalizar estos pasos el asistente te da las siguientes opciones:

- **Animar la firma:** esta característica permite que la firma se escriba en tiempo real en el mensaje, como si se escribiera en ese momento.
- **Descargar la firma:** es la opción de guardar la firma a tu computadora para usos futuros.
- **Utilizar la firma:** los usos futuros de la firma necesitan un código especial que se genera en el momento en que se realice un acceso a blogs, foros, mensajes de correo, sitios web, ya sea **HTML** o **BB**.

**HTML:** se utiliza para añadir firmas a los blogs, sitios web, mensajes de correo electrónico.

**BB:** se utiliza para añadir firmas a los foros.

## 2.7 ARQUITECTURA GENERAL DE REDES SOCIALES

El diseño y construcción de una aplicación Web 2.0 está basada en redes sociales y lo que se tiene que considerar es tener claro los cuatro pilares básicos de la aplicación.

- **Componente social:** fundamental en el desarrollo de una aplicación de este tipo. Se describe que aspecto social va a implementar.
- **Aplicación:** tecnologías a utilizar para desarrollar la aplicación.
- **Distribución:** definir el tipo de interacción que se presenta con otras aplicaciones.
- **Apis de terceros:** incrustar en nuestra aplicación **apis** de 3° para aumentar la interactividad de la aplicación.

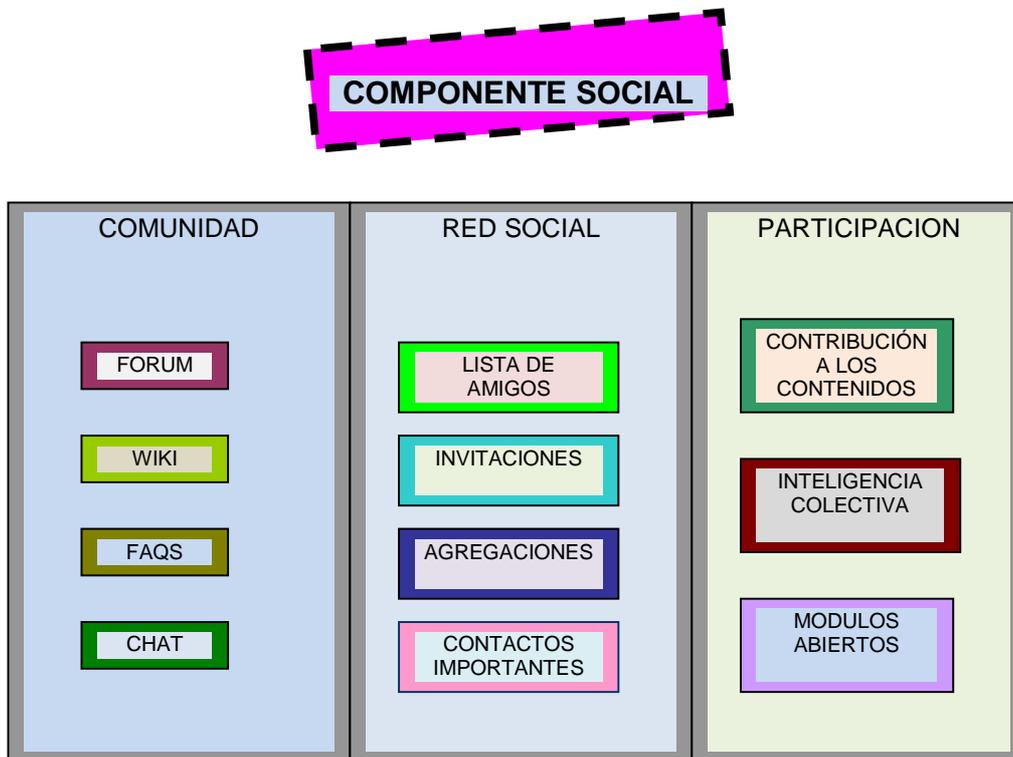


Figura 19: Esquema que muestra los elementos que integran el componente social

El componente social define la forma de interactuar de la comunidad así como la intercomunicación.

La comunicación entre los usuarios es un punto importante en este apartado, así como los beneficios de las aportaciones de otros usuarios.

Además, en la aplicación Web 2.0 es la forma de interactuar con las diferentes aplicaciones existentes y futuras en el mercado es un punto importante que se considera. Para ello se utilizan diferentes protocolos existentes, así como servicios estándares que faciliten la interacción entre dichas aplicaciones.

#### Aplicación

La selección de la tecnología que es útil para implementar y hacer correr la aplicación Web puede ser considerada para avanzar rápidamente.

BASE DE DATOS	TECNOLOGIA A SERVIDOR	CLIENTE	OTRAS TECNOLOGIAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• MySQL</li> <li>• Postgre SQL</li> <li>• SQL Server</li> <li>• Oracle</li> <li>• Otras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rails/ Grails</li> <li>• PHP</li> <li>• Python</li> <li>• JavaJEE</li> <li>• Otras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HTML</li> <li>• Ajax</li> <li>• Flash</li> <li>• JavaFX</li> <li>• AdobeAir</li> <li>• Silverlight</li> <li>• GWT</li> <li>• Otras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Móviles</li> <li>• Mundos Virtuales</li> <li>• Grid Hosting</li> <li>• PaaS</li> <li>• Replicación de contenido</li> </ul>

Figura 20: Algunos tipos de tecnología para el desarrollo de la aplicación

La integración con **Apis** de terceros es la clave para desarrollar en la aplicación una mayor interactividad con los usuarios.

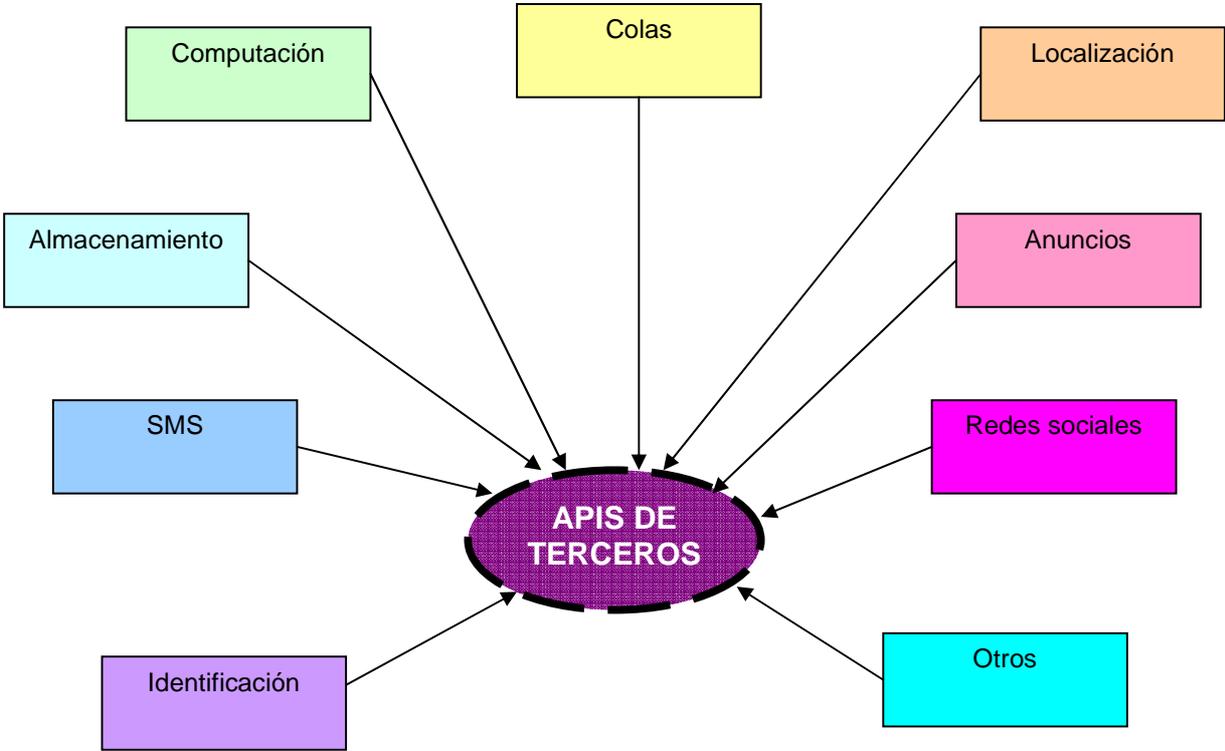


Figura 21: Integración de los servicios de red con Apis de terceros

## COMPARATIVA DE REDES SOCIALES

### 3.1 PROGRAMAS PARA LA CREACIÓN DE REDES SOCIALES

**MAHARA:** es un sistema de código abierto, su especialidad es la “cartera electrónica”, también te da la posibilidad para la creación de redes sociales. Además de la cartera electrónica MAHARA cuenta con otras herramientas tales como:

- Repositorio de archivos.
- Blogs.

Dentro del ámbito de las “redes sociales” MAHARA proporciona un servicio de red social donde los usuarios pueden crear y mantener una lista de amigos dentro del sistema.<sup>4</sup>

**PEOPLEAGGREGATOR:** es un proveedor líder en “REDES SOCIALES” y plataformas de blogs. La compañía es líder en estándares abiertos para redes sociales y la noción de "inter-conexión de las redes sociales y blogs" juntos.

Las características de “People Aggregator” la sitúa como una empresa totalmente virtual, no tiene oficinas tradicionales, esto da lugar a la mejor implementación de servicios en tecnología de información en estos momentos: “**el software como servicio**” (SaaS).

Las características principales de esta empresa se mencionan a continuación:

- Tiene dos tipos de APIs y una metodología para conectar nuestras interfaces de usuario en cualquier base de código paralelo, sitio Web o sistema heredado. Además cuenta con las características sociales de cualquier tipo de aplicación de software, servicio o mashup.
- Metodologías para creación de páginas personales.
- Metodologías para creación de grupos.

El software utilizado proporciona la opción de crear una red social diseñada para satisfacer el gusto y las necesidades de los usuarios.<sup>5</sup>

**PHPIZABI:** es una de las más potentes plataformas de redes sociales en el planeta. Es útil para desarrollar desde simples sitios de amigos hasta la creación de redes más complejas. Las principales características de esta plataforma de desarrollo se mencionan a continuación:

---

<sup>4</sup> [<http://mahara.org/>]

<sup>5</sup> [<http://www.broadbandmechanics.com/>]

- Escritorio del usuario: Directamente desde su "Escritorio", los usuarios pueden tener acceso a todo lo que necesitan en cuestión de segundos. Configuración, perfiles personales, blogs, comentarios, mensajes, fotos, eventos, noticias, notificaciones, el horóscopo, clasificaciones, entre otros.
- Las salas de Chat: Ofrece a sus miembros una manera de comunicarse con sus amigos en vivo. Construido como un pseudo-cliente de IRC / servidor, el sistema de Chat PHPizabi es fuerte, poderoso, que ofrece diferentes opciones.

Además es fácil de instalar el software básico para la aplicación y es totalmente gratuito.<sup>6</sup>

**DOLPHIN:** es la comunidad de software más avanzada del mundo, de código abierto para la construcción de redes sociales. Entre sus principales aplicaciones se encuentran:

- Chat de video.
- Grabadora.
- Reproductor de video.
- Foros, grupos, eventos, mensajería de video.
- Buzón de correo y aplicación de escritorio.
- Aplicación para el iphone y mucho más.

Además de apoyo para crear "redes sociales", este software también es útil en la elaboración de sitios de citas y sitios Web.<sup>7</sup>

**SOCIALGO:** Es una herramienta para la creación de redes sociales, que te permite crear un sitio Web con grandes características de red social en cuestión de minutos. Es libre para y fácil de usar, entre sus principales características están:

- Servicio de mensajería.
- Video Chat.
- Los miembros pueden crear subgrupos.
- Planear y organizar eventos en tu red.
- Foros de debate.
- Cada miembro puede generar su blog personal.

SocialGo crea un sistema flexible y divertido de redes sociales para el usuario y sus amigos (grupo).<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> [<http://www.phpizabi.net/>]

<sup>7</sup> [<http://www.boonex.com/dolphin/>]

**Elgg:** Capacita a los individuos, grupos e instituciones para crear su propia red social. Entre sus principales características tenemos:

- Cada usuario puede crear un blog dentro de la red social.
- Se pueden compartir los archivos.
- Se pueden integrar wikis a la red.
- Elección de diferentes temas gráficos para personalizar el sitio Web.
- Integración de widgets.

Elgg presenta el formato para exportar los datos personales como un aspecto interesante al ser introducidos en la red social, o sincronizarlos con los formatos de otras redes.<sup>9</sup>

**Ning:** Para crear una red social desde cero, la opción más cómoda consiste en recurrir a los servicios Web de empresas como Ning. Este tipo de empresas prestan sus servidores y proporcionan manuales de operación sencillos que permiten la creación de una red social en poco tiempo. Ning cuenta entre sus elementos y servicios con una plataforma social para los intereses del mundo y las pasiones en línea. Millones de personas cada día se están uniendo a través de Ning para explorar y expresar sus intereses, descubrir nuevas pasiones y conocer a gente nueva en torno a actividades comunes.

Una desventaja al momento de proporcionar acceso a los servidores para la creación de una red social es la generación de publicidad. Además, el sistema de identificación de los usuarios es administrado por la empresa teniendo acceso a los datos personales. Para utilizar estos servicios sin anuncios, se debe pagar una cuota mensual.<sup>10</sup>

## 3.2 REVISIÓN DE LOS SERVICIOS DE ALGUNAS REDES SOCIALES

### 3.2.1 BEBO

Información general

**Descripción:** **Bebo** es un sitio comercial de red social con sede en California Estados Unidos. Su función principal consiste en organizar sus **miembros** en grupos, tomando en cuenta su perfil. Esta red contiene sitios llamados canales. Los canales incluyen áreas para música, video, entre otros.

**URL:** <http://www.bebo.com>

**Tipos de usuario:** Libre para todos los miembros.

---

<sup>8</sup> [<http://www.socialgo.com/>]

<sup>9</sup> [<http://elgg.org/>]

<sup>10</sup> [<http://www.ning.com>]

**Restricción de edad:** Mayores de 13 años.

**Privacidad del perfil:** Todas las páginas del perfil son privadas por configuración y sólo es visible a los **amigos**. Los miembros pueden tener el control de quién puede ver su álbum de fotos. El detalle del contacto es sólo visible a los amigos.

**Herramientas:** Todos los miembros tienen un blog, este se utiliza para subir fotos, videos, comentarios, crear foros, pueden usar su correo electrónico del sitio para comunicarse de una forma privada con sus amigos, además de crear y seleccionar widgets, mini eventos, entre otros.

**Archivos que puedes subir:** Fotos, video, entre otros.

Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** Sólo se puede publicar el contenido del material dentro de la red.

**Contenido de adulto:** Queda prohibido el material obsceno o inapropiado.

**Control de contenido inapropiado:** Los usuarios de bebo pueden reportar todo tipo de abuso multimedia como fotos, video, widgets, entre otros, en la opción "servicios al cliente" con solo dar un clic en la opción "reportar abuso".

El personal de administración bebo revisará todos los reportes de abuso en 24 horas. Los miembros tienen la opción de reportar actividad sospechosa en línea directamente a la policía con un solo clic de ratón en la opción "file police report".

**Funciones dependiendo la edad:** Los usuarios de bebo pueden contactar otros usuarios con perfiles públicos sin tener en cuenta la edad.

De cualquier forma los usuarios con perfil público pueden seleccionar un mínimo y un máximo de edad de los usuarios a contactar.

**Información de seguridad:** Recomendaciones de seguridad y material educacional en la dirección electrónica: [www.bebo.com/safety](http://www.bebo.com/safety), y sitio de seguridad de la red social en: [www.safesocialnetworking.com](http://www.safesocialnetworking.com).

Modificación del contenido

**Contenido externo:** Puedes subir imágenes y videos al sitio. Bebo dispone de widgets preseleccionados. Todos los videos contienen el logo de bebo.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://www.bebo.com/Privacy.jsp>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vínculo: <http://www.bebo.com/TermsOfUse.jsp>.

**Pautas a la comunidad:** No existen.

#### Grupos

**Escenario:** Los usuarios pueden registrar un **grupo**, libro o banda. También pueden crear un grupo “fan” de alguna banda de música.

**Herramientas del grupo:** Las herramientas del grupo incluyen fotos, blogs, foros, widgets, fórums, videos, canciones, música, álbumes, entre otros.

**Celulares:** Existe una versión para celulares dentro del sitio. Los miembros pueden subir fotos, usar el correo electrónico del sistema, recibir comentarios de alerta, borrar comentarios, reportar abuso, ver los principales 5 tips de seguridad para el celular, etc.

**Otras herramientas colaborativas:** Video, música y grupos autores. **Bebo Nation** (es un servicio donde los miembros pagan por poner imágenes y ligas para hacerse de fama). Redes escolares.

**Búsqueda:** La búsqueda dentro de la red es proporcionada por yahoo. El perfil de los usuarios es visible a los motores de búsqueda externos. Bebo no permite buscar información detallada de miembros menores de 16 años.

#### Diseño

**Plantilla:** Gran selección de plantillas disponibles dentro del sitio y a través de otros sitios. Los miembros también pueden crear su propia plantilla.

**Contenido y diseño:** Existe una gran cantidad de grupos para elección de widgets. Los miembros pueden escoger un máximo de 8 aplicaciones que pueden ser mostradas en su página de perfil.

**Advertencias en el sitio:** Si existen.

### 3.2.2 FACEBOOK

#### Información general

**Descripción:** Facebook es un sitio comercial de red social, cuyas oficinas están en California, Estados Unidos. Inicialmente la red social restringía al tipo de usuario y solo permitía el acceso a universitarios. Esta red social cuenta con un alto grado de privacidad.

**URL:** <http://www.facebook.com>.

**Tipos de usuario:** Libre para todos los usuarios que cuenta con membresía.

**Restricción de edad:** Mayores de 13 años. Menores de 18 deben ser estudiantes.

**Privacidad del perfil:** Facebook tiene un gran nivel de permisos, principalmente controlado vía privacidad del usuario. Elementos como el perfil, visibilidad, búsqueda, el famoso “poke” (un tipo de contacto informal), mensajes e información de amigos, que son privados o visibles sólo a amigos. El usuario tiene el control de la información al poder limitar su acceso a personas en específico y a la lista de amigos, así como áreas de interés del usuario.

**Herramientas:** Noticias actualizadas en un amplio rango sobre las actividades de los amigos, incluyendo cambios hechos al perfil, estado actual, entre otros.

**Archivos que puede subir:** Fotos, video, entre otros.

#### Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** Los miembros mantendrán la totalidad intelectual de la propiedad de contenido. Los miembros concederán a Facebook el derecho de usar, copiar, publicar, entre otros.

**Contenido de adulto:** El código de conducta Facebook prohíbe “la información de contenido sexual obsceno, así como fotos pornográficas” en el sitio.

**Control de contenido inapropiado:** Facebook es el único Servicio de Red Social que ofrece un servicio al cliente sobre contenido inapropiado tal es el caso como contenido pornográfico que puede ser enviado mediante una queja por correo electrónico a: [abuse@facebook.com](mailto:abuse@facebook.com). Facebook agradecerá recibir la queja e iniciara una búsqueda para dar seguimiento de la queja en 24 horas. Facebook reportará al usuario en 72 horas las medidas que tomará para darle solución.

**Funciones dependiendo la edad:** Usuarios mayores a 18 años no pueden solicitar información personal de usuarios menores de 18 años. Menores de 18 años deberán pertenecer al grupo de la escuela.

**Información de seguridad:** Página de información en:  
<http://www.facebook.com/help.php?tab=safety>.

Modificación del contenido

**Contenido externo:** Los miembros pueden recoger artículos (páginas Web, contenido multimedia) manualmente y poder crear badges-widgets para sitios externos que contengan información actualizada, correo, subir fotos o información de actividades de otros sitios.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://www.facebook.com/policy.php>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vínculo: <http://www.facebook.com/terms.php>.

**Pautas a la comunidad:** Las pautas a la comunidad se pueden encontrar en:  
<http://www.facebook.com/codeofconduct.php>.

Grupos

**Escenario:** Los miembros pueden juntar y crear grupos públicos o secretos.

**Herramientas del grupo:** A los usuarios de grupo se les puede dar permiso de subir videos, importar correo, entre muchas otras funciones. Los administradores pueden mensajear a todos los miembros, agregar grupos dirigentes (personas con permiso para administrar), crear eventos, entre otros. Hay una mesa de discusión, álbum de fotos, subir video y noticias.

**Celulares:** Hay una versión para celulares en el sitio disponible vía aplicación. Los usuarios también pueden subir información al sitio y hay un servicio de mensajería entre los usuarios.

**Otras herramientas colaborativas:** Los usuarios de la red pueden juntar redes regionales o educacionales. Los miembros también pueden compartir (e-mail a los perfiles de los amigos) artículos del sitio. Pueden seguir de cerca otros miembros en fotografías y videos.

**Búsqueda:** Se puede realizar una búsqueda dentro del sitio sobre personas, páginas, grupos, eventos y aplicaciones. Los miembros mayores a 18 años

pueden crear su propia lista de búsqueda. Los perfiles Facebook no son abiertos a motores de búsqueda externos. Los miembros pueden escoger la opción de que sus perfiles sean visibles a motores de búsqueda externos.

Diseño

**Plantilla:** No existen.

**Contenido y diseño:** No hay plantillas, el contenido y diseño es estático, pero los módulos y aplicaciones (widgets) pueden ser reordenados. Extensa selección de widgets.

**Advertencias en el sitio:** Si existen.

### 3.2.3 FLICKR

Información general

**Descripción:** Flickr es un sitio comercial en línea que cuenta con las características de una red social, está enfocada en subir imágenes y relatar actividades.

Aunque existe contenido para adulto, está bien moderado por la comunidad flickr y los miembros pueden disminuir el contenido como restringirlo (inapropiado para menores de 18).

Las aplicaciones de flickr están disponibles en otros servicios incluyendo facebook y precargadas en algunos teléfonos celulares. Esto significa que es fácil usar el sitio para guardar imágenes o mostrarlas en otra parte.

**URL:** <http://www.flickr.com>.

**Tipos de usuario:** En la versión estándar la cuenta es libre. La cuenta Pro tiene un costo de 24.95 euros por año la cual tiene el privilegio de subir información ilimitada, almacenamiento, una alta resolución de imágenes, etc.

**Restricción de edad:** Para la cuenta estándar no hay restricción de edad, todos los miembros requieren una cuenta yahoo.

Para la cuenta Pro deben de ser mayores de 13 años, requieren el permiso de un familiar autenticado por tarjeta de crédito.

**Privacidad del perfil:** Todos los perfiles de adulto (son restringidos a menores de 18 años) son públicos por default. Todos los perfiles de menores de 18 años son privados por default y no se pueden buscar. Los miembros pueden seleccionar de un rango de permisos de otros y bajar y usar sus imágenes, etc.

**Herramientas:** Los miembros pueden organizar sus fotos en escenarios, agregar notas y crear listas de favoritos. Flickr tiene un servicio de correo interno. Tú también puedes importar fotos de sitios y blogs internos.

**Archivos que puedes subir:** Fotos.

Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** Permisos funcionales para fotografías y contenido. Un rango de opciones de licencia está disponible a los usuarios. Estos tienen la opción de reservar todos los derechos o asignar algunos dentro de un rango específico.

**Contenido de adulto:** Las cuentas para acceder al sistema en flickr tienen la finalidad de que sus usuarios compartan fotos entre ellos. Las fotos que contengan desnudos o ese tipo de características solo se permitirán a adultos, pero deben ser moderadas. Las cuentas que contengan sólo contenido de adulto copiado de páginas Web serán canceladas. El contenido no será visible para miembros con SAFESearch (seguridad en la búsqueda).

**Control de contenido inapropiado:** Miembros quienes no muestren sus fotos apropiadamente o violen los términos de servicio serán expuestos a que su cuenta sea terminada por el personal. Si existe una causa de este tipo debes reportar inmediatamente este contenido al personal flickr.

**Funciones dependiendo la edad:** Necesitas ser mayor de 18 años para poder tener acceso a todo el servicio, incluyendo el de adulto. Necesitas indicar el tipo de seguridad que quieras ya sea safe, moderada o nula. Los perfiles de menores de 18 años son privados por default.

**Información de seguridad:** Página de información en:  
<http://www.flickr.com/guidelines.gne>.

Modificación del contenido

**Contenido externo:** Subir fotos por e-mail y por teléfonos celulares. Hay una gran variedad de herramientas disponibles para subir información.

Hay muchas aplicaciones que te permiten compartir tu contenido en otros servicios de redes sociales, páginas Web, Web blogs, etc. Flickr ofrece extensa cantidad de RSS fuera del sitio para miembros, grupos, etc.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://info.yahoo.com/privacy/us/yahoo/flickr/details.html>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vínculo: <http://info.yahoo.com/legal/us/yahoo/utos/utos-173.html>.

**Pautas a la comunidad:** Las pautas a la comunidad se pueden encontrar en: <http://www.flickr.com/guidelines.gne>.

## Grupos

**Escenario:** Los grupos pueden ser públicos, moderados o privados. Los moderadores pueden ocultar las discusiones y las fotos a los no usuarios. Los moderadores pueden quitar o prohibir usuarios problemáticos. Los moderadores crean las reglas, dan el número de imágenes que los usuarios tienen permitido enviar.

**Herramientas del grupo:** La mensajería de usuarios asigna permisos o papeles a estos.

**Celulares:** Existe una versión para celulares en el sitio. Puedes subir imágenes, fotos, dibujos, etc. Todas las imágenes subidas por celular son privadas por default. Aplicación para carga de datos para ver y subir contenido.

**Otras herramientas colaborativas:** Acceso limitado a invitados. Esto permite que usuarios sin cuenta en flickr vean las fotos de amigos y familiares. Anotaciones – los usuarios pueden seleccionar secciones de imágenes y unir comentarios a ellas.

**Búsqueda:** Los usuarios pueden restringir sus imágenes a aparecer en algunos buscadores (por ejemplo que aparezcan en el buscador de yahoo, pero no en el de google). Las personas no necesitan ser usuarios para realizar búsquedas. Adicionalmente hay diferentes tipos de búsqueda SAFE SEARCH (búsqueda segura), SAFE SEARCH MODERATE (búsqueda segura moderada) o SAFE SEARCH OFF (búsqueda libre). Menores de 18 años pueden escoger SAFE SEARCH o SAFE SEARCH MODERATE; mayores de 18 años pueden deshabilitar esta opción.

## Diseño

**Plantilla:** No existen.

**Contenido y diseño:** Hay limitadas opciones para organizar el trazado de la página. Los usuarios pueden agregar etiquetas o HTML widgets.

**Advertencias en el sitio:** Cuenta estándar – sí. Cuenta Pro – no.

### 3.2.4 MY SPACE

Información general

**Descripción:** My Space es una red social comercial propiedad de Fox Media. Características del sitio: diferentes herramientas del perfil para músicos y bandas, dándoles la opción de subir un número limitado de canciones al sitio. Las oficinas centrales se encuentran en California Estados Unidos.

**URL:** <http://www.myspace.com>

**Tipos de usuario:** Libre a todos los miembros.

**Restricción de edad:** Mayores de 14 años.

**Privacidad del perfil:** El perfil puede ser público o sólo accesible a amigos. Los usuarios pueden usar el marco de privacidad para controlar quién puede verlos en línea (conectados), ver información del perfil y subir fotografías.

**Herramientas:** Calendario (visible a amigos), correo en el sitio, blog, agenda de direcciones, etc.

**Archivos que puedes subir:** Fotos, video (My Space TV) y música.

Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** Los derechos son concedidos a My Space sólo para mostrar y subir contenido. My Space no puede vender o distribuir tu contenido fuera del sitio.

**Contenido de adulto:** Prohibido por los términos – Desnudos, violencia o enlaces a sitios Web de adultos queda prohibido. Las imágenes del perfil no deben contener: “desnudos, violencia excesiva, acoso sexual o cualquier otro contenido reprobable en materia”.

**Control de contenido inapropiado:** En cada página existe un botón en el cuál puedes reportar contenido inapropiado.

**Funciones dependiendo la edad:** Los usuarios del sitio están de acuerdo en no solicitar información personal de nadie menor de 18 años. El perfil de los miembros menores de 16 años es privados por default.

**Información de seguridad:** Página de información en:

<http://www.myspace.com/index.cfm?fuseaction=cms,viewpage&placement=safetysite>.

Modificación del contenido

**Contenido externo:** Algunas aplicaciones de widgets soportan RSS y pueden ser incluidas en el sitio. RSS está disponible para blogs. Algunas aplicaciones exportan comentarios.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://www.myspace.com/index.cfm?fuseaction=misc.privacy>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vínculo: <http://www.myspace.com/index.cfm?fuseaction=misc.terms>.

**Pautas a la comunidad:** No existen.

Grupos

**Escenario:** Los usuarios pueden unir y crear grupos públicos o privados. Los comentarios pueden ser moderados antes o después.

**Herramientas del grupo:** Los usuarios del grupo pueden recoger imágenes, fotos, dibujos o temas de foros.

**Celulares:** Los usuarios pueden optar por recibir alertas SMS para mensajes. My Space para celular con **Vodafone** está disponible a sus clientes con una aplicación de carga de datos para ver y subir contenido.

**Otras herramientas colaborativas:** Foros públicos y cuartos de Chat con mensajes instantáneos, noticias, etc.

**Búsqueda:** Por nombre, nombre de usuario, correo, nombre de la escuela o profesión. El perfil de los miembros está disponible a motores de búsqueda externos.

Diseño

**Plantilla:** Se puede realizar una plantilla del perfil del usuario (se requiere tener conocimientos de código en programación). Hay una enorme cantidad de plantillas y herramientas disponibles.

**Contenido y diseño:** Los usuarios pueden agregar un rango específico de elementos multimedia a su perfil. También pueden incluir y editar formato HTML, DHTML o CSS, pero no Java Script. Los usuarios no deben ocultar las advertencias sobresalientes del sitio.

**Advertencias en el sitio:** Si existen.

### 3.2.5 NING

Información general

**Descripción:** Ning es una compañía comercial con base en California Estados Unidos que ofrece a sus usuarios la posibilidad de construir su propio sitio de red social público o privado. La comunidad es la base de la red ning. Los usuarios de la red requieren unir comunidades particulares en el sitio. Ning también ofrece a sus usuarios un servicio Premium (de paga), que les permite disociar su red del ancho de la comunidad ning. Ning ofrece a sus usuarios la plataforma de código libre (abierto), así que ellos pueden personalizar su propio sitio. Pero el almacenamiento permanece en la red ning.

**URL:** <http://www.ning.com>

**Tipos de usuario:** Libre a todos. Características Premium: coloca tus propios anuncios \$19.95 al mes, quitar enlaces promocionales de ning \$7.95 al mes, usa tu propio dominio \$4.95 al mes e incrementa el almacenamiento \$9.95 al mes.

**Restricción de edad:** No existe un límite inferior de edad. De cualquier forma no se requiere la edad de los usuarios. Los usuarios no pueden saber o recolectar información de menores de 13 años (términos de servicio).

**Privacidad del perfil:** El perfil en ning contiene el bosquejo de la información (foto, nombre de usuario). Son usados para permitir a los usuarios darse a conocer en la red y al mismo tiempo proveerles de una página (mi página). Los usuarios pueden decorar el contenido de su página y realizar comentarios y este puede ser público, privado o sólo visible a los amigos. El administrador de la red puede moderar la proposición de fotos y video.

**Herramientas:** Dentro de cada red los usuarios tienen un blog, y pueden subir video, música y fotos. Existe un directorio de gadget.

**Archivos que puedes subir:** Fotos, video.

## Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** La licencia Ning de términos es diferente dependiendo el tipo de contenido. Existe para sitios privados, servicios Premium y sitios públicos. Ning contiene licencias que son semejantes y fueron creadas para facilitar el intercambio de publicidad entre ning y los usuarios ning. Los términos de licencia también pueden variar dentro de la comunidad ning.

**Contenido de adulto:** El contenido legal de adulto es permitido dentro de las comunidades ning. El grupo de adultos requiere que los usuarios declaren dentro del sitio que son mayores de 18 años.

**Control de contenido inapropiado:** El contenido inapropiado puede ser reportado dentro del sitio. Los administradores del sitio pueden prohibir y moderar la subida de fotos y video inapropiado.

**Funciones dependiendo la edad:** Los usuarios deben declarar que son mayores de 18 años para poder ver el contenido de adulto.

**Información de seguridad:** No existe.

## Modificación del contenido

**Contenido externo:** Puedes publicar RSS a tu perfil. La sección de “gadgets” consiste en un rango preseleccionado de widgets los cuáles puedes agregar a tu perfil. RSS para actividades individuales o de grupo, blogs, foros, etc. El administrador de la red puede exportar la dirección de e-mail de los usuarios y puede respaldar el contenido del perfil.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://www.ning.com/about/privacy.html>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vinculo: <http://www.ning.com/about/yos.html>. La comunidad puede crear sus términos de uso adicionales.

**Pautas a la comunidad:** No existen.

## Grupos

**Escenario:** Hay la facilidad de crear grupos dentro de cada red.

**Herramientas del grupo:** Foro de discusión.

**Celulares:** No hay servicio de celular.

**Otras herramientas colaborativas:** Foros dentro de la red, páginas adicionales. La red soporta lenguajes como el inglés, chino, francés, portugués, español y alemán. Un motor de búsqueda, RSS, fotos, video, música y blogs.

**Búsqueda:** Existe una búsqueda dentro de la red que es para la comunidad particular a través de: perfil del usuario, fotos, videos, foros, etc. Los perfiles públicos están disponibles a buscadores externos.

Diseño

**Plantilla:** Selección de plantillas para páginas y sitios. Los usuarios pueden también crear sus propias plantillas (requieres de conocimientos de código).

**Contenido y diseño:** Algún código HTML es permitido en cuadros de texto. Estas técnicas de código hacen posible realizar cambios al sitio al gusto del usuario.

**Advertencias en el sitio:** Si existen, se pueden consultar en la siguiente liga de dirección web: <http://www.stevhargadon.com/2007/11/big-news-from-ning-ad-free-student.html>. Cuenta Premium: la publicidad tiene un costo de \$19.95 al mes.

### 3.2.6 TakingItGlobal

Información general

**Descripción:** TIG.org es una organización no gubernamental de Toronto, Canadá. Es una red social dirigida a la juventud que está interesada en política y problemas sociales. TIG mantiene el compromiso social de la gente joven y características con rango de herramientas, incluyendo soporte a maestros.

Junto con la comunidad construida y la conexión de herramientas, hay recursos acerca de los derechos humanos, cultura y problemas de la ciudadanía.

**URL:** <http://www.takingitglobal.org>

**Tipos de usuario:** Libre a todos.

**Restricción de edad:** No hay.

**Privacidad del perfil:** Los perfiles pueden ser ocultados, solo visibles dentro del sitio y no disponibles a motores de búsqueda o al público en general.

**Herramientas:** E-mail de sitio, perfil Web 2.0 el cual permite a los usuarios incluir enlaces a otros servicios que usan e importar contenido de Flickr, Twitter, Delicious, entre otras.

**Archivos que puedes subir:** Fotos, video, audio.

Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** Mientras el propietario quede con los usuarios, ellos están de acuerdo en garantizar a TIG la licencia de usar, distribuir, reproducir, modificar, adaptar, publicar, trasladar, etc. TIG también ofrece a los usuarios la habilidad de publicar escritos e imágenes.

**Contenido de adulto:** Los usuarios se comprometen a no subir, importar e-mail, transmitir o de otra forma crear algún contenido disponible que sea: ilegal, perjudicial, amenazante, abusivo, acosante, hiriente, pornográfico, difamatorio, vulgar, obsceno, invasivo de la privacidad, odioso, etc. (términos de uso).

**Control de contenido inapropiado:** Las violaciones a los términos de servicio pueden ser reportadas al administrador del sitio. Palabras vulgares en 12 diferentes lenguajes no se permiten usar dentro del sitio.

**Funciones dependiendo la edad:** El perfil de los usuarios menores de 18 años es privado por default.

**Información de seguridad:** Existe un micro sitio de seguridad en:  
<http://www.takingitglobal.org/themes/onlinesafety/>.

Modificación del contenido

**Contenido externo:** Puedes importar un rango de contenido de una selección de servicios Web 2.0, e importar tu blog u otro contenido RSS. Actividades RSS basadas en ciudades o países, Web blog.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://www.takingitglobal.org/members/disclaimer.html#privacy>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vinculo: <http://www.takingitglobal.org/members/disclaimer.html>.

**Pautas a la comunidad:** Las pautas a la comunidad se pueden encontrar en:  
<http://www.takingitglobal.org/connections/db/guidelines.html>.

## Grupos

**Escenario:** Los usuarios pueden crear un grupo público u oculto el cuál no aparezca en el sitio o en las listas de búsqueda. Los grupos pueden ser abiertos por alguien.

**Herramientas del grupo:** Tarjeta de mensajes: los usuarios pueden mandar mensajes a otros usuarios del grupo.

**Celulares:** Los usuarios pueden recibir notificaciones SMS de amigos y mensajes del sitio. La conexión a los servicios es libre.

**Otras herramientas colaborativas:** El sitio está disponible en inglés, francés, español, portugués, ruso, árabe, chino, turco, italiano, alemán. Los foros de discusión están disponibles en 5 idiomas. Los proyectos son espacios colaborativos en los cuáles los usuarios pueden establecer ayuda, manejar tareas, eventos u organizarlos.

Existe un blog básico, documentos y galerías de archivos, páginas, álbum de fotos, lista de tareas, etc. También hay acceso a: áreas de escritores, artistas, entre otros.

**Búsqueda:** El perfil de los usuarios privados no está disponible a búsqueda pública.

## Diseño

**Plantilla:** Selección de plantillas para blogs.

**Contenido y diseño:** Los usuarios pueden incluir una selección de su contenido de servicios externos, incluyendo imágenes, video y blogs.

**Advertencias en el sitio:** No existen.

### 3.2.7 YOU TUBE

#### Información general

**Descripción:** You tube es el sitio Web de video más grande del mundo y permite a la gente alrededor del mundo subir, ver y compartir videos. El contenido de You tube es muy diverso. Incluye una gran cantidad de música y entretenimiento. Tiene contenido de política, deportes, cultural, educacional, etc. No se permite contenido para adulto. You tube es una subsidiaria comercial de Google, cuyas oficinas centrales se encuentran en California, Estados Unidos.

**URL:** <http://www.youtube.com>

**Tipos de usuario:** Libre a todo público.

**Restricción de edad:** Mayores de 16 años. Menores de 18 años requieren el permiso de sus padres.

**Privacidad del perfil:** Los usuarios de You tube pueden escoger la opción de no mostrar su nombre real o información personal a otros usuarios. Los usuarios de You tube quiénes suban videos pueden administrar la forma en que esos videos son presentados a la comunidad.

**Herramientas:** El perfil de un usuario en You tube es llamado canal. Los usuarios pueden escoger mostrar videos, boletines, comunicados, suscripciones, tarjeta de mensajes y comentarios acerca de los videos. Hay “video logs” (colecciones de listas de video). Hay categorías de canales para comediantes, directores, maestros (expertos), músicos, etc.

**Archivos que puedes subir:** Video.

Permisos de acceso y seguridad

**Propiedad de contenido:** Se puede mostrar el contenido de los videos fuera del sitio, siempre y cuando el usuario que los subió este de acuerdo.

**Contenido de adulto:** Pornografía, contenido sexual, violencia y malas palabras está prohibido por las pautas a la comunidad. Contenido que es inapropiado para menores generalmente es disminuido y removido, dependiendo la restricción de edad.

**Control de contenido inapropiado:** Videos inapropiados son disminuidos por los espectadores y son revisados por el equipo de operación de You tube 24 horas al día, 7 días a la semana. Si después de revisar el video se llega a la conclusión de que el contenido es inapropiado será borrado dentro de 24-48 horas.

**Funciones dependiendo la edad:** You tube restringe el contenido sexual, material violento, etc.

Para ver contenido restringido, el usuario debe señalar ser mayor de 18 años.

**Información de seguridad:** Acceder a la siguiente liga:  
<http://youtube.com/t/safety>.

## Modificación del contenido

**Contenido externo:** Puedes subir videos al sitio de You tube por medio de celulares y cámaras digitales. Bajar o copiar videos de You tube no es permitido. Tú puedes incluir videos en algún sitio usando el código proporcionado, si el video que se subió permite esta característica.

**Política de privacidad:** Las principales políticas de privacidad se encuentran en la siguiente dirección: <http://www.youtube.com/t/privacy>.

**Términos de uso:** Los principales términos de uso de la red social están en el siguiente vinculo: <http://www.youtube.com/t/terms>.

**Pautas a la comunidad:** Las pautas a la comunidad se pueden encontrar en: [http://www.youtube.com/t/community\\_guidelines](http://www.youtube.com/t/community_guidelines).

## Grupos

**Escenario:** Los usuarios pueden juntar y crear grupos públicos, privados o moderados.

**Herramientas del grupo:** Los usuarios del grupo pueden subir videos, recoger o importar temas de foros.

**Celulares:** Puedes subir videos directamente desde tu teléfono celular. Hay también una versión para celular en el sitio: [m.youtube.com](http://m.youtube.com).

**Otras herramientas colaborativas:** Los usuarios pueden crear video logs – Colecciones de videos y comentarios en el sitio. El video puede ser colocado en otro sitio Web.

**Búsqueda:** Puedes buscar en el sitio video, canales, lista de música y grupos.

## Diseño

**Plantilla:** Los canales son de varios colores a gusto de los usuarios y con la característica de que pueden subir sus propios gráficos a la página.

**Contenido y diseño:** Los usuarios pueden escoger contenido de un rango de módulos para mostrar a sus canales. Los usuarios también pueden subir sus propias imágenes de sus experiencias en el canal.

**Advertencias en el sitio:** Si existen.

### 3.3 ANALISIS DE ALGUNAS DE LAS REDES SOCIALES MÁS IMPORTANTES ACTUALMENTE

#### 3.3.1 MY SPACE

My Space es un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno. Fue creado por Diego Castillo pero en la actualidad es propiedad de Diego Landia, cuenta con 300 empleados, con 200.623.371 usuarios (en septiembre de 2007) y su velocidad de crecimiento es de unos 230.000 usuarios al día. Su sede central se encuentra en Las Marías Puerto Rico, California Estados Unidos y además tiene otra sede y servidor en la ciudad de Nueva York Estados Unidos. Según el sitio web Alexa dedicado a medir el tráfico de Internet, MySpace es el doceavo sitio más visitado de toda la red y el cuarto sitio más visitado de la red de lengua inglesa; aunque por otro lado, este sitio es poco frecuentado en Europa.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca amigos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesitas tener habilitado el programa Java Script para poder usar todas las funciones de <i>My Space</i>.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añade música.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran número de perfiles falsos o impostores.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tu propia dirección web.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• My space móvil.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• My Space permite a los usuarios personalizar sus perfiles a través de códigos HTML.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos y contenido en flash también puede ser incluido.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción de la herramienta MySpace Karaoke la cual permite al usuario cargar grabaciones de audio de ellos mismos cantando para sus páginas de perfil. Sus amigos pueden evaluar su rendimiento.</li> </ul>	

### 3.3.2 FACEBOOK

Facebook es un sitio web gratuito de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

A mediados de 2007 lanzó las versiones en francés, alemán y español para impulsar su expansión fuera de Estados Unidos, ya que sus usuarios se concentran en Estados Unidos, Canadá y Gran Bretaña. En enero de 2010, Facebook contaba con 380 millones de miembros, y traducciones a 70 idiomas.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subir un número ilimitado de fotos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad: Se hace todo lo posible para mantener seguro Facebook, pero no podemos garantizarlo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobile: Actualmente proporcionamos nuestros servicios móviles de forma gratuita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si se quiere dar de baja una cuenta, el proceso es muy largo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook tiene más de 300 millones de usuarios activos alrededor de todo el mundo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Víctima de ataques cibernéticos.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El usuario cede la propiedad exclusiva y perpetua de toda la información e imágenes que agregue, a la red social.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En caso de defunción del usuario, su cuenta es mantenida.</li> </ul>

### 3.3.3 TWITTER

Es un servicio gratuito de red social que permite a sus usuarios enviar micro-entradas basadas en texto, denominadas "tweets", de una longitud máxima de 140 caracteres. El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter, como vía SMS (Short Message Service) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Envío de mensajes vía SMS (Short Message Service) desde un teléfono móvil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemas técnicos y de escalabilidad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Envío de mensajes por medio de programas de mensajería instantánea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La recepción de actualizaciones vía SMS no está disponible en todos los países.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguimiento de eventos en directo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuentes ataques informáticos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retransmisión de charlas y ponencias a las que poca gente tiene acceso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema vulnerable.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambio de opiniones durante un evento en el que la gente asiste como público.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceso fácilmente a través de iphone o blackberry.</li> </ul>	

### 3.3.4 HI5

Hi5 es una red social basada en un sitio web lanzada en 2003 y fundada por Ramun Yalamanchis, actual director general de la empresa hi5 Networks. El número de usuarios ha crecido rápidamente y al finalizar el año 2007 tenía más de 70 millones de usuarios registrados, la mayoría de ellos en América Latina; además, es uno de los 40 sitios web más visitados del mundo. El sitio hi5 es famoso por su interactividad, pues hace de una simple cuenta de usuarios una especie de tarjeta de presentación virtual; la cual está presente en 23 idiomas populares.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponible en más de 50 idiomas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para importar contactos el usuario debe proporcionar nombre de usuario y contraseña de su e-mail.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción reciente de nuevas aplicaciones (apis).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo anterior provoca que cualquiera pueda obtener la contraseña fácilmente.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mientras navega Por el sitio Web, cierta información puede ser recopilada pasivamente y almacenada en nuestros registros de servidor.</li> </ul>

### 3.3.5 TUENTI

Tuenti es una red social virtual dirigida a la población joven española. Permite al usuario crear su propio perfil, subir fotos y vídeos y contactar con amigos.

De reciente creación y accesible solo por invitación, ha despertado gran interés y un crecimiento muy acelerado para conectar a jóvenes universitarios y de nivel secundario.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tuenti permite saber qué está pasando a tu alrededor en cualquier momento y desde cualquier parte del mundo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tuenti es una red social de acceso restringido a la que sólo se entra mediante la invitación de un miembro anteriormente registrado.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene otras muchas posibilidades como crear eventos y etiquetar amigos en fotos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aún no tienen un api abierto.</li> </ul>

### 3.3.6 ECONOZCO

Se presenta como una herramienta de red social que te permite contactar con miles de profesionales a través de tus conocidos de confianza y donde puedes acceder a nuevas oportunidades para desarrollar tu carrera profesional. Fue también adquirida por Xing, fusionándose recientemente con dicha red.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Síndica</u> tus contenidos RSS / ATOM a toda la red.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El envío de mensajes está limitado a usuarios Premium.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Econozco permite la creación de redes profesionales para la comunidad en todo el mundo hispano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El usuario cede todos sus derechos de autor a Econozco.</li> </ul>

### 3.3.7 METROFLOG

Metroflog es un espacio personal de red social para que compartas con quién deseas.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Completamente <b>personalizable</b>.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vulnerable a los ataques XSS.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Puedes cambiar los colores de tu espacio.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La seguridad de transmisiones hacia y desde los servicios no es responsabilidad de metroflog.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Diariamente podrás subir una <b>foto principal</b> con una <b>descripción</b> sobre la misma, y que tus amigos firmen el <b>libro de visitas</b>.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Metroflog no tiene ningún control sobre las líneas de comunicaciones usadas para tener acceso a los servicios del sitio, ya que las mismas son proporcionadas por servicios de terceros.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Accesible para cualquier persona que cuente con una dirección de e-mail e Internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vulnerable a los ataques XSS.</li></ul>

### 3.4 FACEBOOK: LA RED SOCIAL QUE RECOMIENDO

Existe una gran diversidad de redes sociales en todo el mundo, con diferentes características y enfoques, ventajas y desventajas. Es recomendable utilizar FACEBOOK, por las siguientes características:

- Facebook es el sitio de red social horizontal más importante actualmente, tanto por su número de usuarios como ingresos, cuya principal función es generar relaciones de amistad en línea.
  - **Haz nuevos amigos.** El sitio te da la oportunidad de buscar amigos, ya sea de forma general o a través de ciertas características del perfil como pueden ser: edad, sexo, gustos, aficiones, etc. Solo requieres mandar una petición a la persona que quieras que sea tu amigo y si esta acepta dicha petición ahora son “amigos”.
  - **Localiza viejos amigos.** También puedes encontrar viejos amigos, únicamente tienes que indicar el nombre de tu amigo en el motor de búsqueda del sitio y si este está registrado en la red aparecerá en la lista desplegada, así podrás contactar nuevamente con tu viejo amigo (la búsqueda se puede realizar por nombre, dirección de correo, o sobrenombre).
  
- Facebook es un sitio para que te des a conocer con tus amigos y la gente.
  - Podrás personalizar tu perfil (para muchos un perfil es una carta de presentación) a tu gusto, además de subir fotos, video, música, etc. Podrás publicar gran cantidad de gustos y aficiones dentro del sitio. Una de las características principales de esta red social es que te da la oportunidad de crear una dirección web para ti en particular.
  
- Facebook te mantiene conectado a cualquier hora y en cualquier lugar.
  - **Mantente conectado a tus amigos.** Con el servicio de chat de mensajería instantánea dentro del sitio podrás conectarte con tus amigos cuando quieras.
  - **My Space móvil.** Existe una versión para teléfonos celulares dentro del sitio. Además de que puedes añadir amigos desde estos.

### 3.5 IMPACTO EN LA EDUCACION

- **TWITTER DA CREDIBILIDAD A LOS DOCENTES:** Acaba de publicarse un estudio que recoge precisamente un punto a favor de los profesores 2.0. Y es que aquellos que usan Twitter obtienen una mayor credibilidad por parte de sus alumnos.<sup>11</sup>

Pero es que no es de extrañar realmente, Porque la web 2.0 ofrece precisamente un canal para comunicarse, con cualquiera que sea nuestro público. Una forma diferente de contar lo que sabemos, y en el caso de Twitter, de no más de 140 caracteres. O sea, que se dejan atrás los pesados libros y las tediosas clases de 2 horas.

- **SKYPE CREA SU RED SOCIAL PARA DOCENTES DEL MUNDO:** En esto de las redes sociales no hay nada escrito. Y si bien cada día son más las opciones, ahora llega uno de los grandes de la telefonía vía internet, y nos sorprende con una red social para docentes de todo el mundo. Los recursos que ofrece son infinitos, basados principalmente en el uso de la comunicación para mejorar la enseñanza.<sup>12</sup>

Así **Education Skype** permite a los profesores de donde quiera que sean compartir sus recursos educativos en la web, explicar a otros sus métodos de enseñanza, buscar a profesores de su misma materia, o incluso comunicarse entre ellos usando el soporte de video llamada de Skype.

Ciertamente, la idea de una red social para docentes de todo el mundo, que además lleve incluidas las bondades de Skype es una gran idea, que si se usa del modo justo, puede servir a que la enseñanza sea mucho más rica y positiva para los propios alumnos y para el profesor como profesional.

---

<sup>11</sup> <http://www.redessociales.es/2011/03/31/twitter-da-credibilidad-a-los-docentes/>

<sup>12</sup> <http://www.redessociales.es/2011/03/31/skype-crea-su-red-social-para-docentes-del-mundo/>

## APLICACIÓN DE RED SOCIAL

### 4.1 SOCIALGO



---

Figura 22: Logotipo de la herramienta SocialGo

Si hay algo que actualmente está de moda son las redes sociales. Tenemos de muchas temáticas, algunas muy conocidas como Facebook, Tuenti o MySpace y otras no tanto.

Si dentro de la gran e impresionante variedad de comunidades virtuales, no hay ninguna que nos guste o simplemente no hay ninguna de una temática que sea de interés, **SocialGO** nos da la oportunidad de crear y hacer nuestra propia red social.

De forma gratuita se nos permite crear una red social con todas las opciones que cualquier otra red social dispone:

- **Opciones de comunicación entre usuarios:** perfil de usuario personalizable, mensajes entre usuarios, mensajería instantánea, boletines de información...
- **Organización interna de usuarios:** crea subgrupos de usuarios, organiza eventos personalizables.
- **Comparte tus ficheros** con los demás usuarios ya sean galerías de fotos o vídeos.
- **Blog personal** con los contenidos que tengas y compártelos con los demás usuarios de la comunidad.
- **Foros privados para sub-grupos o públicos** para que cualquier usuario pueda entrar.

En cuanto a las opciones de administración:

- **Controla los usuarios** que se registran y personaliza cuales son los requisitos para poder entrar en tu red social.

- **Modera el contenido:** controla que el contenido de tu comunidad, para que sea el que tú quieras.
- **Diseña tu sitio de forma sencilla,** con módulos de información y añade trozos de código HTML propios. Cambia las pestañas que organizan la información.

Existen dos modalidades: Free y Premium, algunas de las ventajas de la Premium son: posibilidad de poner anuncios propios y quitar los de SocialGO, capacidad de hacer chats de audio/video entre usuarios, el ancho de banda, almacenamiento y que podemos personalizar la dirección con un dominio propio. En cuanto al ancho de banda y almacenamiento, pasamos de los 1GB de disco y 10GB de transferencia mensual a los 5GB y 50GB respectivamente. El precio de la modalidad Premium es de alrededor de 13 euros.

El proceso de alta es muy sencillo y son pocos los datos que se nos piden para poder tener en marcha nuestra comunidad: como siempre un título para el sitio, los datos básicos de usuario (usuario, password, correo,...), que niveles de seguridad queremos darle (si el usuario se debe logear para ver el contenido, si se necesita aprobación para ser usuario) y “listo” tenemos nuestro sitio preparado para empezar.

La administración es muy visual e intuitiva, agrupada por bloques de información donde podremos cambiar todas las opciones anteriormente mencionadas. Tanto el sitio de administración como toda la aplicación en si tienen un aire muy Web 2.0 con iconos y colores agradables.

En definitiva, una opción muy recomendable si lo que queremos es hacernos una comunidad a nuestra medida ya sea para nuestro grupo de amigos o para una asociación.

## 4.2 DESARROLLO DE LA APLICACIÓN DE RED SOCIAL UTILIZANDO SOCIALGO

Al Momento de ingresar a la página de socialgo te aparece una ventana como la siguiente:

The screenshot shows the SocialGO website interface. At the top left is the SocialGO logo with the tagline 'SOCIAL NETWORK MAKER' and a 'Data Ownership GUARANTEE' badge. On the top right is a 'LIVE HELP' chat window with a 'Start Chat' button. Below the logo is a navigation menu with buttons for 'Home', 'Features', 'Customization', 'Monetization', '24/7 Help', and 'Plans and Pricing 30 Day Free Trial'. The main heading reads 'Build a Social Network on SocialGO in minutes'. Below this is a sub-heading: 'Whether you're a beginner or seasoned developer, build a feature-packed Social Network customized for your group on SocialGO. No software, hosting or coding required just pick your features, monetization options, support package and GO.' The main content area is divided into three columns: '1. Take the Tour' (with a YouTube embed), '2. Create a Network' (with input fields for 'Name of your network:' containing 'FREETIME' and 'Choose an address:' containing 'http://WWW.FREETIME.COM .socialgo.com'), and '3. Help on Demand' (with options like 'GO Setup and Design' and 'SocialGO Concierge'). A green 'Create My Network' button is at the bottom of the '2. Create a Network' section.

1. Introduce el nombre de tu red social. En mi caso (FREETIME).
2. Escoge una dirección para tu red social. En mi caso (WWW.FREETIME.COM).
3. Da clic en crear mi red.

A continuación te aparece la siguiente pantalla:



Need Help? Chat live to us!

## Ready to start your free trial?

Join thousands of Network Owners building communities already on SocialGO. All plans come with a free trial.

	Concierge WE BUILD IT FOR YOU	Premium ALL THE FEATURES	Free BASIC + ADVERTS
Monthly subscription	\$149.99/mo.	\$24.99/mo.	-
Free trial period	7 DAYS FREE	1 MONTH FREE	FREE FOREVER
Included storage	10 GB Storage	5 GB Storage	1 GB Storage
Included bandwidth	100 GB Bandwidth	50 GB Bandwidth	10 GB Bandwidth
Standard features	✓	✓	✓

Aquí te aparece una tabla en la cual te aparecen tres opciones para la creación de tu red social (concierge, premium y free).

La versión “concierge” tiene un precio de \$149.99 al mes. Entre sus principales características se encuentran:

- Aquí el personal socialgo construye la red por ti.
- Tiene 7 días libres.
- 10 GB de almacenamiento.
- 100 GB de ancho de banda.

La versión “premium” tiene un precio de \$24.99 al mes. Entre sus principales características se encuentran:

- Tiene un mes libre.
- 5 GB de almacenamiento.
- 50 GB de ancho de banda.

La versión “free” no tiene precio. Entre sus principales características se encuentran:

- Es libre para siempre.
- 1 GB de almacenamiento.
- 10 GB de ancho de banda.

En mi caso quiero escoger la versión “libre”. Dando clic en el botón “continue” aparece lo siguiente:



Need Help? Chat live to us!

## 1. Enter your network details

En primer lugar, necesitamos cierta información básica acerca de la red y, a continuación, le enviaremos la derecha a lo largo de ...

### Nombre de la red:

Por ejemplo, los fanáticos AFC Wimbledon

### Una descripción de su red: (opcional)

Una descripción de su red en menos de 254 caracteres.

### Dirección de su red:

 . socialgo.com

Por ejemplo, afcwimbledon supporters.socialgo.com

Usted puede agregar un dominio personalizado más tarde de su centro de administración.

### Configuración de la red:

Así se configura páginas de la red para adaptarse a un tipo de red específica. Siempre se puede cambiar la configuración más adelante.

1. Aquí tienes que introducir el nombre de tu red social.
2. Dar una breve descripción de tu red social. O sea la temática principal. El objetivo por medio del cual se va a construir. En mi caso:
  - Esta es una red social para los amigos. especialmente esta diseñada para compartir gustos, aficiones, etc. es una alternativa para pasar un momento feliz con los cuates cuando no se tenga nada que hacer, una especie de pasatiempo (free time).



Need Help? Chat live to us!

## 1. Enter your network details

En primer lugar, necesitamos cierta información básica acerca de la red y, a continuación, le enviaremos la derecha a lo largo de ...

### Nombre de la red:

Por ejemplo, los fanáticos AFC Wimbledon

### Una descripción de su red: (opcional)

Una descripción de su red en menos de 254 caracteres.

### Dirección de su red:

 . socialgo.com

Por ejemplo, afcwimbledon supporters.socialgo.com

Usted puede agregar un dominio personalizado más tarde de su centro de administración.

### Configuración de la red:

Así se configura páginas de la red para adaptarse a un tipo de red específica. Siempre se puede cambiar la configuración más adelante.

3. Introduce la dirección de tu red.
4. Introduce la configuración de tu red (en mi caso una red social privada).

Al momento de avanzar en la herramienta de apoyo para la creación de tu red social te va a aparecer un segundo paso para la creación de la misma el cual es: “El diseño de tu red”. Como sigue:

## 2. Your network design

Now you can customise your network design. Don't worry, this step is optional.



1. Aquí vas a seleccionar de un conjunto de plantillas prediseñadas la que mas te guste para el diseño de tu red social.
2. Vas a diseñar el encabezado de tu red social (como es el color del titulo, color de la cabecera, ficha color de texto, ficha color de fondo, etc.).
3. Diseña el cuerpo de tu red social (cuadro de la cabecera, titulo del cuadro, de fondo del cuadro, color del texto, color de los vínculos, fondo, etc.)

En mi caso el diseño de mi red social quedo de la siguiente manera:

## 2. Your network design

Now you can customise your network design. Don't worry, this step is optional.



Dando clic en el botón de siguiente te aparece esta ventana:

## 3. Your account details

Enter your details below, and you will be setup as the network owner.

<p><b>Name:</b></p> <p>Mr <input type="text" value="First"/> <input type="text" value="Last"/></p> <p><b>E-mail address:</b></p> <p><input type="text" value="E-mail address"/></p> <p><b>Confirm E-mail address:</b></p> <p><input type="text" value="Confirm e-mail address"/></p> <p><small>You will use this e-mail address to sign into your network, and to access your Admin Center.</small></p>	<p><b>Nickname: (optional)</b></p> <p><input type="text" value="Your nickname"/></p> <p><b>Password:</b></p> <p><input type="text"/></p> <p><b>Confirm Password:</b></p> <p><input type="text"/></p>
---	--

**You have selected the Free Plan.** You can always upgrade to one of our paying plans at a later date by going to the Change My Plan section of my.socialgo.com

I have read and agree to the [SocialGO Terms of Service](#) and the [SocialGO Privacy Policy](#).

En la cual vas a introducir los detalles de tu cuenta, como es nombre, dirección de correo electrónico, contraseña, etc.

Al dar clic en el botón de “continuar”, te aparece una ventana como la siguiente:



Y que crees “ya estas en tu nueva red social”.

Ahora todo lo que tienes que hacer es empezar a navegar a lo largo de la nueva red social creada, para poder realizar acciones como las siguientes:

- Configurar tu perfil.
- Crear grupos.
- Mandar invitaciones a tus amigos para que se unan a tu nueva red social.
- Añadir videos, fotos, música, eventos, grupo, blog, boletín, Entre muchas otras cosas.

El **url** de esta red social creada es: <http://freetimecom.socialgo.com/>.

## CONCLUSIÓN

Abordar el tema de “redes sociales” en estos momentos es de suma importancia, ya que es una de las **tendencias de la tecnología de información** que empieza a tomar mayor fuerza y en un futuro es una de las que más va a privar.

Es un tema de alto impacto tecnológico hoy en día ya que en la mayoría de las herramientas tecnológicas actuales (Internet, telefonía celular, telecomunicaciones, etc.) interviene de forma directa una red.

El resultado de dicho trabajo de investigación me dio como aportación una comparativa entre algunas de las principales “redes sociales” utilizadas actualmente, sus ventajas y desventajas de forma general de la utilización de cada una, su temática, y saber que si dentro de esta gran gama de redes sociales ninguna satisface mis expectativas, saber que existe una gran variedad de plataformas y herramientas para la creación de redes sociales a gusto personal.

En lo que se refiere al impacto en la educación el uso de las redes sociales nos pueden brindar infinidad de beneficios, desde el uso de las mismas para compartir con nuestros profesores, hasta buscar profesionales en todo el mundo y poder compartir sobre temas en común.

Finalmente si bien la mayoría de las redes sociales son de publicidad y con el principal propósito de ganar dinero (lucrativo), también las hay de otros tipos como las profesionales en el caso educativo. Así como todo en la vida tiene sus ventajas y desventajas las “redes sociales” no son la excepción, pero con una buena educación en el uso de las mismas nos pueden brindar un gran número de beneficios.

## APÉNDICE 1: CLOUD COMPUTING INTRODUCCIÓN

En este tipo de computación todo lo que puede ofrecer un sistema informático se ofrece como servicio, de modo que los usuarios puedan acceder a los servicios disponibles "en la nube de Internet" sin conocimientos (o, al menos sin ser expertos) en la gestión de los recursos que usan. Según el IEEE Computer Society, es un paradigma en el que la información se almacena de manera permanente en servidores en Internet y se envía a cachés temporales del cliente, lo que incluye equipos de sobremesa, centros de ocio, portátiles, etc. Esto se debe a que, pese a que las capacidades de las PC han mejorado sustancialmente, gran parte de su potencia es desaprovechada, al ser máquinas de propósito general.

La computación en nube es un concepto general que incorpora el **software como servicio**, tal como la Web 2.0 y otros recientes, también conocidos como tendencias tecnológicas, donde el tema en común es la confianza en Internet para satisfacer las necesidades de cómputo de los usuarios.

### ¿QUÉ ES CLOUD COMPUTING?



Es un término que se define como una tecnología que ofrece servicios a través de la plataforma de Internet. Los usuarios de este servicio tienen acceso de forma gratuita o de pago todo depende del servicio que se necesite usar.

## CARACTERÍSTICAS DEL CLOUD COMPUTING

Una de las principales diferencias del **Cloud Computing** es que no hay necesidad de conocer la infraestructura detrás de esta, pasa a ser “una nube” donde las aplicaciones y servicios pueden fácilmente crecer (escalar), funcionar rápido y casi nunca fallan, sin conocer los detalles del funcionamiento de esta “nube”.

Este tipo de servicio se paga según alguna métrica de consumo, no por el equipo usado en sí, sino por ejemplo en el consumo de electricidad o por uso de CPU/hora como en el caso de Amazon EC2. Entre otras características podemos mencionar:

- Auto Reparable:** En caso de fallo, el último backup de la aplicación pasa a ser automáticamente la copia primaria y se genera uno nuevo.
- Escalable:** Todo el sistema/arquitectura es predecible y eficiente. Si un servidor maneja 1000 transacciones, 2 servidores manejarán 2000 transacciones.
- Regidos por un **Acuerdo de Nivel de Servicio (SLA)** que define varias políticas como cuales son los tiempos esperados de rendimiento y en caso de pico, debe crear más instancias. En el caso de AWS aún se pregunta si su SLA es adecuado.
- Virtualizado:** Las aplicaciones son independientes del hardware en el que corran, incluso varias aplicaciones pueden correr en una misma máquina, o una aplicación puede usar varias máquinas a la vez.
- Multipropósito:** El sistema está creado de tal forma que permite a diferentes clientes compartir la infraestructura sin preocuparse de ello y sin comprometer su seguridad y privacidad.

## ALGUNOS EJEMPLOS DE CLOUD COMPUTING

Varias son las grandes empresas que se han dedicado a ofrecer estos servicios, promoviendo el fácil acceso a nuestra información, los bajos costos, la escalabilidad y muchas características que nos hace pensar en la comodidad que nos brindan, entre ellas podemos mencionar:

- Google Apps:** Brinda el servicio de aplicaciones para empresas como Gmail, Google Talk, Google Calendar y Google Docs, etc.
- Amazon Web Services:** Los servicios que ofrece son el Amazon EC2, Amazon S3, SimpleDB, Amazon SQS.

•**Azure de Microsoft:** Ofrece servicios de sistema operativo, hosting, sistemas para desarrollo.

•**Rackspace:** Una famosa empresa de hosting, está detrás de Mosso una compañía la cual ofrece un paquete básico de hosting y a partir de este se escala según se necesite (y sin migrar de servidores). Recientemente Rackspace adquirió a JungleDisk, un popular cliente para Amazon S3 y que a futuro estará integrándose con CloudFiles, otro servicio de Mosso.

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL CLOUD COMPUTING

Entre las **ventajas** de la Cloud Computing se pueden mencionar:

- Acceso a la información y los servicios desde cualquier lugar.
- Servicios gratuitos y de pago según las necesidades del usuario.
- Empresas con facilidad de escalabilidad.
- Capacidad de procesamiento y almacenamiento sin instalar máquinas localmente.

Entre las **desventajas** podemos mencionar:

- Acceso de toda la información a terceras empresas.
- Dependencia de los servicios en línea.

## APÉNDICE 2: Tendencias TI futuras

**1. SaaS, Software as a Service.** El ritmo de crecimiento de este sector es de un 40% y se espera que participe con un 23% de los 120 billones de dólares de gasto en software hacia el 2011.

**2. Virtualización.** De acuerdo a estimados de la industria en USA, entre un 50-60% de los servidores están hoy ya virtualizados. Mi recomendación aquí es mantener una buena planeación y administración, ya que a medida que crece el número de ambientes virtuales, sistemas y usuarios puede resultar un verdadero desorden que resulte en un aumento de costos de operación. Por otro lado, a medida que las soluciones de virtualización se muevan al escritorio, veremos formas de trabajar diferentes para las aplicaciones empresariales, donde es de igual manera impórtate la planeación y control.

**3. Movilidad empresarial.** Tradicionalmente, el acceso a datos, la sincronización e integridad de los mismos era una limitante. En el rubro de email e información personal, Blackberry ha popularizado el uso móvil de este tipo de servicios. Sin embargo, el uso de aplicaciones empresariales ha tenido una lenta adopción, por el costo y capacidad de acceso a los datos. Se espera que las nuevas versiones de browsers, soporte a dispositivos populares como el iPhone por parte de proveedores de Software empresarial, además del crecimiento en el uso de **Cloud Computing** permita una mayor adopción de aplicaciones móviles.

**4. Centros de datos de consumo eficiente de Energía.** El aumento en los costos de energía ha puesto en el radar de las empresas el uso de servidores y soluciones que permitan el ahorro de energía. El uso de virtualización, por ejemplo, permite ahorrar hasta un 90% de energía eléctrica.

**5. Seguridad, Riesgos, Normatividad.** A medida que la tecnología avanza, las amenazas a la información y en general el área de seguridad digital se vuelve más crítico. Existe también una tendencia a invertir más en monitorear los sistemas y aplicaciones a un nivel de transacciones.

**6. Redes Sociales.** Para nadie es secreto el éxito de los sitios como Facebook, LinkedIn, MySpace; sin embargo, el uso empresarial de estas herramientas está apenas tomando auge. Grandes corporaciones han lanzado iniciativas como Wikis, blogs, redes sociales, etc. en un intento por apuntalar sus negocios en formas muy creativas y en distintas áreas desde ideas para sus servicios hasta rediseño de productos. Existen también productos y servicios orientados a realizar análisis complejos de inteligencia comercial y análisis de información de las distintas redes sociales.

**7. Web 2.0** La tendencia es habilitar la Web como una plataforma para aplicaciones; hoy día un gran porcentaje de usuarios utiliza las aplicaciones de Google como su ambiente de trabajo. A medida que las aplicaciones para Web se vuelven más complejas, el uso de mapas, blogs, wikis, mashups, RSS, Ajax, permite que esas aplicaciones sean más responsivas, integradas y completas.

**8. Administración de Documentos & e-Discovery.** Hoy en día, cualquier cosa electrónica puede ser usada como prueba en un litigio. De allí la necesidad de desarrollar reglas y procedimientos para su manejo. De allí que más allá del manejo de información contable y financiera, el enfoque se está dirigiendo hacia el área más amplia de documentos y comunicaciones.

La importancia de la administración de documentos se está expandiendo a otro tipo de contenidos de las empresas, como las comunicaciones. Este nicho se espera que tenga un crecimiento importante en los próximos años.

**9. Project Management & Project Portafolio Management.** Hoy día cuidar los recursos financieros es muy importante; en el contexto de los proyectos, el seguimiento y cumplimiento es clave para garantizar el buen uso de los presupuestos asignados.

El Project Portafolio Management está evolucionando trayendo más orden a la toma de decisiones a nivel de negocio. Este tipo de herramientas ahora proveen la posibilidad para fusionar grupos de trabajo diversos, como finanzas, marketing, RH e Informática, permitiendo ver grupos de iniciativas, analizarlos y comprender las relaciones existentes a lo largo de todos los equipos y roles de la organización.

**10. Colaboración Web y Video.** Las herramientas de colaboración están próximas a masificarse y cambiarán la forma como se hacen negocios.

Un 63% de las empresas en EEUU indican que usarán video-conferencias y sistemas de tele presencia (esencialmente video-conferencias con alta calidad de imágenes y sonido) hacia finales del 2011.

Mi recomendación en este rubro es a investigar herramientas que permitan la colaboración remota de equipos de trabajo. Esto permitirá la reducción en gastos de viaje, hará más eficiente las actividades de los grupos de trabajo. No es necesario invertir una gran cantidad para contar con soluciones que permitan la tele conferencia por Web, asistencia remota, videoconferencia; desde un Skype hasta una solución completa de videoconferencia o tele presencia.

**11. Movilidad social.** Las organizaciones están buscando herramientas de networking social de próxima generación, que les permitan conducir análisis sofisticados e inteligencia de negocios.

En muchos casos, están haciendo “minería de datos” y buscando tendencias o patrones en línea, tales como “cuál de los vendedores tiene las relaciones adecuadas para lograr determinado negocio” o “cual de los clientes tiene mayor influencia sobre los demás”.

## REFERENCIAS

Martínez Bauset, Jorge.  
Redes de comunicaciones, Alfaomega, México.  
2004.

R. Mohan.  
Configuración de Redes Celulares, Issue.  
2009.

Nichols, Randal K.  
Seguridad para comunicaciones inalámbricas, McGrawHill, México.  
2003.

Portilla, José Antonio.  
Determinación del tamaño de la célula en sistemas WCDMA, Issue.  
2009

Raya, Cristina y José Luis.  
TCP/IP para Windows 2000 Server, Springer, Nueva York.  
2005.

Tananbaum, Andrew.  
Redes de computadoras, Pearson Education, México.  
2003.

Cuadro comparativo de Redes Sociales. Recuperado el 1 de Marzo de 2010,  
tomado de <http://www.digizen.org>

Danah M. Boyd, Nicolle B. Ellison. Sitios de redes sociales. Recuperado el 14 de  
Abril de 2010, tomado de [http://www.Social Network Sites Definition, History, and  
Scholarship.mht](http://www.Social Network Sites Definition, History, and Scholarship.mht)

Mari. Redes alámbricas e inalámbricas. Recuperado el 31 de Julio de 2009,  
tomado de [http:// www.redes alámbricas e inalámbricas](http://www.redes alámbricas e inalámbricas)

14 razones por las que deberías unirte a una red social. Recuperado el 7 de  
octubre de 2009, tomado de [http://www.Social Networking Reasons to Join a  
Social Network](http://www.Social Networking Reasons to Join a Social Network)

Redes Sociales. Recuperado el 4 de Enero de 2010, tomado de [http://www.Social  
networking](http://www.Social networking)

Ramírez, José Luis. Arquitectura de redes sociales. Recuperado el 14 de Octubre de 2009, tomado de [www.i2e.com.es/blog](http://www.i2e.com.es/blog)

Torres, Cristina. Skype crea su red social para docentes del mundo. Recuperado el 30 de Abril de 2011, tomado de <http://www.redessociales.es/2011/03/31/skype-crea-su-red-social-para-docentes-del-mundo/>

Torres, Cristina. Twitter da credibilidad a los docentes. Recuperado el 4 de Mayo de 2011, tomado de <http://www.redessociales.es/2011/03/31/twitter-da-credibilidad-a-los-docentes/>

Zamora, Marcelo. Redes sociales en Internet .Recuperado el 7 de Octubre de 2009, tomado de [www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/](http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales/)

MAHARA, open source eportafolios, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://mahara.org/>]

People Agregator, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://www.broadbandmechanics.com/>]

PHPizabi, create worlds, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://www.phpizabi.net/>]

Dolphin, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://www.boonex.com/dolphin/>]

SocialGo, social network maker, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://www.socialgo.com/>]

Elgg, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://elgg.org/>]

Ning, visitado: 25 de Enero de 2010, en [<http://www.ning.com/>]

## GLOSARIO

**AJAX:** Ajax, acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, lo que significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

Ajax es considerada una tecnología asíncrona, porque los datos adicionales requieren al servidor y se cargan en segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página. JavaScript es el lenguaje interpretado (scripting language) en el que normalmente se efectúan las funciones de llamada de Ajax mientras que el acceso a los datos se realiza mediante XMLHttpRequest, objeto disponible en los navegadores actuales. En cualquier caso, no es necesario que el contenido asíncrono esté formateado en XML.

Ajax es una técnica válida para múltiples plataformas y utilizable en muchos sistemas operativos y navegadores, dado que está basado en estándares abiertos como JavaScript y Document Object Model (DOM).

**AMIGOS:** Son todos los miembros de una red social, que generalmente están organizados en grupos para poder compartir información, debatir sobre temas de interés, crear foros etc. Son las personas a las que les tenemos confianza para que pueda visualizar nuestro perfil y realizar comentarios a este.

**API:** (Interfaz de Programación de Aplicaciones) es un conjunto de convenciones internacionales que definen cómo debe invocarse una determinada función de un programa desde una aplicación. Cuando se intenta estandarizar una plataforma, se estipulan unos APIs comunes a los que deben ajustarse todos los desarrolladores de aplicaciones.

**ATOM:** El Formato de Redifusión Atom es un fichero en formato XML usado para Redifusión web.

El formato Atom fue desarrollado como una alternativa a RSS. Ben Trott fue uno de los defensores del nuevo formato que llegó a llamarse Atom. Él notó la incompatibilidad entre algunas versiones del protocolo RSS, ya que pensaba que los protocolos de publicación basados en XML-RPC no eran lo suficientemente interoperables.

**CIO:** Chief Information Officer. Cargo ejecutivo, usualmente en una empresa mediana o grande, a cargo del flujo de información que entra y sale de la empresa.

Es la persona que define la tecnología a ser utilizada en los Sistemas de Información.

**CMS:** (Content Management System). Sistema que permite crear y administrar contenidos en sitios web y servicios similares.

Poseen una interfaz (generalmente una interfaz web) que permite controlar el contenido por un lado y el diseño por el otro, ayudando especialmente a usuarios inexpertos a desarrollar sitios web, foros, blogs, etc.

**CSS:** Las hojas de estilo en cascada (en inglés Cascading Style Sheets), es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

**DHTML:** El HTML Dinámico o DHTML (del inglés Dynamic HTML) designa el conjunto de técnicas que permiten crear sitios web interactivos utilizando una combinación de lenguaje HTML estático, un lenguaje interpretado en el lado del cliente (como JavaScript), el lenguaje de hojas de estilo en cascada (CSS) y la jerarquía de objetos de un DOM.

**DNS:** Domain Name System (en español: sistema de nombre de dominio) es un sistema de nomenclatura jerárquica para computadoras, servicios o cualquier recurso conectado al Internet o a una red privada. Este sistema asocia información variada con nombres de dominios asignado a cada uno de los participantes. Su función más importante, es traducir (resolver) nombres inteligibles para los humanos en identificadores binarios asociados con los equipos conectados a la red, esto con el propósito de poder localizar y direccionar estos equipos mundialmente.

**FAQ:** El término **preguntas frecuentes** o **preguntas más frecuentes** (*FAQ*, acrónimo del inglés *Frequently Asked Questions*) se refiere a una lista de preguntas y respuestas que surgen frecuentemente dentro de un determinado contexto y para un tema en particular.

**FIREWALL:** Un muro de fuego (firewall en inglés) es una parte de un sistema o una red que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas. Se trata de un dispositivo o conjunto de dispositivos configurados para permitir, limitar, cifrar, descifrar, el tráfico entre los diferentes ámbitos sobre la base de un conjunto de normas y otros criterios.

**FORUM:** Un Foro de Internet o tablón de mensajes, es un sitio de discusión en línea. Se originó como el equivalente moderno de un tradicional tablón de

anuncios, y una evolución tecnológica del telefónico sistema de tablón de anuncios. Desde un punto de vista tecnológico, foros o tablas son aplicaciones web para la gestión de contenido generado por usuarios.

Las personas que participan en un foro de Internet pueden cultivar los lazos sociales y grupos de interés de un tema a partir de los debates.

**GADGET:** Gadgets son objetos en miniatura realizados para ofrecer contenido fresco y dinámico que puede ser colocado en cualquier página en la web.

Gadgets pueden ser útiles cuando estás en el trabajo (lista de tareas, conversor de moneda, calendario), en la escuela (calculadora, Wikipedia, herramienta de traducción), o simplemente pasar el tiempo (noticias, blogs, juegos).

El término gadget (o widget), también se ha dado a una nueva categoría de mini aplicaciones, diseñadas para proveer de información o mejorar una aplicación o servicios de un ordenador o computadora, o bien cualquier tipo de interacción a través de Internet, por ejemplo una extensión de alguna aplicación de negocios, que nos provea información en tiempo real del estatus del negocio u organización.

**GRID HOSTING:** El grid hosting se ha convertido en la principal novedad del mercado del web hosting. Consiste en utilizar clusters de servidores para acercar las ventajas de una infraestructura de servidores compleja a usuarios que contratan servicios de alojamiento compartido y siempre a una fracción de coste menor.

**GRUPO:** Es un conjunto de personas que se unen en una red social principalmente con la intención de realizar debates, foros, discusiones, etc. sobre un tema de interés general con la finalidad de aportar sus ideas y conocimientos en el tema.

**IPS:** Un Sistema de prevención de intrusiones (IPS) es una seguridad de la red. Dispositivo que controla la red y/o actividades del sistema de comportamientos maliciosos o no deseados y puede reaccionar, en tiempo real, para bloquear o impedir las actividades. IPS basado en red, por ejemplo, puede operar en línea para supervisar todo el tráfico de red para el código malicioso o ataques.

**MASHUP:** Una aplicación web híbrida (mashup o remezcla) es un sitio web o aplicación web que usa contenido de otras aplicaciones Web para crear un nuevo contenido completo, consumiendo servicios directamente, siempre a través del protocolo http.

El contenido de un mashup normalmente proviene de sitios web de terceros a través de una interfaz pública o usando un API. Otros métodos que constituyen el

origen de sus datos incluyen sindicadores web (RSS o Atom), Screen scraping, etc.

Los mashups están revolucionando el desarrollo web del mismo modo que los weblogs han revolucionado la publicación en línea.

Los mashups permiten que cualquiera combine, de forma innovadora, datos que existen en diferentes páginas web. Requieren pocos conocimientos técnicos, las APIs existentes son sencillas y potentes y los mashups son relativamente fáciles de diseñar.

Los creadores de mashups son generalmente gente innovadora que desea combinar de formas nuevas y creativas datos disponibles públicamente.

Así como hay mashups muy útiles, existen otros que no pasan de ser sólo novedosos o publicitarios, con mínima utilidad práctica.

Los defensores e impulsores de las aplicaciones Web 2.0 afirman que los mashups son un ejemplo de este nuevo movimiento en el que los usuarios crean, participan e interactúan activamente.

**MIEMBROS:** Un miembro dentro de una red social lo vamos a definir como aquél que cuenta con un nombre de usuario y contraseña (que cuenta con un perfil personal), además de que es un usuario con ciertos privilegios, como el poder personalizar su perfil de la forma que desee, si es que la red social cuenta con esa característica.

**PDA:** PDA, del inglés Personal Digital Assistant (Asistente Digital Personal), es un computador de mano originalmente diseñado como agenda electrónica (calendario, lista de contactos, bloc de notas y recordatorios) con un sistema de reconocimiento de escritura.

Hoy día (2010) estos dispositivos, pueden realizar muchas de las funciones de una computadora de escritorio (ver películas, crear documentos, juegos, correo electrónico, navegar por Internet, reproducir archivos de audio, etc.) pero con la ventaja de ser portátil.

**RSS:** (RDF Site Summary o Rich Site Summary). Formato basado en XML para la sindicación de contenidos web. RSS permite que sitios web puedan publicar titulares o contenidos de otros sitios web. Fue desarrollado originalmente por Netscape.

**RUBY ON RAILS:** Ruby on Rails, también conocido como RoR o Rails es un framework de aplicaciones web de código abierto escrito en el lenguaje de

programación Ruby, siguiendo el paradigma de la arquitectura Modelo Vista Controlador (MVC). Trata de combinar la simplicidad con la posibilidad de desarrollar aplicaciones del mundo real escribiendo menos código que con otros frameworks y con un mínimo de configuración. El lenguaje de programación Ruby permite la metaprogramación, de la cual Rails hace uso, lo que resulta en una sintaxis que muchos de sus usuarios encuentran muy legible. Rails se distribuye a través de RubyGems, que es el formato oficial de paquete y canal de distribución de bibliotecas y aplicaciones Ruby.

**SMS:** Son las siglas de *Servicio de Mensaje Corto*. Disponible en redes digitales GSM permitiendo enviar y recibir mensajes de texto de hasta 160 caracteres a teléfonos móviles vía el centro de mensajes de un operador de red (como Vodafone, Amena o Movistar).

**SYNDICATION:** Forma de sindicación en donde una sección de un sitio Web está disponible para el uso por otros sitios. Esto puede hacerse simplemente licenciando el contenido para que otra gente pueda usarlo. De todas maneras, en general, la sindicación web se refiere a hacer feeds de un sitio, para luego proveer a otras personas un resumen del contenido recientemente agregado.

**TI:** (Information technology, IT). Tecnologías de la información o simplemente TI, es un amplio concepto que abarca todo lo relacionado a la conversión, almacenamiento, protección, procesamiento y transmisión de la información. El concepto se emplea para englobar cualquier tecnología que permite administrar y comunicar información.

**VODAFONE:** Vodafone es un operador de telefonía móvil, telefonía fija y de ADSL, multinacional con sede central en Newbury, Berkshire, Reino Unido.

**Web 2.0:** La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

**WIDGET:** En informática, un **widget** es una pequeña aplicación o programa, usualmente presentado en archivos o ficheros pequeños que son ejecutados por un motor de *widgets* o Widget Engine. Entre sus objetivos están los de dar fácil acceso a funciones frecuentemente usadas y proveer de información visual. Sin embargo los *widgets* pueden hacer todo lo que la imaginación desee e interactuar con servicios e información distribuida en Internet; pueden ser vistosos relojes en pantalla, notas, calculadoras, calendarios, agendas, juegos, ventanas con información del tiempo en su ciudad, etcétera.

Los *widgets* de escritorio también se conocen como gadgets, una nueva categoría de mini aplicaciones, diseñadas para proveer de información o mejorar una aplicación o servicios de un ordenador o computadora, o bien cualquier tipo de interacción a través del World Wide Web, por ejemplo una extensión de alguna aplicación de negocios, que nos provea información en tiempo real del estatus del negocio u organización.

Una característica común a los *widgets*, es que son de distribución gratuita a través de Internet. Aparecieron originalmente en el ambiente del sistema de accesorios de escritorio de Mac OS X. Actualmente Yahoo ofrece una colección muy amplia de *widgets* para Windows XP y Mac OS X; a la vez que existe una creciente creación de *widgets* para Windows Vista que aprovechan del nuevo motor gráfico de este sistema conocido como WinFX, una biblioteca de tecnologías para Windows Vista también disponible sin costo alguno para Windows 2000, XP y 2003.

El modelo de mini aplicaciones de *widgets*, es muy atractivo por su relativamente fácil desarrollo: muchos de los *widgets*, pueden ser creados con unas cuantas imágenes y con pocas líneas de código, en lenguajes que van desde XML, pasando por JavaScript a Perl, y C# entre otros.

**WIKI:** Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki entre dobles corchetes (...), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página wiki.

**XSS:** XSS, del inglés Cross-site scripting es un tipo de inseguridad informática o agujero de seguridad basado en la explotación de vulnerabilidades del sistema de validación de HTML incrustado.