

TÉRMINOS TECNOLÓGICOS: Bluetooth, Blockchain, malware...y otros de uso ya frecuente explicados de manera sencilla. Pequeño glosario para no perderse.

Si en la frase: '**He visto un meme en el que una influencer aconsejaba en su streaming comprar NFTs**' no entiende la mitad de las palabras, no se preocupe. Son 'palabros' de nuevo uso (relativamente) referidos a tecnologías y fenómenos sociales muy concretos.

Aquí, un pequeño glosario para ponernos al día:

Bluetooth

Es una especificación industrial para redes inalámbricas de área personal (WPAN) que posibilita la transmisión de voz y datos entre diferentes dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia en la banda ISM de los 2.4 GHz.

Facilita las comunicaciones entre equipos móviles, elimina los cables y conectores entre estos. Puede crear pequeñas redes inalámbricas y facilita la sincronización de datos entre los equipos.

Blockchain

Se trata de una base de datos gigantesca distribuida entre los ordenadores de las personas y empresas que participan en ella –llamados nodos– y que contiene todas las transacciones que se han producido en esa red, como si se tratase de un libro de contabilidad. Cuando se produce un cambio, 'blockchain' crea un bloque con él, plantea un reto matemático complejo a los nodos y el primero que lo resuelva envía la solución a los demás. Si la mayoría de estos certifica que esa solución es cierta, los nodos aceptan el bloque con el cambio producido, ese bloque se cierra, pasa a formar parte de la cadena y se realiza una copia exacta en todos los nodos que no se puede modificar ni eliminar. Además, se va acumulando la información referente a esa transacción, ya que cada bloque está conectado al anterior y al posterior, como si fuese una cadena (blockchain significa 'cadena de bloques').

Utilidad. Criptomonedas e intercambios económicos más seguros, ya que todo se realiza de manera cifrada y no se mencionan los nombres de quienes envían dinero ni de quienes lo reciben. Trazabilidad en un encargo si la producción y la distribución están automatizadas. Contratos inteligentes, por ejemplo, en un viaje de avión que incluya un seguro de viaje no será necesario reclamarlo para cobrarlo porque se habrá registrado el viaje y si ha habido algún problema en el que justifique el pago del seguro.

Principales problemas. No hay organismo regulador de las operaciones ni legislación. Además, hay duda sobre la privacidad de los datos de los movimientos.

NFT - Non Fungible Token

Está relacionado con la tecnología blockchain; en concreto, con los token, que son una unidad de valor basada en criptografía y emitida por una entidad privada dentro de una blockchain, algo así como las monedas que permiten montarse en los autos de choque, pero virtuales. A los token se puede asociar un bien no fungible, que es aquel que es único, y así garantizar mediante blockchain la propiedad de este objeto, que puede ser virtual (como una imagen en formato JPG, un vídeo o un edificio en un metaverso) o real. Así, un NFT es un certificado digital de autenticidad de quién es el único propietario del objeto.

Malware

Como su nombre indica, es un programa de ordenador dañino para los sistemas informáticos o redes en los que se instala, llegando a inutilizarlos.

¿Qué causa? Robos de contraseñas y paralización de servicios en las empresas y organismos afectados, como el ataque ransomware al Servicio Público de Empleo Estatal en 2021.

NFC (Near-field communication) Comunicación de campo cercano

Para sacar dinero sin tarjeta del cajero o pagar en tiendas. Basta con activarlo y acercar el móvil al cajero o al terminal de la tienda. Luego desactivarlo y listo.

Se afirma que es más seguro que usar una tarjeta. No se necesita teclear ningún pin ni tienes que compartir información con el negocio. No existe riesgo de clonación: solo se pueden descifrar los datos con la tecnología NFC y, como su rango de acción es tan corto, los hackers no pueden actuar. NFC no se necesita WiFi para interactuar entre dos dispositivos. Basta con que estén juntos.

Metaversos

Son mundos digitales en los que los usuarios crean un personaje (avatar) tridimensional que los representa y que siguen funcionando aunque el usuario no esté conectado. El más conocido actualmente es el que está preparando Meta (antes Facebook). Para interactuar será necesario tener gafas de realidad virtual o realidad aumentada y guantes hápticos que transmitan sensaciones para lograr así la sensación de estar realmente en ese mundo e interactuar en él como en el real.

Utilidad. No tener que desplazarse para tener reuniones virtuales que parezcan reales, acceder sin moverse a comunidades virtuales, crear negocios virtuales personalizados...

Problemas. Los dispositivos necesarios para interactuar aíslan a las personas. Actualmente no hay legislación y los propietarios del metaverso pueden conocer todos los movimientos y opiniones de sus usuarios. Como cualquier programa de ordenador, pueden sufrir ataques informáticos en los que se robe esos datos o se paralice la economía del metaverso o se suplantase la identidad de los usuarios.

Phising, Vishing, SMishing, pharming, carding

Es la suplantación de identidad de toda la vida pero en el mundo digital. Un correo electrónico o mensaje de texto (o, con menos frecuencia, una llamada telefónica) que se hace pasar por una empresa (banco, mensajería, compañía de energía...) u organismo y que urge a la víctima a entrar en un enlace para evitar una multa, una suspensión del servicio, recoger un premio o cualquier otra excusa. Si el usuario hace clic y entra en esa página que parece verdadera –pero no lo es– y le pide que introduzca información personal se hace con sus datos personales.

Streaming

Es una tecnología que permite recibir en un dispositivo contenido audiovisual a través de Internet sin tener que descargarlo previamente. Por ejemplo, la música a través de Spotify, las series de Netflix o las retransmisiones en directo a través de Twitch. Para esto último solo se precisa una cámara y un ordenador casero.

Utilidad. Prácticamente cualquier dispositivo puede recibir los vídeos y la música mediante streaming, aunque sean antiguos o poco potentes, aunque se precisa conexión con Internet.