



# TENDENCIAS DE CONECTIVIDAD





## + Introducción

La palabra conectividad hace alusión a la capacidad de establecer un vínculo o una conexión, se requiere tener una disponibilidad de mínimo dos partes para posibilitar dicha unión.

La tecnología, el medio ambiente y la sociedad como grandes fuerzas han favorecido a satisfacer las diferentes necesidades de desarrollo, entre esas el relacionamiento. Entendiendo al ser humano como un ser biopsicosocial hay una necesidad latente en relacionarse y vincularse con los demás, pero es importante aclarar que estos actores y en especial las herramientas desarrolladas para satisfacer esta necesidad se han transformado en el tiempo.

Para comprender las transformaciones en la forma como se satisface la necesidad de conexión con otros y las tendencias asociadas a la capacidad de conectividad, es importante partir de reconocer y comprender el lugar que tiene el lenguaje, la relación, certezas y realidades de los seres humanos.



## + En esta cartilla:

—● Identidad amplificada	5
—● Relación intermediada	10
—● Influencia artificial	15
—● Desconectarse para conectarse	20
—● Proteccionismo en la era digital	25



# + IDENTIDAD AMPLIFICADA

La construcción de la identidad es un proceso de toda la vida, nunca se completa ni se llega a un lugar definitivo, es el resultado de diversos procesos de socialización, que construye cada persona por medio de sus vivencias e interacciones.

Vemos como los grupos sociales han impactado en la relación a lo largo del tiempo, hoy hay una búsqueda desesperada por el reconocimiento, buscando un vínculo con ideales y narrativas de reconocimiento que permitan tener un lugar en la sociedad.

Las relaciones que se tejen en la actualidad están atravesadas por una dilución de lo físico, se rompe la distancia y es una sociedad del espectáculo que se busca tener un lugar en la sociedad, es entonces el anonimato y el impacto que tienen los mensajes que se producen lo más importante, es clave tener la foto más adecuada y aceptada y la reputación se da por medio de un sistema de puntos.



Estas formas de construcción de identidad generan como efecto la construcción de alianzas y redes de relacionamiento caracterizadas por un propósito en común, con un fin único que permite la interacción o conexión de dos o más partes, la flexibilidad y necesidad de respuesta hace que estas interacciones nazcan y desaparezcan de forma rápida y efectiva.

Sin embargo, se evidencia un reto de alfabetización digital y representaciones sociales que favorezcan la participación democratizada de todos los ciudadanos y el acceso.





## ● La realidad virtual hace que el mundo sea más accesible para las personas con discapacidad

El 15 % de la población mundial, tienen algún tipo de discapacidad y estas personas deben lidiar con barreras físicas, actitudes discriminatorias y otros desafíos, sin embargo, están encontrando que la realidad virtual hace que el mundo sea más accesible. Es increíble que los desarrolladores estén trabajando para crear los entornos virtuales más realistas posibles. Las increíbles experiencias que se están desarrollando literalmente te hacen olvidar tu cuerpo físico mientras disfrutas de un entorno virtual que realmente parece real. Esto puede tener un impacto positivo en salud.



## ● Deportes electrónicos por la pandemia

La Asociación Paraguaya de Fútbol (APF) anunció el primer torneo eSports con la participación de los doce equipos de primera división, ante el forzado receso de hace dos meses de sus competiciones por la pandemia de coronavirus. La plataforma será la del videojuego FIFA20, desarrollada por EA Sports, en la modalidad Ultimate Team, la que se utiliza en los principales torneos de eSports del mundo, informó la APF en un comunicado. Detalló que cada club será representado por un jugador y un suplente designados por cada institución para tal fin y el torneo, que cuenta con un portal de seguimiento, tendrá fines benéficos.



## ● La campaña de "inclusión digital" de Telco

La empresa de telecomunicaciones con sede en el Reino Unido, BT Group lanzó una campaña para enseñar a los consumidores habilidades digitales. La campaña Skills for Tomorrow utilizó el tiempo de los anuncios televisivos para transmitir videos de tres minutos de celebridades que enseñaban habilidades digitales, como cómo usar WhatsApp o una introducción a los podcasts. BT también creó programas gratuitos en línea para adultos y niños sobre temas como la codificación, el lanzamiento de un negocio y el aprendizaje en el hogar.

## + RELACIÓN INTERMEDIADA

Las relaciones actualmente están dadas entre seres humanos, máquinas o entre estos, generalmente es el lenguaje el medio por el cual se dan, compuesto por lo oral y lo escrito, actualmente se suman las imágenes para dar cuenta de aquello que no se nombra, se suple el mensaje y el estado de ánimo con gif, emoticones y stickers.

El avatar se vuelve un medio de empatía virtual y son frases vacías sin un hilo conductor en la conversación, pero da la impresión que se establece una relación con el otro, es una vida de links que se van transformando en el tiempo.

Son relaciones mediadas por el control, se bloquean los comentarios, se eliminan los mensajes, se elige con quien se interactúa y se tienen varias relaciones en simultáneo, permitiendo que se masifique la información y se genere una conexión más allá del encuentro físico.

Se busca la humanización de los robots, recrear por medio de estos todo lo que no se puede alcanzar en el plano físico, controlando todo lo malo que puede pasar en la interacción con otro, permitiendo tener la respuesta esperada en el tiempo esperado.



Este relacionamiento genera una sensación de interdependencia, pero también un aislamiento y soledad, son relaciones mediadas por una pantalla, móvil o wearable, que busca masificar la información, llegar a más personas en menos tiempo, a medida que tenemos más medios de conexión, la red produce personas más aisladas y por ello más susceptibles a ser prisioneros de sí mismos.

Estar presente en algún contexto implica estar atento a lo que está pasando en el momento, hoy en día las interacciones humanas directas parecen ser más escasas, y cuando se dan estas interacciones se ven condicionadas frecuentemente por un dispositivo.





## ● **Los asistentes virtuales, mucho más que una voz**

El futuro es que las personas puedan conectarse con los dispositivos de una forma multimodal. Por ejemplo, que la interacción con Alexa no solamente sea de voz, sino también táctil y que así comience a integrar más sentidos humanos. Nuestra premisa es enfocarnos más en la interacción para que el usuario pueda escoger el dispositivo: sea el carro, Alexa o su celular. Pero para desarrollar cualquier producto debes entender el contexto de los consumidores y su relación con los dispositivos.



## ● **Introducing 'Facebook Horizon,' a New Social VR World**

Facebook buscando llevar las experiencias de sus usuarios a otro nivel, presenta la nueva plataforma de realidad virtual que busca conectar a un nivel más profundo las experiencias sociales. En este nuevo entorno las personas podrán interactuar con otras personas, crear avatares y jugar a través de la realidad virtual con amigos.



## ● Grupo musical virtual saca su primer álbum generado por IA

Este super grupo de artistas animados en 3D presenta cada uno su propio sonido, estilo y apariencia únicos; pero mientras que la música de Miku y Miquela es producida por un equipo de ingenieros profesionales y vocalistas, el equipo de Auxuman utiliza una combinación de datos de Internet, inteligencia artificial y herramientas generativas para desarrollar sus propias composiciones originales. Esto nos muestra que no estamos tan lejos de que el entretenimiento evolucione a ser casi totalmente digital. Cada ser virtual tiene su propio sonido reconocible, agregando una sorprendente cantidad de diversidad al álbum.

# + INFLUENCIA ARTIFICIAL

El dato por sí solo no es nada, es imprescindible transformar el dato en información, porque es este la materia prima para generar realidades alternas, necesidades de consumo, toma de decisiones y al fin tener una conquista digital, mediada por un interés de tener una ganancia que depende del volumen de tráfico.

Este dominio digital posibilita la generación de escenarios alternativos y a su vez son espacios que buscan ser liderados y gobernados para el posicionamiento en el mercado.

Se remplazan acciones que antes se daban de forma automática al cazar los datos de información que cada acción en internet representa, en donde las líneas de territorios y fronteras son borrosas y permeables, permitiendo la generación de redes flexibles que se adaptan rápidamente a los cambios, posibilitando la captura de información, se crean comunidades que habilitan el acceso y encuentro de diferentes gustos, propósitos e intereses.



Las herramientas tecnológicas las podemos ver como vehículos de pensamiento, potenciadores de conocimiento que modifican nuestro modo de ver el mundo, resultan ser rápidamente obsoletas debido a la velocidad del desarrollo, la ciencia deja de tener la verdad absoluta, depende de la tecnología.

Es la inteligencia artificial un recurso para acceder de forma rápida y oportuna a la información y después poder vivir la experiencia, hay un temor a perderse la información o novedades en tiempo real, conocido como FOMO.





## ● **CPLT advierte riesgo en datos personales por uso de aplicación FaceApp**

El Presidente del Consejo para la Transparencia (CPLT), Jorge Jaraquemada, alertó acerca de los riesgos que implica el uso de la popular aplicación FaceApp -que envejece el rostro de una fotografía-, apuntando a los bajos estándares de protección de datos personales. No hay garantías de que la información que se maneja en los celulares esté resguardada al usarse esta aplicación que ofrece esta herramienta social. El personero sostuvo además que la legislación -que data de 1999- no se ha actualizado en relación a los problemas que plantean esta clase de aplicaciones.





## • ¿Nos llevará la Inteligencia Artificial a la jornada laboral de cuatro días?

La inteligencia Artificial (IA) podría impulsar la economía y crear más empleos de los que eliminará en el futuro. La mayor contribución de la IA a la fuerza laboral probablemente sea la capacidad de ésta de aumentar la productividad de un ser humano, ya que puede llevar a cabo los trabajos más rutinarios y repetitivos, además de contar con el potencial de ayudar enormemente con tareas cada vez más complejas. Hemos entrado en una era en la que el trabajador colabora con la tecnología para asumir más y más diversos aspectos del trabajo.



## ● **Inteligencia artificial vs Abogados**

Un grupo de 20 abogados con décadas de experiencia compitieron contra un software de inteligencia artificial analizando e identificando posibles riesgos en contratos o convenios de confidencialidad. Los niveles de precisión de la IA fueron de 94% mientras los abogados 85% y en promedio los abogados tardaron 92 minutos revisando los contratos mientras la inteligencia artificial lo hizo en 26 segundos.

## + DESCONECTARSE PARA CONECTARSE

La rápida evolución de la tecnología, los mercados mundiales y el cambio climático implican aceleraciones significativas en el ritmo de la vida, hay una nueva lógica de rendimiento que obliga a los seres humanos a estar siempre conectados, en línea, buscando que su trabajo sea un medio de satisfacción y diversión, se agotan antes de morir o retirarse del trabajo.

La aceleración en el consumo y demanda de pertenencia en el espacio digital, ocasiona efectos en la vida cotidiana, esta velocidad puede producir una sensación de infoxicación, es entendida por la angustia que genera en una persona al recibir un volumen de información que supera su capacidad para procesarla, generando efectos adversos, es tal la cantidad de información y datos que se consumen en un solo día que lleva a la necesidad y demanda de crear nuevos servicios que permiten esta desintoxicación.



Son vacaciones que prometen desconexión, sin acceso a internet, se da un auge de valorar lo cotidiano, un atardecer, café, clima, encuentros con seres queridos que permitan sacar lo más sensitivo y dejar de lado el consumo de información y tecnología.



## ● El "toque de queda" que impuso China para jugar videojuegos

El gobierno chino ha impuesto nuevas regulaciones para mitigar el incremento de la adicción a los videojuegos entre los menores de edad. El gobierno del país asiático impuso un "toque de queda" que impide que los jóvenes en esa franja de edad jueguen en línea entre las 10:00 pm y las 8:00 am. El veto también restringe a 90 minutos el tiempo que puede jugarse en los días entre semana y a tres horas durante los días de fines de semana y vacaciones. La medida forma parte de los intentos para combatir la adicción a los videojuegos.



## ● Modo vacaciones de WhatsApp

Whatsapp ha creado el modo vacaciones, y tanto los usuarios de IOS como de Android podrán disfrutar pronto de esta nueva opción que se presenta como una novedad muy útil para todos aquellos que utilicen WhatsApp diariamente en su vida laboral. Este modo vacaciones, permitirá controlar los chats silenciados y dejar de recibir notificaciones de conversaciones concretas. Los mensajes que sean enviados se archivarán y solo aparecerán cuando se desactive este modo. Esta nueva función permitirá crear un bloqueo especial de las notificaciones de los grupos que el usuario elija.



## ● La realidad virtual llega a los hospitales para aliviar el dolor y ansiedad

La Fundación Jiménez Díaz ha incorporado gafas de realidad virtual en varios de sus servicios para favorecer la relajación en pacientes oncohematológicos, pediátricos, paliativos y neumológicos. La mayoría de los pacientes preferiría estar en cualquier otra parte que no sea un centro hospitalario. Con el objetivo de proporcionarles esa deseada evasión, la ha a la realidad virtual, las gafas de realidad virtual también se emplean como elemento distractorio para reducir el dolor y la sensación de ansiedad en los pacientes, haciendo que su paso por el hospital sea más llevadero.



## + PROTECCIONISMO EN LA ERA DIGITAL

Estar interconectados genera una sensación de libertad y autonomía en las decisiones que se toman, pero es la era digital lo que permite tener una vigilancia y control de la sociedad, en la cual se confunde lo que es privado o público y quien es el responsable de gobernar los datos.

Aparece la predicción de escenarios futuros, compras y consumo programado, es entonces las fronteras digitales, más allá del territorio físico el nuevo marco de actuación del sector público y privado, convirtiéndose en una nueva forma de economía fiscal y vigilante, en donde nuevos actores toman el liderazgo de temas políticos, económicos y sociales.



Se pretende ejercer el poder en conjunto y/o por medio de las herramientas digitales, ser un influenciador directo de las decisiones que se están tomando ante diferentes aspectos de la vida diaria.

Aparecen legislaciones que trascienden gobiernos y políticas internas a asuntos y actores de alcance mundial, que entran a mediar y a organizar la información por su capacidad de trascender los territorios físicos.



## ● **Foro Económico Mundial considera soluciones basadas en blockchain para reactivar la economía**

Los fallos y las ineficiencias de la cadena de suministro que se han puesto de manifiesto con el coronavirus pueden atenuarse con un buen despliegue de soluciones basadas en blockchain dijo el Foro Económico Mundial (FEM) en un informe. FEM ha publicado un conjunto de herramientas para el despliegue de blockchain con el fin de ayudar a los gobiernos y las empresas a adaptar sus cadenas de suministro al clima económico actual y para «acelerar un rebote económico posterior a COVID-19».





## ● **Robots esféricos para medir la cantidad de polen en el aire**

El canal Weather ha comenzado ya a despachar robots 'Polen', unos dispositivos esféricos que medirán la cantidad de polen en el aire. Para mediados de febrero, unos 1.000 de estos robots habrán sido instalados en todo el país, y los datos reunidos serán publicados en la página web del canal. De acuerdo con la información facilitada por Weather News, aunque la cantidad de polen será menor a la de otros años en todo Japón, debido al invierno suave que se está viviendo la época de polinización se adelantará.





## ● **China instala cámaras de vigilancia dentro y fuera**

Las cámaras están siendo instaladas en las puertas de las casas, en algunos casos, incluso dentro de los departamentos. En la provincia de Hebei, el gobierno del condado de Wuchongan en la ciudad de Qianan también dijo que estaba usando cámaras de vigilancia para monitorear a los residentes en cuarentena en su hogar. En la ciudad de Changchun, en la provincia nororiental de Jilin, las cámaras de cuarentena en el distrito de Chaoyang funcionan con inteligencia artificial para detectar formas humanas.



## + REFERENCIAS

- <https://2myvirtualjourney.wordpress.com/2018/09/03/vr-for-disabled/>
- <https://www.efe.com/efe/america/deportes/el-futbol-paraguayo-se-suma-a-los-deportes-electronicos-por-la-pandemia/20000010-4243840>
- <https://premium.trendwatching.com/2020/05/telco-digital-inclusion-campaign-connects-people-in-isolation/>
- <https://www.elcolombiano.com/tecnologia/los-asistentes-virtuales-mucho-mas-que-una-voz-CB11890288>
- <https://www.oculus.com/blog/introducing-facebook-horizon-a-new-social-vr-world-coming-to-oculus-quest-and-the-rift-platform-in-2020/>
- <https://vrscout.com/news/virtual-being-pop-group-auxumans/>
- <https://www.eldinamo.cl/nacional/2019/07/17/cplt-advierte-riesgo-en-datos-personales-por-uso-de>
- <https://www.observatoriorh.com/orh-posts/nos-lleva-la-inteligencia-artificial-a-la-jornada-laboral-de-cuatro-dias.html>
- [https://www.lawgeex.com/resources/aivslawyer/utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=Global\\_sch\\_ai\\_vs\\_lawyers&utm\\_adgroup=56678748910&utm\\_device=c&utm\\_placement=&utm\\_term=ai%20vs%20lawyer&gclid=EAlalQobChMllePR9Mat5QIVBXiGCh1YEAulEAAYASAAEgJQ8fD\\_BwE](https://www.lawgeex.com/resources/aivslawyer/utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=Global_sch_ai_vs_lawyers&utm_adgroup=56678748910&utm_device=c&utm_placement=&utm_term=ai%20vs%20lawyer&gclid=EAlalQobChMllePR9Mat5QIVBXiGCh1YEAulEAAYASAAEgJQ8fD_BwE)
- <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50319097>



## + REFERENCIAS

- <https://www.movilzona.es/2019/04/11/modo-vacaciones-whatsapp/>
- [https://www.elespanol.com/ciencia/salud/20190502/realidad-virtual-llega-hospitales-paliar-ansiedad-pacientes/393461547\\_0.html](https://www.elespanol.com/ciencia/salud/20190502/realidad-virtual-llega-hospitales-paliar-ansiedad-pacientes/393461547_0.html)
- <https://www.mascontainer.com/foro-economico-mundial-considera-soluciones-basadas-en-blockchain-para-reactivar-la-economia-global>
- <https://www.nippon.com/es/news/p01215/>
- <https://www.infobae.com/america/mundo/2020/04/28/el-regimen-chino-instalo-cameras-de-vigilancia-dentro-y-fuera-de-miles-de-casas-para-controlar-a-sus-habitantes-en-cuarentena-por-el-coronavirus>

**+ INGRESA A  
SEGUROSSURA.COM/CONECTIVIDAD/OBSERVATORIO  
PARA MÁS INFORMACIÓN.**

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de ninguna parte de esta obra, ni su comercialización en cualquier medio, sin el permiso previo y escrito de Suramericana S.A. ©

**TENDENCIAS DE CONECTIVIDAD**

© 2020. Suramericana S.A. Todos los derechos reservados

