

# Los desafíos del e-comercio de los territorios del mañana

Laura Garcia Vitoria  
Fondation des Territoires de Demain  
laura.garcia@arenotech.org



Conferencia, Cámara de comercio,  
Pereira (Colombia)- 11 de febrero de 2011

Entramos en **una cultura  
de nuevos enlaces**  
entre individuos,  
a la vez apoyados por la  
tecnología,  
pero también explotados  
por ella.

# Cinco cuestiones prioritarias:

1. En materia de modelo de negocio: para quién, para qué servicio y a quién está destinado, cuáles son las reglas?
2. Cómo están constituidas las bases de datos del utilizador, por quién y con qué finalidad?
3. Yo pago cuánto, cuando cliquetéo sobre la realidad, a quién y por qué servicio?
4. La red social y los hyper conectados son los principales portadores de virus?
5. Cuáles son los medios de seguridad que se pueden desarrollar frente a la amenaza de la falta de seguridad?

# Siete cuestiones para una prospectiva e-comercio

1. Cómo hacer de una web de e-comercio una verdadera fuente de beneficios?
2. Qué lugar para una actuación ética y duradera?
3. Qué tecnologías harán progresar las ventas o los servicios?
4. Qué usos para la 3D, la inmersión, la geolocalización y la realidad aumentada?
5. Cuáles son las verdaderas tendencias que permitirán tales desarrollos?
6. Qué miradas prospectivas sobre su evolución?
7. Cómo prever la evolución a medio plazo de una web, qué seguimiento para la fidelización de la clientela?

# Potenciales amenazas

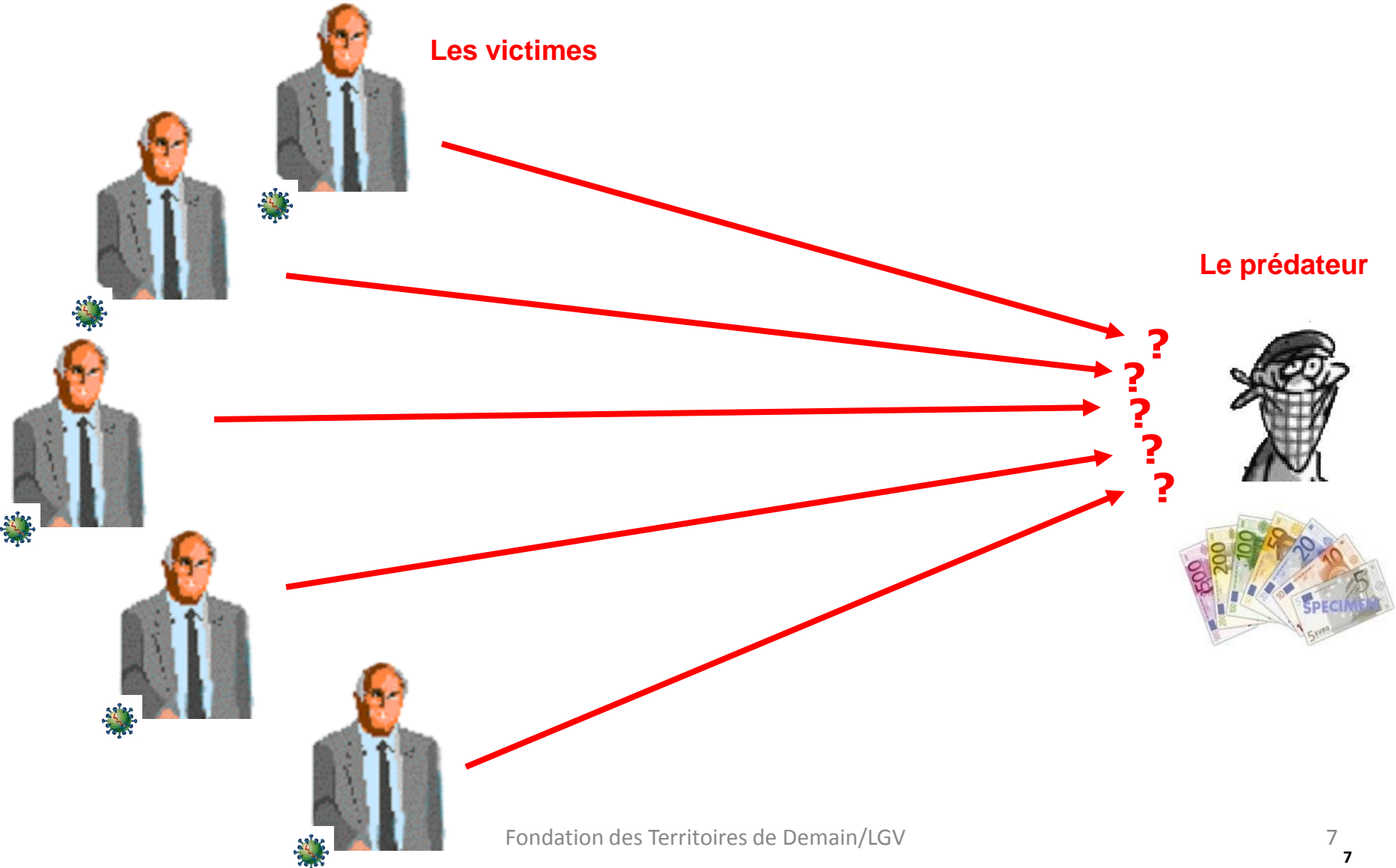
1. El coste estimado del cibercrimen es estimado en un año alrededor de 700 mil millones de dólares.
2. Un incidente mayor de las infraestructuras de información (redes telefonnicas, fibras ópticas, redes de ordenadores...) en Europa podría costar globalmente 250 mil millones de dólares (fuente: Gérard Peliks de la agencia de seguridad CyberSecurity Centre – CASSIDIAN).
3. La probabilidad de tal accidente en los 10 años próximos sería del 10 à 20%.

# Fallas, amenazas et ataques

- Los principales riesgos que pesan sobre la informacion son: le Web, la messagerie, les clés USB, les keyloggers, le defacing , le Phishing...
- La cibercriminalidad y los ataques al competidos y de corta duracion conciernen: los Botnets de PC zombis generalizados, el Phishing mas sofisticado y personalizado, la « Fraud-As-a-Service », los ataques a las redes sociales, los ataques en los SmartPhones, la informatica en las nubes (cloud computing) y sus peligros.
- La ciberguerra concierne los ataques sobre le SCADA (Supervisory Control And Data Acquisition), los sistemas de videovigilancia, de controle y de pilotage.

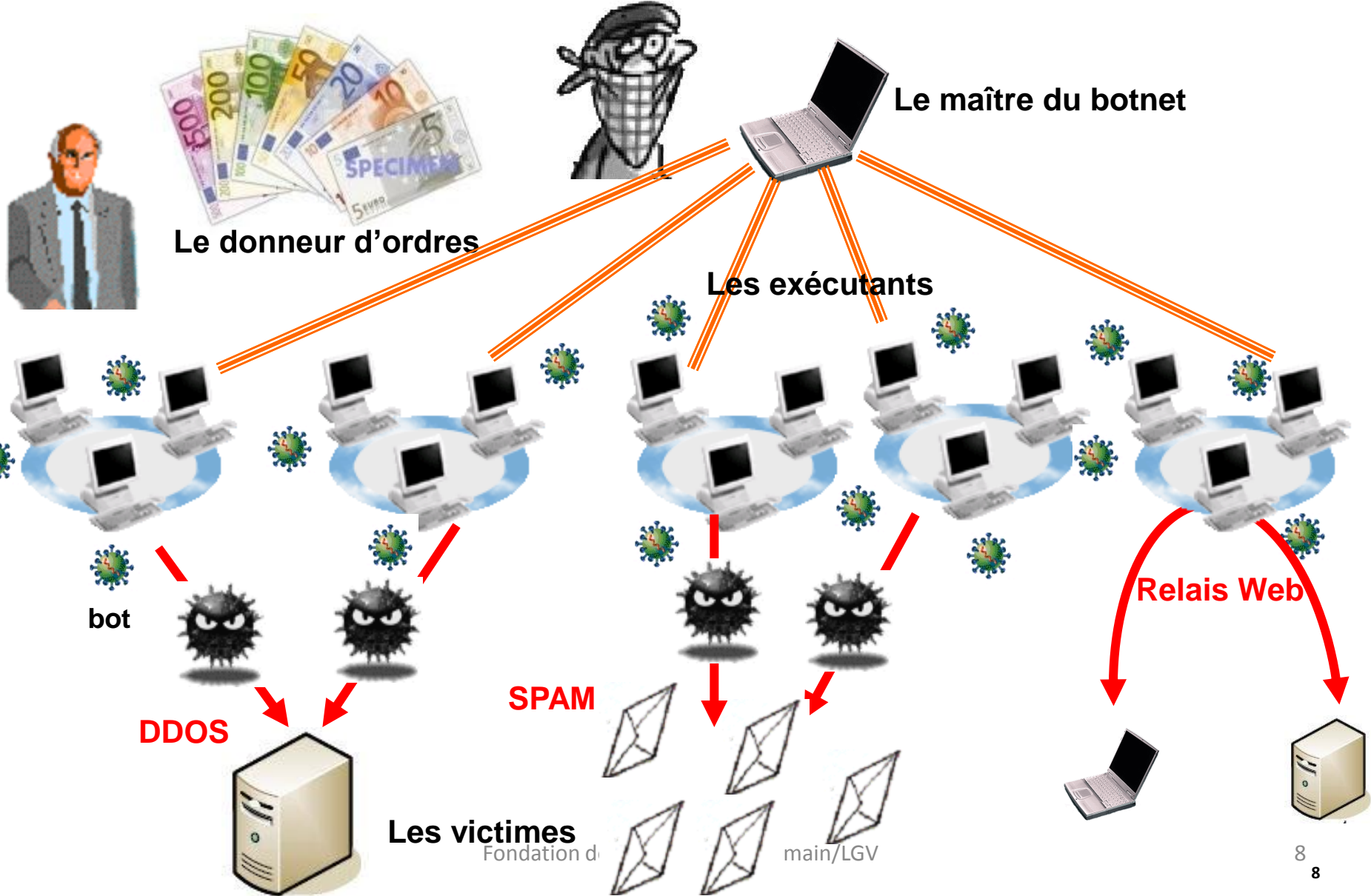
# Le Phishing

## Le modèle économique du Phishing



# Le Phishing

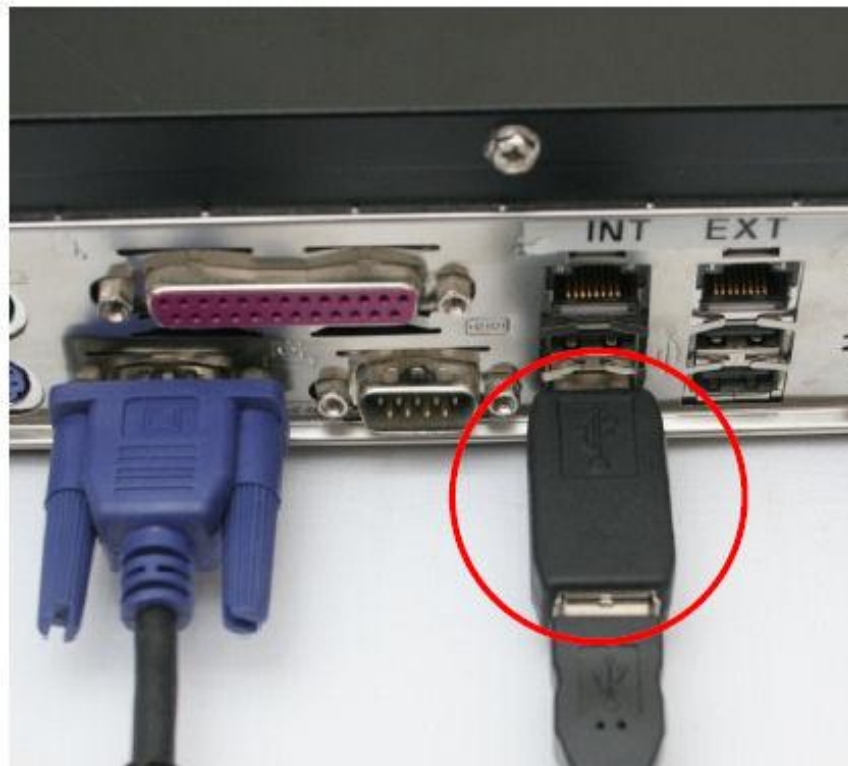
# Les botnets





# Terribles: los keyloggers (cibercafés públicos...)

Imagenes: propiedad de Gérard Peliks de la agencia de seguridad CyberSecurity Centre – CASSIDI



**Avec**

# Defacing

Imagenes propiedad de Gérard Peliks de la agencia de seguridad CyberSecurity Centre – CASSIDI



Presidencia Española *eu* trio.es

Bienvenido Benvingut Welcome Benvido

A A A Contact Search: Enter search

HOME THE SPANISH PRESIDENCY AGENDA DOCUMENTS & NEWS THE EUROPEAN UNION SPAIN IN FOCUS

You are here : Home

- The Spanish presidency
- Agenda
- Documents & News
- The European Union
- Spain In focus
- Press

**Resultados de búsqueda**

!! No se han encontrado Resultados !!

**Error**

org.opencms.search.OmsSearchException: Búsqueda de "query:[] fields:[meta, content] sort:[default]\* fallida.

**Galería Multimedia**

**TOP SEARCHES**

Noticia UE Bruselas UE Política Presidencia Cultura Política Cultura

**Agenda**

« JANUA

Sun Mon Tue W

3	4	5
10	11	12
17	18	19
24	25	26
31		

See the calenda

European Coun

# La información es un recurso estratégico

1. La confidencialidad
2. La integridad
3. La autenticación et identificación
4. La disponibilidad

# Prospective sobre la cibercompra

La cibercompra del mañana nos coloca ante el Templo de Janus:

1. por un lado, un mundo con perspectivas tecnológicas, pero también culturales que están a punto de transformarlo radicalmente, con una verdadera integración del mundo virtual al de la realidad.
2. por otro lado, otro mundo que nos conduce a generar fantasmas e inquietudes de peligro que no nos deben obligar a renunciar a las posibilidades del primero y que debe conducirnos a adoptar actitudes pragmáticas!

En efecto, la realidad aumentada permite superponer en tiempo real un mundo virtual a nuestra percepción de la realidad y sus proyecciones potenciales.

Es así pues como una realidad mixta puede acompañar a la cibercompra.

# Los agentes virtuales y multilingües

Se apollan sobre tres ladrillos tecnológicos:

1. Una interface (avatar del personaje) que permite comunicar con el internauta.
2. Un sistema de tratamiento del lenguaje natural que permite extraer el sentido de la frase analizando su síntesis y su semántica.
3. Un gestor de conversación que se apoya sobre un árbol de decisión.

**[laura.garcia@arenotech.org](mailto:laura.garcia@arenotech.org)**