

ÍNDICE

- GitHub: plataforma social para la liberación de código
Pág. 2
- eLiburutegia: la Biblioteca Digital de Euskadi
Pág. 6
- Alboan:
El nuevo reglamento europeo de firma electrónica (eIDAS)
Pág. 10
- Breves:
Nueva versión de «Xuxen»
Decálogo de ciberseguridad
Pág. 12

Muchos proyectos implican contar con la participación o colaboración de distintas personas que conforman un grupo de trabajo. En esos casos, y como podéis deducir, disponer de una buena organización a la hora de gestionar todo la documentación que se generara es imprescindible, ya que, en caso contrario, todo el trabajo realizado puede acabar en un caos. Pues bien, en el mundo informático, a la hora de desarrollar un programa o software ocurre algo similar. Tal es así que, actualmente, en el mercado existen distintas herramientas cuyo fin es precisamente facilitar la colaboración entre los programadores/as a la hora de controlar la documentación generada, las versiones desarrolladas, etc.

Entre todas esas herramientas destaca una de ellas de manera especial por encima del resto: **GitHub**. Tanto es así que, actualmente, GitHub se ha convertido en la plataforma de referencia para el desarrollo y liberación de software. A lo largo del artículo veremos algunas de las principales características de esta plataforma.

Como segundo tema, hablaremos de la Biblioteca Digital de Euskadi (**eLiburutegia**). Recientemente ha incorporado importantes mejoras en el servicio que se ofrece a los lectores y lectoras de la Red de Bibliotecas Públicas de Euskadi.

Dentro del apartado «*Alboan*», os adelantamos los aspectos más significativos del **eIDAS** o Reglamento 910/2014 del Parlamento Europeo y del Consejo, que entrará en vigor a partir de julio de 2016, y que regula la identificación electrónica y los servicios de confianza para las transacciones electrónicas.

Por último, dentro de «*Breves*», os presentamos las nuevas funcionalidades que incorpora la nueva versión del corrector ortográfico y gramatical de euskara **Xuxen**.

Recordar, además, que el pasado mes de octubre fue el **Mes Europeo de la Ciberseguridad**, por ello, el Centro Criptológico Nacional (CCN), ha publicado un **Decálogo de Ciberseguridad**, esto es, diez ideas para luchar contra los ciberataques.



GitHub:

plataforma social para la liberación de código

A lo largo de la reciente historia de las nuevas tecnologías han existido multitud de plataformas en las que los desarrolladores/as de software han liberado su código. Hoy en día, muchas personas coinciden en señalar que, de entre todas las herramientas disponibles (algunas de pago y otras basadas en software libre), una de ellas destaca de manera especial por encima del resto: GitHub.



DICCIONARIO

¹ **SourceForge**: web de colaboración fundada en 1999 por VA Software. Desde septiembre de 2013 es comercializado por Dice Holdings. SourceForge es un entorno de desarrollo de software que gestiona varios proyectos de software libre y actúa como un repositorio del código fuente. P.ej., aloja proyectos tales como FileZilla, 7-Zip, phpMyAdmin...
<http://sourceforge.net>

² **Bitbucket**: lanzado en 2008, es un servicio de alojamiento basado en web, para los proyectos que usan el sistema de control de revisiones Mercurial y Git. Bitbucket ofrece planes comerciales y gratuitos.
<https://bitbucket.org>

³ **Google Code**: esta plataforma nació en 2006 para ofrecer a los desarrolladores un entorno fiable en la que poder subir proyectos y compartirlos con la comunidad. Indicar que según ha anunciado el propio Google, el próximo 25 de enero de 2016 se cerrará definitivamente esta plataforma.
<https://code.google.com>

El uso del software libre entre el personal técnico encargado de desarrollar software (*developers* en inglés) y los usuarios/as se ha multiplicado estos últimos años gracias al auge de Internet y las nuevas tecnologías. Pero todos los desarrolladores/as de software libre, tanto individuales como empresas, se han encontrado siempre con la pregunta del millón: ¿dónde y cómo libero mi software?

LIBERAR EL CÓDIGO

La liberación del software siempre ha estado asociada no sólo a obtener el código fuente de los programas, sino también a la gestión de la mejora continua del propio software, actividad que incluye, entre otras, las siguientes tareas: gestión de incidencias, plan de trabajo de futuras mejoras o modificaciones, consulta de versiones anteriores...

Siempre han existido multitud de plataformas en las que los desarrolladores/as han liberado su código, siendo una de las primeras en este ámbito **SourceForge**¹. Posteriormente surgieron otras plataformas como **Bitbucket**² y **Google Code**³, esta última patrocinada por la propia Google. Sin embargo, el mayor obstáculo que ha tenido siempre el personal técnico para colaborar en otros proyectos ha sido el tema de los permisos. ¿Permisos? ¿Pero no es software libre? Os preguntaréis. Sí, porque fuese cual fuese la plataforma utilizada, había que conceder permisos para poder modificar el código original de los programas a los desarrolladores/as que querían contribuir. Por ello, todas las plataformas disponían de una gestión de permisos y roles de persona usuaria.

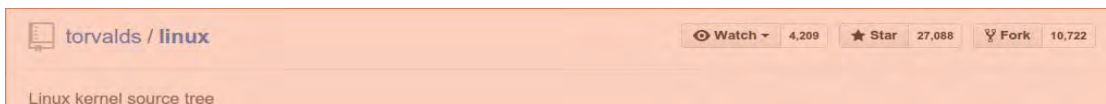
Como problema adicional, muchas comunidades de software no utilizaban plataformas de terceros como SourceForge o Google Code para gestionar el código fuente, sino que utilizaban su propio servidor de control de versiones y, por ende, la persona que quisiera contribuir al código debía solicitar permisos en todos y cada uno de los proyectos con los que quería colaborar.



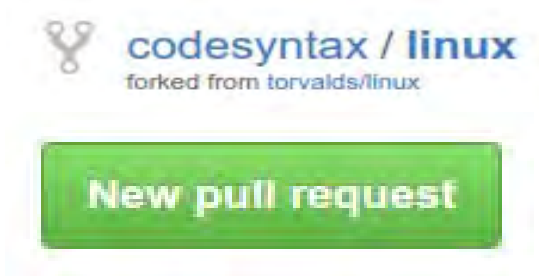
Esto, junto con otros motivos, llevó a Linus Torvalds, creador del Sistema Operativo Linux, a crear el sistema de control de versiones distribuido **git** (que permite saber en cada momento qué ha pasado exactamente con el código, quién y cuándo ha modificado alguna parte, e incluso volver atrás si es necesario). El objetivo para Torvalds era que todas las personas que así lo quisieran pudieran «clonar» de forma sencilla el código fuente original de Linux y pudieran contribuir a él, pero sin depender del servidor en el que se alojaba el código original o de tener permisos en él. El concepto en el que se basaba **git** era el de ser «distribuido», así los desarrolladores/as no dependían de nadie salvo de su propia copia del código, que almacenaban en sus ordenadores, para seguir desarrollando.

Utilizando como base **git**, que por supuesto fue liberado como software libre, nació en 2008 en





San Francisco (EE.UU.) la plataforma GitHub. Un sistema que en la actualidad dispone de más de 9 millones de usuarios/as registrados, de 20 millones de repositorios públicos y más de 200 millones de visitas al mes⁴. El gran éxito de GitHub es que ha logrado, entre otras cosas, que hacer una copia de cualquier software liberado en su plataforma sea «un juego de niños». Para ello, sólo es necesario tener una cuenta en GitHub.



Con un simple clic sobre el botón «fork» (bifurcación), obtenemos una réplica con todo el histórico del código fuente, que se copia a nuestra cuenta de usuario y sobre el que tenemos control permanente y absoluto. A modo de ejemplo, en los «pantallazos» que hemos incluido en este mismo artículo, podéis ver el repositorio principal del *kernel* de Linux donde se muestra el botón «fork». Pues bien, si pulsamos dicho botón el repositorio se clonará a nuestra cuenta de GitHub inmediatamente.

Una vez hecho esto, el repositorio clonado queda enlazado también al original, para que las modificaciones que podamos hacer se puedan incorporar a éste de forma sencilla.

Pero, ¿y la contribución al software original?, y eso, ¿cómo se hace? Tan sencillo como hacer un «fork» del original es hacer un «pull-request» al original.

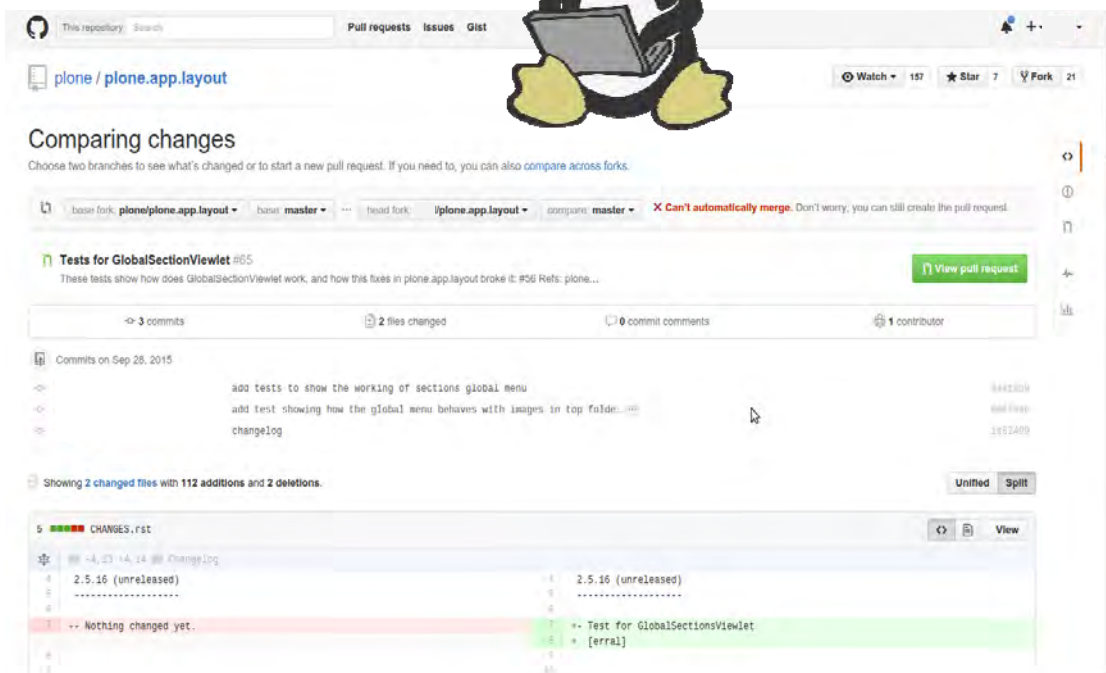
Un «pull-request» es, básicamente, solicitar contribuir con tus cambios al código original. Para ello, si pulsamos dicho botón, GitHub calcula todas las modificaciones que hemos realizado y extrae las modificaciones en el formato adecuado para aportarlas al proyecto original. Posteriormente, el Administrador del código original sólo tendrá que pulsar «Aceptar» para incorporarlas.

Tras pulsar el botón, nos aparecerá, entre otros datos, los siguientes:

- El listado de contribuciones que hemos realizado al software.
- El listado de los archivos modificados.
- Las modificaciones realizadas línea a línea.

ALGO MÁS QUE LIBERAR CÓDIGO

Pero GitHub no sólo ha contribuido a que la copia y



DICCIONARIO

⁴ **Estadísticas:** Lista de los **10 proyectos** de software libre con más contribuciones en GitHub:

1. Homebrew
2. Rails
3. CyanogenMod
4. CocoaPods
5. Symfony
6. Zendframework
7. Nova
8. Salt
9. TrinityCore
10. Hubot-scripts

Relación de **países** donde más actividad se genera: Estados Unidos (con un 28% del tráfico generado), le siguen Alemania, Reino Unido, China, Japón, Francia, India, Canadá, Rusia y Brasil.

La lista de las **ciudades** está liderada por Londres, San Francisco, Nueva York, París, Moscú, Beijing, Berlín, Bangalore, Sídney y Toronto.

+info:
<http://hipertextual.com>
 (octubre, 2012)



DICCIONARIO

⁵ **Wiki:** («rápido» en hawaiano) es el nombre que recibe un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas directamente desde el navegador, donde los usuarios y usuarias crean, modifican o eliminan contenidos que, generalmente, comparten.

En definitiva, es un sistema de trabajo que utilizan los sitios web para editar o crear un contenido de forma rápida y sencilla.

La mayor parte de los wikis actuales conservan un historial de cambios que permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior y ver qué persona hizo cada cambio.

[Fuente: Wikipedia]

⁶ **UDA:** si queréis conocer el origen del proyecto UDA y el trabajo realizado por el personal de EJIE, podéis consultar el artículo titulado «UDA - Utilidades de Desarrollo de Aplicaciones (Gobierno Vasco-EJIE)» publicado en el boletín Aurrera nº 42 (junio de 2011).

<https://github.com/UDA-EJIE>

```

109 plone/app/layout/viewlets/tests/test_common.py
110
111 from plone.app.layout.viewlets.common import LogoViewlet
112 from plone.app.layout.viewlets.common import TitleViewlet
113 from plone.app.layout.viewlets.common import ViewletBase
114
115 +from plone.app.layout.viewlets.common import GlobalSectionsViewlet
116 +
117
118 from plone.app.layout.viewlets.tests.base import ViewletsTestCase
119 from plone.protect import authenticator as auth
120 from plone.registry.interfaces import IRegistry
121
122
123
124 from zope.interface import directlyProvides
125 from zope.interface import noLongerProvides
126
127
128 # Web pixel with filename pixel.png
129 SITE_LOGO_BASE64 = 'filename64:c6142wuc65n;data64:1VB0RwWkGooAAANSUnEugAA\'
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
    
```

posterior contribución del código fuente de un proyecto sea un proceso sencillo, también ha ayudado a incluir herramientas que permiten mejorar la calidad del software. GitHub, por ejemplo, permite hacer comentarios, similar a como se hace en cualquier artículo de cualquier otra web, tanto a las modificaciones propuestas, como a cada una de las líneas de código, creando un sistema muy sencillo de revisión de código para valorar lo apropiado de las modificaciones enviadas.

GitHub también permite la interacción con servicios de terceros, siendo uno de los más conocidos Travis-CI, que como entorno de integración continua que es, permite ejecutar los tests o pruebas de las que dispone el software para demostrar que los cambios introducidos no producen regresiones o la aparición de errores indeseados.



Pero GitHub no se queda ahí, dispone asimismo de un sistema de gestión de incidencias muy sencillo de usar (que casi todo el software disponible en GitHub utiliza), para gestionar los fallos del

software y la solicitud de nuevas funcionalidades. Ofrece también un *wiki*⁵ para documentar el propio programa o los procedimientos de instalación y actualización.

Es importante destacar que no sólo las personas individuales y grandes proyectos del software libre utilizan GitHub, administraciones públicas

«Usar herramientas como GitHub facilita a los programadores e informáticos/as tener un buen control de todo el software o código desarrollado»

como la Casa Blanca, o más recientemente el Ayuntamiento de Madrid, han comenzado a utilizar esta plataforma para liberar sus desarrollos, darles visibilidad entre los desarrolladores, promover la reutilización del software creado por ellos y facilitar que con la colaboración de todas las personas interesadas se pueda mejorar dicho software.

Sin ir tan lejos, indicar que EJIE, la Sociedad Informática del Gobierno Vasco, también está utilizando Github. Tanto es así que en esta plataforma podemos encontrar el código de



UDA⁶, «Utilidades de Desarrollo de Aplicaciones» del Gobierno Vasco. UDA es un conjunto de herramientas, tecnologías, componentes y normativas funcionales y técnicas que permiten acelerar y normalizan el proceso de construcción de aplicaciones JEE en el ámbito de Gobierno Vasco-EJIE, donde sus librerías, *templates*⁷ y todo el código asociado se encuentra disponible en GitHub.

CONCLUSIONES

Es evidente que un proyecto de desarrollo colaborativo de software se puede albergar en muchas plataformas hoy en día. Pero, tal y como hemos visto a lo largo del artículo, GitHub es una buena opción porque tiene la ventaja de contar con

«EJIE, la Sociedad Informática del Gobierno Vasco, también está utilizando GitHub. Tanto es así que en esta plataforma podemos encontrar el código de UDA»


una gran cantidad de usuarios/as, además de ser una plataforma muy completa y sencilla de usar, además de segura.

GitHub ha permitido «socializar» los cambios de forma que se pueda comentar y discutir las propuestas de

cambio de manera más abierta, así como facilitar la descarga de un repositorio público Git (incluso sin autenticación).

Pero la clave del éxito de la plataforma GitHub se basa en dos aspectos: por un lado, que permite **crear versiones diferentes de un mismo proyecto** para que cada persona lo adapte a sus necesidades; y, por otro lado, que estas versiones pueden **integrarse posteriormente al proyecto principal de una forma muy sencilla**.

Tal es así que, como curiosidad, indicar que actualmente muchas personas están empezando a usar esta plataforma para compartir documentos que requieran cierta colaboración y trabajo en grupo (como pueden ser, entre otros, redactar libros técnicos, recopilaciones, guías de viajes, manuales...). Algunos gobiernos incluso están usando GitHub para publicar sus leyes y compartirlas con la ciudadanía.

Usar hoy en día herramientas como GitHub, en definitiva, facilita a los programadores/as e informáticos/as tener un buen control de todo el software o código desarrollado. En definitiva, gracias a las facilidades que nos ofrece GitHub se puede reducir el tiempo de mantenimiento de cualquier gran proyecto de software. 



DICCIONARIO

⁷ **Templates**: palabra inglesa que significa «plantilla».

Una plantilla o «template» es un conjunto de archivos que determinan la estructura y el aspecto visual que tendrá, por ejemplo, una página web. La gran ventaja que ofrecen las plantillas es que nos permiten disminuir tiempos y, por lo tanto, costes de desarrollo, a la hora de implantar una web, un formulario, etc.



EJEMPLOS DE PROYECTOS EN GitHub

Administraciones Públicas:

- ✓ Casa Blanca: <https://github.com/whitehouse>
- ✓ NASA: <https://github.com/nasa>
- ✓ Agencia Europea del Medio Ambiente: <https://github.com/eea>
- ✓ Ayuntamiento de Helsinki: <https://github.com/City-of-Helsinki>
- ✓ Government Digital Service UK: <https://github.com/alphagov>
- ✓ Ayuntamiento de Madrid: <https://github.com/AyuntamientoMadrid>
- ✓ Centro de Transferencia Tecnológica: <https://github.com/ctt-gob-es>
- ✓ EJIE-UDA: <https://github.com/UDA-EJIE>
- +info: <https://government.github.com>
<https://government.github.com/community>

Grandes proyectos de Software Libre:

- ✓ Sistema Operativo Linux: <https://github.com/torvalds/linux>
- ✓ .NET: <https://github.com/Microsoft/dotnet>
- ✓ NodeJS: <https://github.com/nodejs/node>
- ✓ JQuery: <https://github.com/jquery/jquery>
- ✓ Ruby on Rails: <https://github.com/rails/rails>
- ✓ Homebrew: <https://github.com/Homebrew/homebrew>
- ✓ Elastic Search: <https://github.com/elastic/elasticsearch>
- ✓ WordPress: <https://github.com/wordpress>
- ✓ Plone: <http://github.com/plone>
- ✓ Django: <https://github.com/django/django>

eLiburutegia: la Biblioteca Digital de Euskadi



Las administraciones públicas deben dinamizar sus servicios y adaptarlos a los nuevos tiempos, y, sobre todo, a las personas usuarias de los mismos; por ello, desde el Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura se ha puesto en marcha un novedoso servicio de préstamo de libros digitales. Vamos a ver en qué consiste.



DICCIONARIO

⁸ **Red de Lectura Pública de Euskadi (RLPE)**: red de lectura compuesta por alrededor de 240 bibliotecas de Euskadi. Ver la ubicación física de las Bibliotecas:

[Directorio de bibliotecas públicas de Euskadi](#)

www.euskadi.eus/r46-libdir/es

eLIBURUTEGIA del Gobierno Vasco:

www.eliburutegia.euskadi.eus

A sí como la sociedad se está transformando en muchos ámbitos debido a la llegada de las Tecnologías de la información y la comunicación, las Bibliotecas son instituciones que no permanecen ajenas a estos cambios tecnológicos, por ello están teniendo en cuenta la demanda de contenidos digitales; de hecho, hace tiempo que vienen defendiendo la inclusión en sus catálogos de dichos contenidos digitales. Relacionado con esta inclusión, se ha abierto una reflexión sobre los nuevos servicios que deben ofrecer a las personas usuarias, bajo la premisa de facilitar el conocimiento a toda la ciudadanía (acceso a la cultura y al conocimiento). Ésta es la razón de este artículo, explicar y dar a conocer un nuevo servicio que se presta desde la Red de Lectura Pública de Euskadi (RLPE)⁸ el **servicio de préstamo digital**, que ha puesto en marcha el Departamento de Educación. Política Lingüística y Cultura del Gobierno Vasco.



¿QUÉ ES ELIBURUTEGIA?

Es un servicio de préstamo de libros, con la particularidad de que los libros prestados están en formato digital, esto es, son libros electrónicos, por lo cual es un **servicio de préstamo de libros electrónicos o digitales**, y estos se prestan a través de Internet (sin que sea necesaria la presencia física de la persona usuaria). Este servicio, orientado a la ciudadanía, se puso en

marcha en el año 2014 por parte del Servicio de Bibliotecas del Gobierno Vasco en colaboración con la RLPE.

Este servicio de préstamo se apoya en una plataforma tecnológica propia (que explicaremos más adelante). En dicha plataforma, por una parte, se albergan los ficheros que contienen los libros en formato digital, y, por otra parte, se incluye la lógica que gobierna la lectura de los títulos existentes en el catálogo digital a los dispositivos móviles.

Dicha lectura se realiza a través de dos modalidades, **en línea** (mediante «streaming») y **fuera de línea** (usando la «descarga»):

- **Streaming**: la obra seleccionada se encuentra en la red, y la persona usuaria tiene acceso a la lectura, para ello, cuando se realice el acto de leer este requiere que se tenga una conexión a Internet. Es una lectura en línea, mientras se está conectado a Internet. Permite la lectura del título seleccionado durante 21 días, pero no realiza la descarga del archivo al dispositivo.
- **Descarga**: la persona usuaria puede descargar el título en préstamo a su dispositivo (ordenador de sobremesa, ordenador portátil, tableta, teléfono inteligente o lector de libros electrónicos), y dispondrá también de 21 días para la lectura. Este archivo cuenta con una protección que impide que se copie y que se distribuya a terceras personas, utilizando para ello la tecnología DRM (ver tabla «DRM: Gestión de derechos digitales»).

ALGUNAS CIFRAS

El número de títulos (libros digitales) de este servicio cuando se lanzó, el 26 de noviembre de 2014, fue de **2.676**, de los cuales 255 fueron en euskera y 2.121 en castellano.

Cada semana se incorporan nuevos títulos, de tal modo que a principios de noviembre de 2015 el número total de libros digitales en préstamo era

de 8.621 títulos, de los cuales 7.958 lo eran en castellano, 581 en euskera, 33 en inglés, 22 en francés, 14 en portugués, y 13 en catalán. El objetivo para finales de 2015 es llegar a 10.000 títulos en total.

El número de títulos del catálogo con fecha de publicación en el año 2015 era de 1.023, casi un 12% del total de libros digitales; y casi un 7% de estos títulos lo eran en euskera. (datos a principios de noviembre de 2015).

PROYECTO ELIBURUTEGIA

El proyecto que lanzó el **Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura**, se articula sobre **cuatro ejes básicos**:

1. El acuerdo con los editores
2. La selección de los contenidos del Catálogo
3. El fomento de la lectura
4. La creación de una plataforma tecnológica propia

EJE 1: ACUERDO CON LOS EDITORES

Gracias al **convenio firmado entre el Gremio de editores de Euskadi y el Gobierno Vasco**, en abril de 2014, nació eLiburutegia; los objetivos de

este convenio fueron y son los de apoyar al sector editorial vasco en el proceso de transformación hacia los contenidos digitales, garantizar el acceso a contenidos digitales en euskera, y fomentar la lectura en los nuevos dispositivos de lectura digital.

Es la primera vez en el Estado que se impulsó un acuerdo con editores para implantar un **sistema de licencias de pago por número de préstamos sin caducidad**, esto es, un sistema de pago por uso; la compra, por parte del Gobierno Vasco, de una licencia (o libro digital) con contrato en vigor entre el autor/a y el editor/a, permite hasta 20 préstamos distintos y, he aquí la novedad, sin límite de tiempo.

Este acuerdo persigue el fomento de la lectura en el nuevo entorno digital y en todos los sectores de la población, en especial la juventud, ofreciendo una alternativa a la piratería. Supone un punto de encuentro de los intereses de Gobierno Vasco, bibliotecas y editores, y una nueva fórmula para poner en funcionamiento un **nuevo modelo de negocio y servicio público en el ámbito de los préstamos digitales**.

Para conseguir este consenso, en primer lugar se contactó con más de 40 editoriales de Euskadi para dar a conocer el acuerdo, el proyecto y el **interés del Gobierno Vasco por adquirir libros digitales para la Biblioteca Digital**.

Además, en el año 2014, aprovechando la celebración en Barcelona del principal encuentro



DICCIONARIO

⁹ **Copyright:** («derecho de copia»). Su símbolo es una C dentro de un círculo «©», y es usado para indicar que una obra (por ejemplo: libros, folletos, obras cinematográficas, dibujos, etc.) está sujeta a la Ley de Propiedad Intelectual que protege los derechos de autor (ver Boletín AURRERA nº 31, de septiembre de 2008, artículo «*Derechos de autor: del Copyright al Copyleft*»).

¹⁰ **Adobe Systems Incorporated:** empresa de software estadounidense fundada en el año 1982; es conocida, entre otras cosas, por la familia de programas diseñados para visualizar, modificar y crear archivos con el formato *Portable Document Format* (PDF).

DRM: Gestión de derechos digitales

Son las siglas en inglés de la «gestión de derechos digitales»: *Digital Rights Management*; hace referencia a las tecnologías de control de acceso utilizadas por editoriales y titulares de derechos de autor para limitar el uso de las obras digitales protegidas por derechos de autor (*copyright*⁹) y evitar que estas sean pirateadas; o para establecer un rango de usos permitidos y no permitidos en función de diferentes circunstancias y condiciones.

Es un dispositivo con un sistema de cifrado que normalmente combina hardware y software (sistemas de encriptación) con el único fin de establecer los usos permitidos por la persona titular de los derechos sobre la obra digital. DRM trabaja tres conceptos: persona usuaria, contenido y permisos; la tarea más

difícil es controlar los permisos (que pueden cambiar) de la persona usuaria respecto al contenido digital.

El fin último es conseguir una remuneración justa para las personas creadoras y generadoras de contenidos.

eLiburutegia, en la modalidad de descarga, utiliza el DRM de Adobe¹⁰ Digital Editions, que requiere registrarse en Adobe para obtener un identificador ID. Para los dispositivos de Apple (iOS) y Android se deberá instalar el lector BlueFire Reader, mientras que para los ordenadores PC/MAC y dispositivos eReader se deberá instalar Adobe Digital Editions. Los dispositivos de lectura digital Kindle de Amazon, al utilizar un sistema de protección no compatible con el DRM de Adobe, no pueden ser utilizados para el préstamo digital disponible en eLiburutegia.



DICCIONARIO

¹¹ **Liber:** es la Feria Internacional del Libro para profesionales que se celebra todos los años en el Estado, alternando su ciudad de celebración entre Madrid y Barcelona.

profesional del sector (Liber¹¹), el Gobierno Vasco estuvo presente con un stand propio donde se mantuvieron reuniones presenciales con editores líderes del mercado; se remarcó que se **trataba** de un proyecto basado en un pacto con los editores, que **nacía** con vocación de permanencia y con compromiso de ampliar y profundizar en lo sucesivo.



Posteriormente, **este acuerdo se abrió a todos aquellos editores del Estado que desearan ceder sus contenidos a la plataforma.** Hasta la fecha se ha contactado con cerca de 195 editoriales y todas ellas, tanto de Euskadi como del Estado, se han mostrado a favor de participar en eLiburutegia.

EJE 2: LA SELECCIÓN DE CONTENIDOS DEL CATÁLOGO

En la Feria Internacional del Libro que hemos mencionado anteriormente, bajo el título *«El nuevo modelo de colaboración entre editores y bibliotecarios en la era digital»*, el Viceconsejero de Cultura, Juventud y Deportes explicó las principales características del proyecto de préstamo digital, haciendo hincapié en el carácter compartido y consensuado de la iniciativa: *«Además de estar alojado en una plataforma tecnológica propia y pública, **serán las propias bibliotecarias y bibliotecarios, basándose en las demandas de las personas lectoras, las que seleccionen los títulos que se comprarán para componer el catálogo, pues son las personas responsables de las bibliotecas quienes mejor conocen lo que las usuarias y usuarios desean leer**»*. Es decir, la selección de los fondos de este catálogo digital no viene dirigido ni impuesto por las editoriales y distribuidoras, sino que los y las bibliotecarias realizan la selección de títulos ponderando la calidad de las obras, la novedad de

estas y la demanda realizada por parte de las personas usuarias de los servicios de las bibliotecas. Existe un Comité que representa a las **240 bibliotecas adheridas a la Red de Lectura Pública de Euskadi**. Además, las bibliotecarias y bibliotecarios de Euskadi realizan un trabajo de enseñanza respecto a cómo descargar de un modo legal los libros digitales (*ebooks*), utilizando el sistema DRM de Adobe, reduciendo de este modo la piratería.

El catálogo se divide en **29 secciones:**

#	Sección	#	Sección
01	Novedades destacadas	16	Lengua y literatura
02	Arte, cine y fotografía	17	Libros y guías de viajes
03	Biografías	18	Literatura infantil y juvenil
04	Ciencias sociales, educación y política	19	No ficción infantil y juvenil
05	Ciencias, tecnología y medicina	20	Novela
06	Cómics y novela gráfica	21	Novela de aventuras
07	Deporte	22	Novela de terror
08	Derecho, economía y empresa	23	Novela erótica
09	Ensayos	24	Novela fantástica y de ciencia ficción
10	Filosofía y religión	25	Novela histórica
11	Generalidades	26	Novela negra y de intriga
12	Historia	27	Novela romántica
13	Hogar, manualidades y aficiones	28	Relatos
14	Humor	29	Salud, familia y desarrollo personal
15	Informática e Internet		

«Existe una clara apuesta por la juventud como usuaria del servicio de Biblioteca Digital»

Cabe destacar que la segunda sección con más títulos, —la primera, sin lugar a dudas, es la sección de **novela**—, es la de **literatura infantil y juvenil**, con cerca de 1.200 títulos, lo cual indica una clara apuesta por la juventud como público objetivo de este servicio.

EJE 3: FOMENTO DE LA LECTURA

Como hemos comentado anteriormente, para completar este catálogo digital se tienen en cuenta a las personas usuarias de los servicios bibliotecarios, incluyendo sus sugerencias, demandas y peticiones.

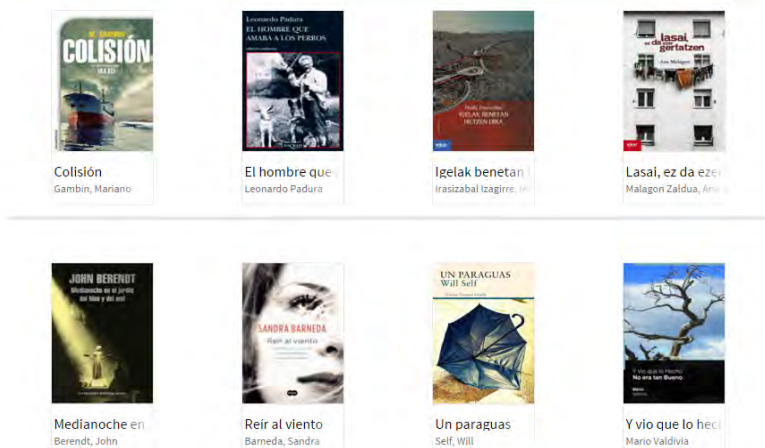
Tanto para poder realizar la solicitud de préstamo



Temáticas

- Arte, cine y fotografía (103)
- Biografías (241)
- Ciencias sociales, educación y política (344)
- Ciencias, tecnología y medicina (124)
- Cómics y novela gráfica (20)
- Deporte (37)
- Derecho, economía y empresa (211)
- Ensayos (89)
- Filosofía y religión (459)
- Generalidades (230)
- Historia (187)
- Hogar, manualidades y aficiones (31)
- Humor (26)
- Informática e Internet (19)
- Lengua y literatura (636)
- Libros y guías de viaje (175)
- Literatura infantil y juvenil (1195)
- No ficción infantil y juvenil (70)
- Novela (2726)
- Novela de aventuras (96)
- Novela de terror (63)
- Novela erótica (54)

Recomendaciones



de títulos digitales como para solicitar un lector de libros digitales, **la condición necesaria es ser socio/a de alguna de las 240 bibliotecas que forman parte de la Red de Lectura Pública de Euskadi** (utilizando las mismas claves del carné de biblioteca).

Cabe recordar que cada persona usuaria del servicio de préstamo digital puede tener hasta un máximo de tres títulos en préstamo a la vez, y al mismo tiempo puede realizar dos reservas en paralelo, pudiendo disfrutar de la obra prestada durante 21 días (se recibe un correo electrónico recordatorio cuando faltan cinco días para expirar el plazo del préstamo). El libro prestado digitalmente será accesible hasta en 6 dispositivos y 6 ordenadores de forma simultánea.

También se fomenta la lectura social, a través de enlaces en la propia página de eLiburutegia a las Redes Sociales más activas (Facebook, Twitter, Tuenti...)

EJE 4: PLATAFORMA TECNOLÓGICA PROPIA

La plataforma diseñada por el Gobierno Vasco se basa en el software libre DSpace¹²; otros ejemplos de bibliotecas digitales desarrolladas sobre plataformas propias son las de Grenoble (Francia), la de Flandes (Bélgica) y la Biblioteca Pública de Nueva York bajo el nombre de *Library Simplified* (ver informe elaborado por el Gobierno Vasco denominado «Biblioteca infinita»¹³).

Además, en breve se dispondrá de una App propia para la lectura: «eLiburutegia» (que se descargará

desde App Store y Google Play).

Aunque hemos hablado de títulos protegidos con el sistema de protección de derechos DRM, el servicio de préstamo digital también integra licencias de libre acceso. El acuerdo marco suscrito entre el Gobierno Vasco y los editores de Euskadi (extensible al resto de editoriales del estado) especifica, como ya se ha apuntado, que cada licencia da derecho a 20 préstamos (de 21 días). Aun así, se están buscando fórmulas alternativas, como pueden ser la existencia de un número ilimitado de usuarios por licencia, o la compra perpetua de la obra; también se van a evaluar peticiones de clubes de lectura, y la adquisición de licencias para obras de lectura recomendadas en los centros escolares de Euskadi.

Tras un año en funcionamiento el servicio de eLiburutegia ha presentado el logo y una nueva Web con mejoras como:

- La plataforma va a adoptar un **diseño adaptativo**, esto es, el contenido de la página se adaptará al dispositivo de visualización con el que se estemos accediendo (móvil, tablet...).
- Integración con un sistema de valoración (*rating*) mediante estrellas y comentarios.
- Ranking de libros más leídos y más valorados.

Una parte importante de este servicio de biblioteca digital son las personas que trabajan en las bibliotecas, que, aparte de formarse en competencias digitales, a su vez realizan trabajos como formadores de las personas usuarias de estos nuevos servicios bibliotecarios. □



DICCIONARIO

¹² **DSpace**: es un software de código abierto diseñado por el *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) y los laboratorios de HP para gestionar repositorios de ficheros (texto, audio, vídeo, etc.) que fue liberado en el año 2002 bajo licencia BSD (esta licencia permite el uso del código fuente en software libre y también en propietario). Es muy utilizado por universidades e instituciones.

Se puede instalar tanto en entornos Linux como Windows (soporte multiplataforma), siempre y cuando se utilice un entorno de desarrollo Java, herramientas de compilación Apache, sistema de base de datos Postgres SQL u Oracle y servidor de aplicaciones Apache TomCat, con las versiones requeridas.

¹³ **«Biblioteca infinita»**: informe elaborado por el Departamento de Educación, Política lingüística y Cultura del Gobierno Vasco.

www.liburuklik.euskadi.net/handle/10771/29837

ALBOAN:



El nuevo Reglamento europeo de firma electrónica (eIDAS: *Electronic Identification and Signature*)



«El nuevo Reglamento no sólo habla de firma electrónica, sino que se amplía con la identidad electrónica y con los servicios de confianza»

Este nuevo Reglamento se aprobó por parte de la comisión europea en julio de 2014, después de dos años de trabajo, y se denomina **REGLAMENTO (UE) 910/2014, del Parlamento Europeo y del Consejo, relativo a la identificación electrónica y los servicios de confianza para las transacciones electrónicas en el mercado interior**, también conocido como **eIDAS**.

Se ha publicado y traducido a todos los idiomas de los 28 estados miembros, entrando en vigor en septiembre de 2014, aunque todavía no es de aplicación hasta pasados dos años, julio de 2016. Mientras este periodo de no aplicación esté vigente, se está desarrollando lo que se llama la segunda legislación, que viene a cubrir los diferentes actos de ejecución y de delegación para cada artículo del Reglamento.



AHORA REGLAMENTO, ANTES DIRECTIVA

El nuevo Reglamento eIDAS sustituye a la Directiva europea actual de 1999 (1999/93/EC), y, aunque sea de obligado cumplimiento para los 28 estados miembros, no va a sustituir a la actual Ley de firma 59/2003, aunque esta tendrá que adaptarse a lo que diga el reglamento en su segunda legislación.

Es un **reglamento**, no una **directiva**, como lo es la anterior Directiva (1999/93/EC), lo que implica que es de obligado cumplimiento para todos los estados miembros «*tal como está*», mientras que las directivas tienen que «transponerse» en una

ley nacional, esto es, cada país definía los requisitos que consideraba más adecuados. Esta forma de actuar producía diferencias a la hora de interpretar la directiva, no estando esta armonizada entre los diferentes países.

Paradójicamente, la Directiva de 1999 solo se centraba en la **firma electrónica** (además, como hemos comentado, cada estado miembro hacía su propia interpretación, pero la supervisión por su parte era *vaga*, —los Estados miembros podían decidir cómo llevar a cabo la supervisión del cumplimiento de lo dispuesto en la Directiva—), no existía cobertura legal para otros tipos de negocios que ofrecían servicios similares (por ejemplo, la firma en servidor de forma remota, o el uso de móviles), resultaba muy difícil un reconocimiento mutuo de las diferentes soluciones entre países, con lo que el resultado era que los diferentes estados miembros aplicaban sus propias soluciones, y no había un marco legal que permitiera la interoperabilidad.

El hecho de ser un reglamento es una garantía de interoperabilidad, y evita los problemas de «interpretación» de cada país miembro que hemos señalado, además, ahora la **interoperabilidad** es una obligación dentro del articulado del eIDAS.

A QUIENES APLICA Y OBJETIVO

El Reglamento es de aplicación tanto a los 28 estados miembros de la UE, como a los miembros de EEA (*European Economic Area*, formada por Noruega, Liechtenstein e Islandia). Este Reglamento contiene 77 considerandos, 52 artículos y 4 anexos; además, tiene 28 provisiones para los diferentes actos de ejecución y 1 para los actos delegados, que pueden ser de obligado cumplimiento u opcionales.

El objetivo del eIDAS, por su parte, es el siguiente:

«reforzar la confianza en las transacciones electrónicas en el mercado interior proporcionando una base común para lograr interacciones electrónicas seguras entre los

ciudadanos, las empresas y las administraciones públicas e incrementando, en consecuencia, la eficacia de los servicios en línea públicos y privados, los negocios electrónicos y el comercio electrónico en la Unión».

Precisamente, la nueva sociedad digital requiere seguridad y confianza en lo que se refiere a los temas relacionados con la identidad digital.

El nuevo Reglamento trata de paliar las carencias de la Directiva de 1999 y, por tanto, incluye la identificación electrónica, como indica en su título (**electronic IDentification**), da cobertura legal a soluciones u otros servicios de confianza, y desde la Comisión europea se pide también que se actualicen los estándares correspondientes para dar soporte técnico a esta nueva norma.

ASPECTOS A DESTACAR

Los apartados más importantes de este nuevo Reglamento son los siguientes:

- ✓ Se crea una nueva terminología para los actuales prestadores de servicios de certificación y se les denomina «prestadores de servicios de confianza» o TSP (*Trust Service Provider*). Estos, además, pueden ser **calificados**; para ello, se establecen los requisitos que pueden utilizar los TSP para optar a ese nivel cualificado. También se crea un «sello europeo de reconocimiento» para los servicios cualificados.
- ✓ Se crea una nueva definición para los «prestadores de servicios de aplicaciones de confianza» o TASP (*Trust Application Service Provider*) que ofrecerán servicios, entre otros, de firma y validación, *e-delivery*, *e-commerce*. Al igual que los TSPs, estos también pueden ser **calificados** y para ello deberían cumplir con los requisitos indicados en los correspondientes artículos.
- ✓ Se crean nuevos productos como los «sellos electrónicos» y los «certificados cualificados» para securizar sitios web.
- ✓ Se permiten los servicios de firma remota en servidor, la firma en móvil, etc. Los sellos de tiempo tendrán una exigencia superior a la actual.
- ✓ Se crean diferentes niveles de autenticación (**bajo, sustancial y alto**) a la hora de acceder a diferentes servicios de la administración pública. Cada estado miembro tendrá que indicar cuál es su nivel mínimo de autenticación para sus servicios públicos y deberá admitir ese

nivel indicado por parte de soluciones del resto de estados miembros.

- ✓ Se permitirá a terceros países adaptarse a ese reglamento, y a empresas de esos terceros países, para que puedan operar dentro del mercado europeo a establecer acuerdos con la UE para ello.
- ✓ Se establecerá una lista de dispositivos que cumplirán con los requisitos necesarios para ser considerados como «dispositivos de confianza» y, de esta forma, poder generar firma electrónica de forma segura. A este efecto, se indicarán los requisitos necesarios para que estos dispositivos sean considerados cualificados.
- ✓ Se exigirá el reconocimiento mutuo entre los diferentes estados miembros para todos aquellos servicios cualificados.
- ✓ Gestión de incidentes de seguridad con cada estado miembro, con posibilidad de cooperación entre los diferentes estados, y con la Agencia Europea de Seguridad de las redes y de la información o ENISA (*European Union Agency for Network and Information Security*).

IZENPE ANTE ESTE NUEVO REGLAMENTO

El nuevo Reglamento supone un paso adelante, ya que va a permitir que muchas de las soluciones que en Euskadi ya teníamos implementadas técnicamente tengan ahora una cobertura legal. Algunas de estas soluciones son la firma remota en un «módulo de seguridad hardware» o HSM (*Hardware Security Module*), o la tarjeta virtual, la comunicación certificada vía email o SMS, la gestión y validación de firmas, la factura electrónica...



En cuanto a la gestión de los servicios cualificados, también partimos con ventaja, ya que

Izenpe —prestador de servicios de confianza de nuestras administraciones—, por ahora es el único TSP que está certificado por la Organización europea de estándares para las tecnologías de la información y las comunicaciones o ETSI (*European Telecommunication Standards Institute*), por lo que sus servicios van a ser considerados como cualificados desde el principio y podrá incluir en su web el nuevo sello europeo de calidad para cada uno de los servicios y productos que ofrece. □



«El nuevo Reglamento va a permitir que muchas de las soluciones que en Euskadi ya teníamos implementadas técnicamente tengan ahora una cobertura legal»



[+info]:

Web de Izenpe

www.izenpe.com



nº 54

Diciembre de 2015

¡¡BREVES!!

Nueva versión de «Xuxen»

Se acaba de presentar la versión 5 de **Xuxen**, el corrector ortográfico y gramatical de euskara desarrollado por la Fundación Elhuyar y el Grupo IXA de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU).

xuxen

Entre las principales novedades que incorpora esta nueva versión, cabe destacar las siguientes: por un lado, se ha actualizado la base de datos del corrector ortográfico e implementando los últimos cambios del Diccionario Unificado de Euskaltzaindia y de los diccionarios Elhuyar; y, por otro lado, a partir de ahora Xuxen nos hará propuestas sobre las palabras marcadas como preferidas por Euskaltzaindia en su Diccionario Unificado.

Astebururako hainbat iharduera antolatu dituzte.

abc jarduera

Desde el punto de vista técnico, Xuxen5 está preparado ya para ser usado en las últimas versiones de Microsoft Office (hasta Office2013). Gracias a ello, si descargamos Xuxen5 a nuestro ordenador, podremos ver todas las correcciones y propuestas lingüísticas mencionadas al escribir un texto en Word, por ejemplo. Asimismo, se han renovado los *plugins* que necesitaremos para realizar correcciones ortográficas en OpenOffice, LibreOffice, Firefox, Chrome, Internet Explorer o InDesign CS6 MAC.

Xuxen5 se puede descargar de manera gratuita en formato de aplicación tanto para *smartphones* o *tabletas* de Apple como para dispositivos con sistema operativo Android, o como *plugin* para algunos programas de Windows o Mac.



Web de Xuxen: <http://xuxen.eus/es/versiones>

Decálogo de ciberseguridad

El Centro Criptológico Nacional (CCN), en el marco del *Mes Europeo de la Ciberseguridad* (octubre de 2015), organizado por ENISA (Agencia Europea de las Redes y de la Información) ha publicado el Decálogo de Ciberseguridad; se trata de diez ideas para promover, conseguir y mantener un nivel óptimo de seguridad en las organizaciones frente a cualquier ciberataque:

1. **Aumentar la capacidad de vigilancia de las redes y los sistemas** (indispensable contar con el adecuado equipo de ciberseguridad interno).
2. **Disponer de herramientas de gestión centralizada de registros**, incluyendo monitorización y correlación de eventos que permitan una apropiada detección de intrusos.
3. Establecer una adecuada **Política de Seguridad Corporativa**.
4. Aplicar **configuraciones de seguridad** a los distintos componentes de la red corporativa, incluyendo a los equipos móviles y portátiles.
5. Emplear **productos, equipos y servicios confiables y certificados** junto con **redes y sistemas acreditados**.
6. **Automatizar e incrementar el intercambio de información** con los Equipos de Respuesta a Incidentes de Seguridad de la Información (CERT).
7. **La Dirección debe estar comprometida con la ciberseguridad**. Es fundamental que los cargos directivos sean los primeros en aceptar que existen riesgos y deben promover estas políticas.
8. **Promover la Formación y la Sensibilización** en todos los niveles.
9. Tener en cuenta en todo momento **atenerse a la Legislación y buenas prácticas**: adecuación a distintos estándares (en el caso de las AAPP al ENS)
10. Es preciso que la **Organización trabaje como si el peligro fuese real**. En este supuesto, la capacidad de recuperación (resiliencia) cobra especial importancia como factor a tener en cuenta.



Web del Centro Criptológico Nacional: www.ccn.cni.es

