



Gaitasun  
digitaletan  
prestakuntza

# 2

## Komunikazioa eta elkarlana





Gaitasun  
digitaletan  
prestakuntza



Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila**





# AURKIBIDEA

## 2.1. TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZ ELKARRI ERAGITEA

- [\*Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua MS-Teamsen\*](#)
- [\*Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Google Meeten\*](#)
- [\*Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Zoomen\*](#)

## 2.2. TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZ PARTEKATZEA

- [\*NAS batean instala daitezkeen pakete baliagarrienak\*](#)
- [\*WordPressen alternatibak\*](#)

## 2.3. TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZKO HERRITARREN PARTAIDETZA

- [\*Gobernu elektronikoa\*](#)
- [\*Botoa emateko sistema elektronikoak\*](#)

## 2.4. TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZKO LANKIDETZA

- [\*Online-lankidetzako inguruneetako gatazkak konpontzea\*](#)

## 2.5. SAREKO JOKABIDEA

- [\*Sareko mezu onartezinak\*](#)

## 2.6. IDENTITATE DIGITALAREN KUDEAKETA

- [\*Identitate Digital Korporatiboa\*](#)





# DigitAll

Komunikazioa eta  
elkarlana

## 2.1

### TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZ ELKARRI ERAGITEA





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.1** Teknologia digitalen bidez  
elkarri eragitea

# Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua MS-Teamsen



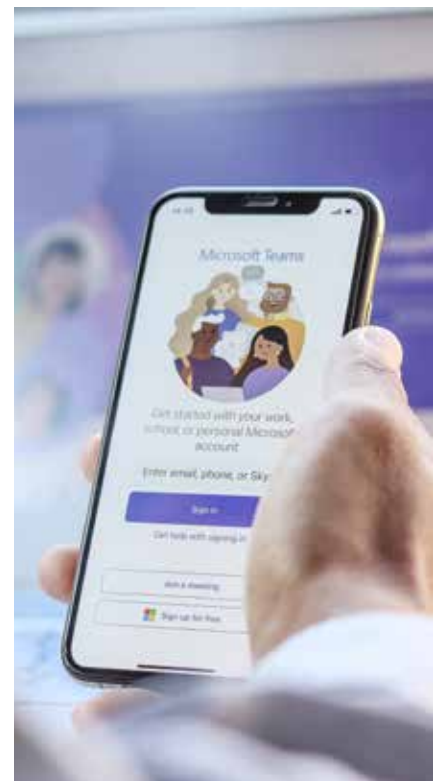


## Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua MS-Teamsen

### Edukia partekatzea Microsoft Teamsen

Lehen ikusi den bezala, komunikazio digitalaren aroan, **Microsoft Teams mundu osoan erabilitako lankidetzaren eta bideodei-plataforma integral gisa nabarmentzen da**. Hala ere, bere erabilgarritasuna ez da bilerak eta bideodeiak egitera mugatzen. Bere funtzionalitate garrantzitsuenen artean **pantaila eta arbel birtuala partekatzeko gaitasuna** dago; horrek online-saioretako elkarrekintza eta lankidetzaren errazten ditu.

Dokumentu honetan, labur azalduko da nola partekatu pantaila Microsoft Teamsen, funtzio horrek eskaintzen dituen aukerak eta berezitasunak zehaztuta. Gainera, arbel birtualaren erabilera sakonduko da.



#### BIDEOKONFERENTZIA BATEN KUDEAKETA AURRERATUA MS-TEAMSEN

*Bideo honetan egoera bat erakusten da, non Teamseko bideodei bidez aurkeztu behar den edukia, eta "Pantaila partekatu" aukeraren eta funtzio horrek eskaintzen dituen aukeretan sakontzen da.*

[e.digitall.org.es/A2C21C2V05](https://e.digitall.org.es/A2C21C2V05)

### Pantaila partekatzea

Gero eta interkonektatuago dagoen ingurune digital horretan, **eduki bisuala denbora errealean partekatzeko gaitasuna funtsezko tresna bihurtu da online-lankidetzarako**.

Teknologiak muga geografikoak gainditzeko eta munduko edozein lekutako pertsonekin lan egiteko aukera ematen digu.

Pantaila partekatzea da eraldaketa hori gehien ahalbidetzen duen tresnetako bat. Microsoft Teamsekin, taldeek dokumentuak eta aurkezpenak ikus ditzakete eta haiei buruz eztabaida dezakete zuzenean bideodei bidez. Horrek komunikazioa eta lankidetzaren errazten ditu.



Pantaila partekatzeko, "Partekatu edukia" aukera hautatu behar da, eta honako aukera hauetako bat hautatu, pantaila partekatzeko modua zehaztuko duena (ikus 1. irudia):

- 1| Pantaila osoa.
- 2| Ordenagailuan irekita dauden leihoetako bat.
- 3| Nabigatzailearen fitxa bakarra.



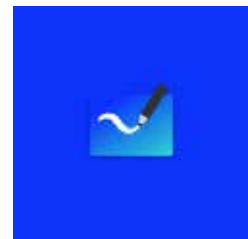
1. irudia. Pantaila partekatzeko aukerak. Geuk egina.

### Gehiago jakiteko

**Pantaila bileran erakustea.** ([e.digitall.org.es/mostrar-pantalla-teams](https://e.digitall.org.es/mostrar-pantalla-teams))  
Microsoft.

## Arbel birtuala erabiltzea

Digitalki gero eta konektatuago dagoen mundu honetan, **funtsezkoa da ingurune birtualetan elkarlanean aritzea, taldeek eta erakundeek arrakasta izan dezaten.** Testuinguru horretan, arbel birtuala tresna ezin hobea da ideiak partekatzeko eta sormena denbora errealean sustatzeko.



2. irudia. Microsoft Whiteboarden logoa. Microsoftetik hartua.



**Whiteboard** (ikus 2. irudia) Microsoftek eskaintzen duen arbel birtual berritzailea da. Oihal digital bat da, eta bilerako parte-hartzaileek honako hau egin dezakete bertan:

- **Kolaboratu**
- **Marratzu**
- **Oharrak egin**
- **Kontzeptu bisualak arintasunez partekatu**

Jarraian, Microsoft Whiteboard Teamseko bileretarako aplikazio baliotsu gisa erabiltzean sakonduko da. Gainera, Whiteboarden funtsezko ezaugarriak aztertu eta ahalik eta probetxu handiena ateratzeko jarraibide batzuk emango dira.

### **Arbel bat abiaraztea Teamseko bilera batean**

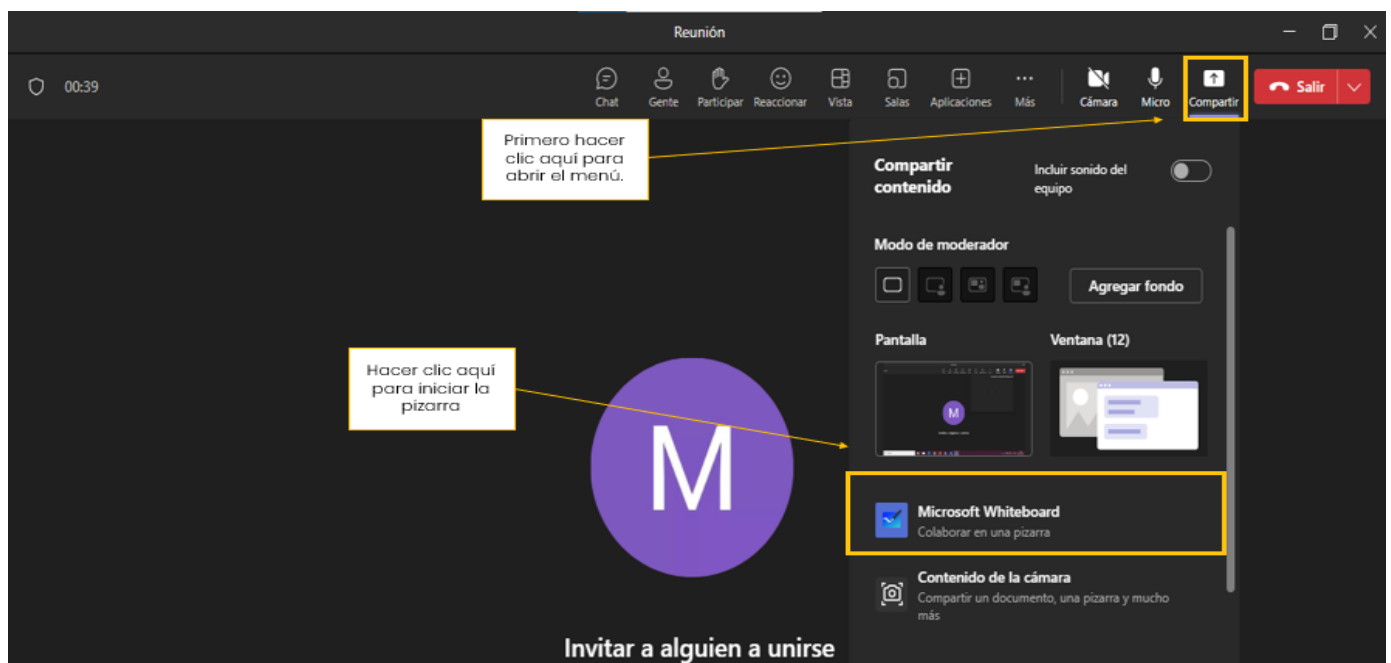
Teamseko bilera batean arbel bat abiarazteko, urrats hauek egin behar dira:

- 1 | Sortu Teamseko bilera bat, aurreko dokumentuetan azaldu bezala.
- 2 | Bileraren barruan, **tresna-barra** bilatu eta “Partekatu” ikonoan klik egin behar da, 3. irudiak erakusten duen bezala.
- 3 | Bilatu **arbela** menu zabalgarrian eta hautatu.

#### **⚠ ADI!**

#### **IDEIAK MODU BISUALAGOAN AURKEZTEA**

Tresna horrek, komunikazioa arindu ez ezik, ideiak garatzeko eta arazoak konpontzeko taldeen modua irauli ere egin du.



3. irudia. Whiteboard irekitzea Teamsen. Geuk egina.





**⚠ ADI!**

**WHITEBOARD KONTU PERTSONALETAN**

Gaur egun, Microsoft Whiteboard lanbide- eta hezkuntza-kontuetan baino ez dago eskuragarri. Gainera, arbela bileretan ager dadin, antolakuntzak aktibatu behar du aukera hori.

**i Gehiago jakiteko**

**Whiteboard.** ([e.digitall.org.es/whiteboard](https://e.digitall.org.es/whiteboard)) Gaztela-Mantxako Unibertsitatea.

**Nola erabili arbela**

Behin Whiteboard Teamsen hasita, hainbat modutan erabil daiteke bileran parte hartzen dutenekin lankidetzan aritzeko eta ideiak partekatzeko. Jarraian, funtsezko urratsak eta funtzioak deskribatuko dira (ikus 4. irudia):

**WHITEBOARDEN FUNTZIOAK**

| Ikonoa | Funtzioa                        | Erabilera   |
|--------|---------------------------------|---|
|        | <b>Marraketa eta idazketa</b>   | Trazurako hainbat kolore eta lerro-lodiera hauta daitezke. <b>Baliagarria da ideiak zirriborratzeko, oharrak hartzeko eta informazio garrantzitsua nabarmentzeko.</b>                     |
|        | <b>Testua eranstea</b>          | <b>Arbelean testua zuzenean eransteko</b> balio du. Testu-tresna hautatu behar da, eta gero testua erantsi nahi den lekuan klik egin eta idatzi.  |
|        | <b>Irudiak txertatzea</b>       | Arbela aberasteko, irudiak erantsi daitezke. "Txertatu" edo "Irudia" aukera hautatu behar da, eta gailutik irudi bat kargatu. <b>Grafiko edo irudi esanguratsuak erakusteko</b> balio du. |
|        | <b>Formak eta objektuak</b>     | Aldez aurretik diseinatutako forma eta objektu ugari txerta daitezke. Diagramak, organigramak eta beste <b>irudikapen bisual</b> batzuk sortzeko baliagarriak dira.                       |
|        | <b>Zooma eta desplazamendua</b> | <b>Arbela hurbiltzen edo urruntzen</b> laguntzen du, eta <b>hartan mugitzen</b> , hainbat eremu arakatzeko.   |
|        | <b>Oharrak</b>                  | Arbelean ideiak dituzten oharrak eransteko balio du, gainerako parte-hartzaileek kontuan har ditzaten.  |
|        | <b>Erreakzioak</b>              | Arbelaren edukiari buruzko iritzia edo sentimenduak adierazteko erabil daitezke. Atzeraelikadura emateko modu erraza dira, iruzkin luzeak idatzi beharrik gabe.                           |
|        | <b>Iruzkinak</b>                | Arbeleko elementuei buruzko ohar espezifikoak iradokitzeke balio dute, hala nola zuzenketak edo hobekuntzak.  |

4. irudia. Whiteboarden funtzioak. Geuk egina, Teamsen oinarrituta.



### **i** Gehiago jakiteko

**Microsoft Whiteboard erabiltzea eta Moodleko ikastaro batekin lotzea.**  
([e.digitall.org.es/uso-whiteboard](http://e.digitall.org.es/uso-whiteboard)) Panamako Unibertsitate Teknologikoa.

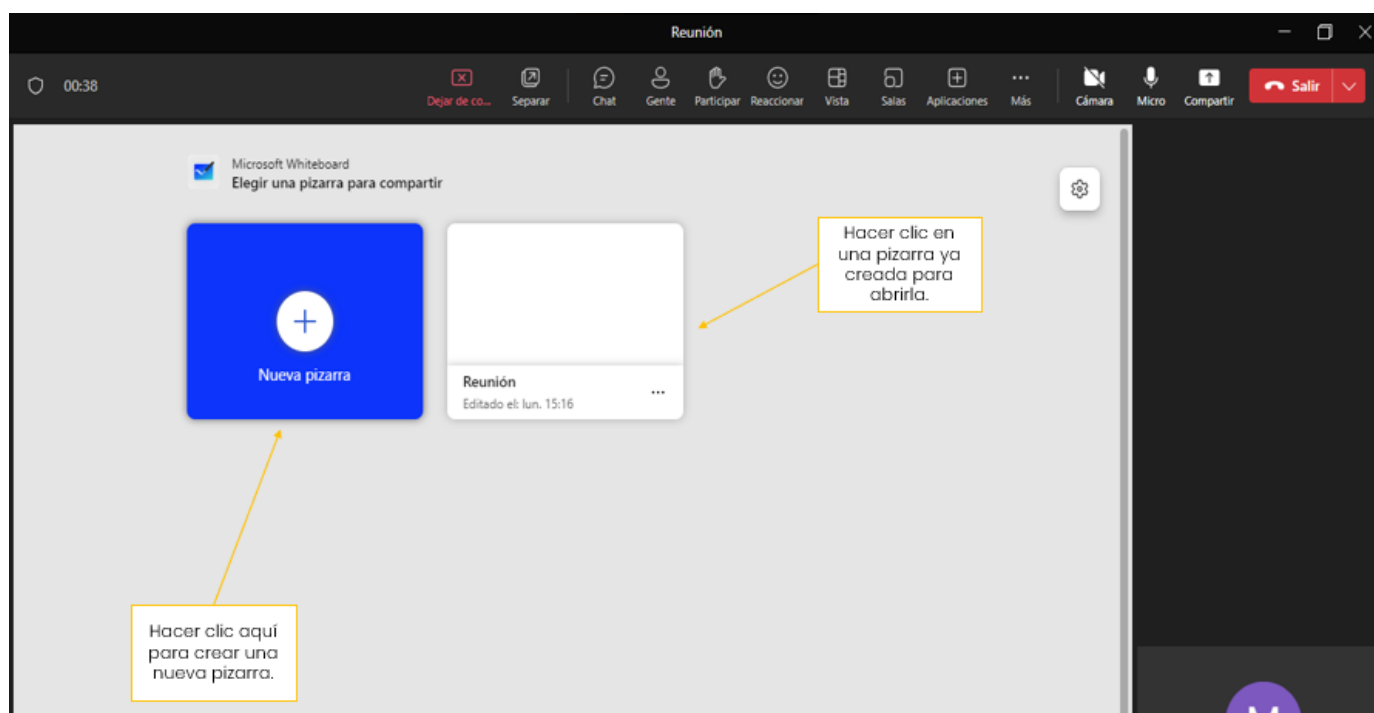
### **OHARRA**

Funtzio horietako batzuen eskuragarritasuna aldatu egin daiteke erabiltzen den Microsoft Teamsen bertsiorean eta antolaketa bakoitzaren ezaugarri espezifikoaren arabera. Esperimentatu eskura dauden tresnekin eta aukerekin, Whiteboardi ahalik eta probetxurik handiena ateratzeko.

## **Arbel bat partekatzea Teamsen**

Whiteboard Teamsen erabiltzearen funtsezko abantailetakoa bat da arbela bilerako beste parte-hartzaile batzuekin partekatzeko gaitasuna. Arbela partekatuta, esku hartzen duten guztiek ikusi eta lankidetzan jardun dezakete denbora errealean. Jarraian, Teamsen arbel bat partekatzeko urratsak zehaztuko dira.

- 1 | Abiarazi bilera bat.**
- 2 | Ireki arbel birtuala,** aurreko ataletan ikusi dugun bezala.
- 3 | Hautatu partekatu nahi den** arbela edo berri bat sortu (ikus 5. irudia). Garrantzitsua da ziurtatzea partekatu nahi den pantaila irekita eta aktibatuta dagoela.



5. irudia. Arbel bat sortzea edo irekitzea Teamsen. Geuk egina.

- 4 | Gonbidatu beste parte-hartzaile batzuk.** Arbel birtualetik, gainerako erabiltzaileak bat egiteko gonbidatzeko aukera bilatu behar da. Arbelean bertan "Gonbidatu" edo "Partekatu" klikatu besterik ez da egin behar.



5 | Bidali gonbidapena. Teamsek gonbidapen-esteka bat sortuko du, bileraren txataren bidez partekatzeko. Esteka kopiatu eta beste bitarteko batzuetatik ere bidal daiteke, hala nola posta elektronikotik.

Esteka bilerako parte-hartzaileekin behin partekatuta, haiek arbelean sartu ahal izango dira gonbidapen-estekan klik eginda. Une horretatik aurrera, **guztiek denbora errealean lankidetzan jardun**, marraztu, idatzi eta arbel partekatuari edukia eransteko aukera izango dute.

#### ⚠ ADI!

#### BILERARIK GABE, EZ DAGO ARBELIK

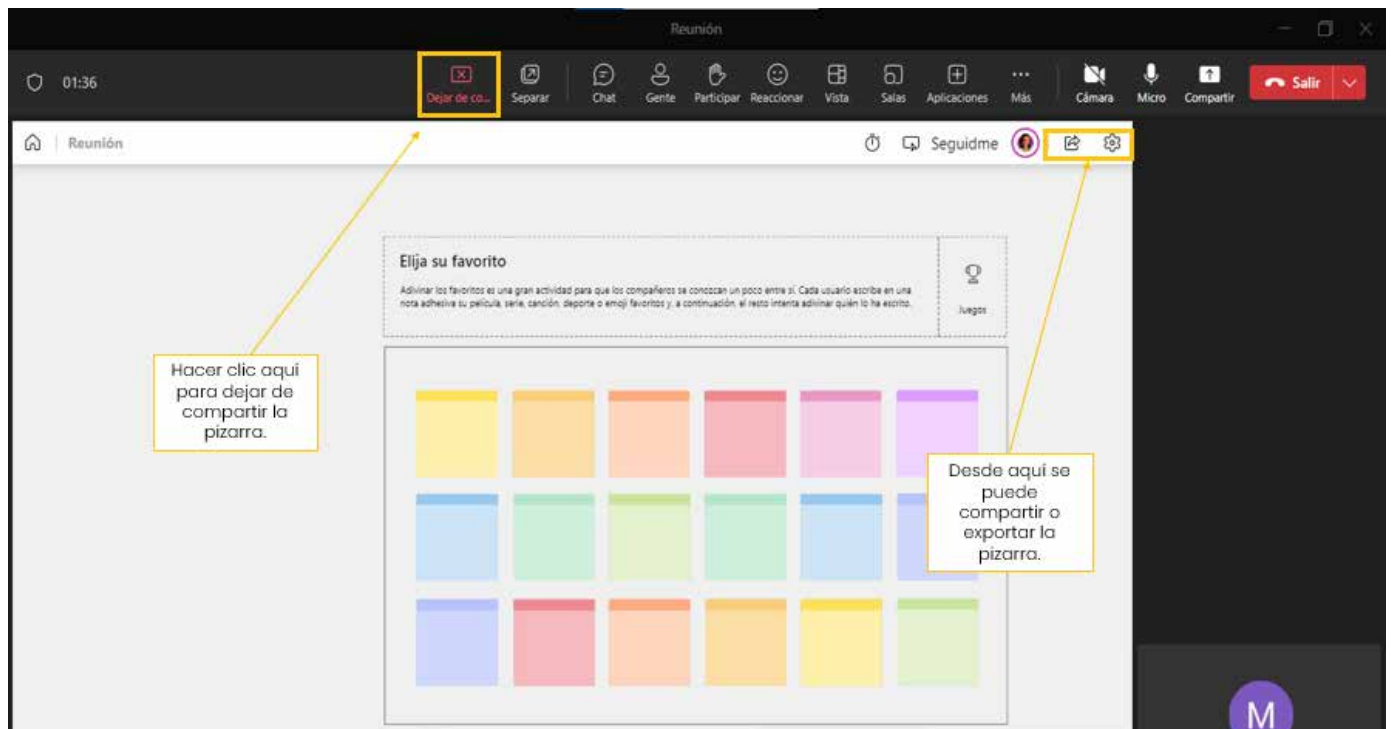
Arbel bat partekatzeko, ezinbestekoa da bilera aktibo batean egotea.

#### Gehiago jakiteko

**Arbel bat partekatzea Microsoft Teamsen - Microsoften euskarri teknikoa.** ([e.digitall.org.es/compartir-pizarra](https://e.digitall.org.es/compartir-pizarra)). Microsoft.

### Partekatutako arbel-saio bat amaitzea

Arbela erabiltzen amaitzen denean, partekatutako arbel-saioa amaitu behar da (ikus 6. irudia). Horrela, **aldaketak gorde egingo dira eta arbeleko lankidetzak eten egingo da**. Amaitutakoan, arbela gordetzeko eta bileran parte hartzen dutenekin partekatzeko edo etorkizuneko erreferentziatarako gordetzeko aukera dago.



6. irudia. Arbel-saioa amaitzea, partekatzea eta esportatzea. Geuk egina.



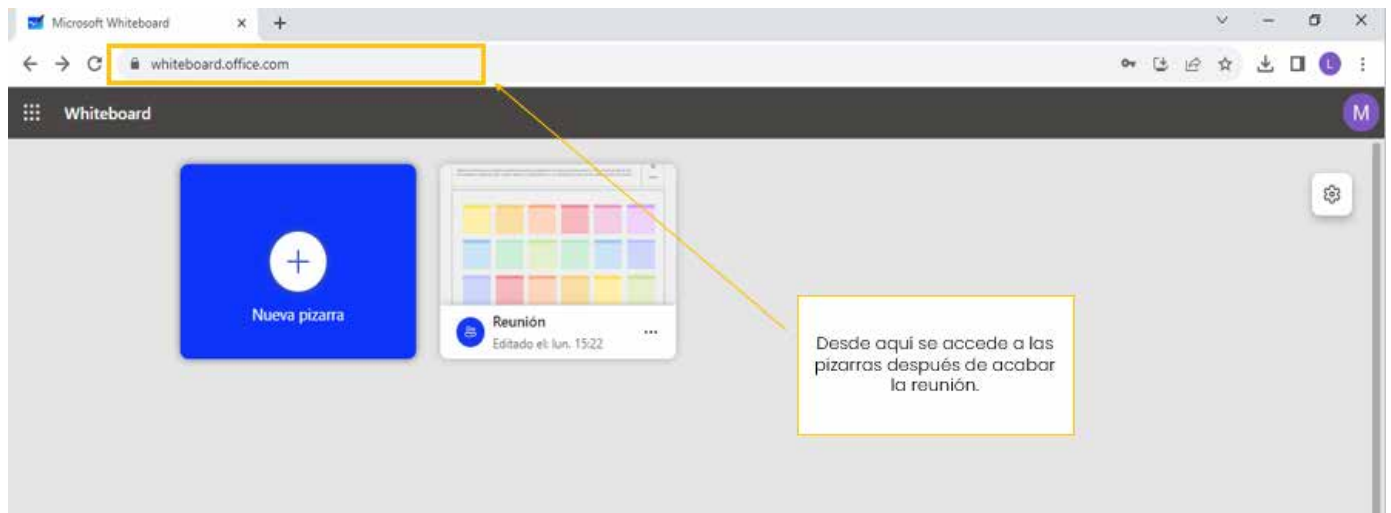
## OHARRA

Teamsen arbel bat partekatzeko, bai bileraren antolatzaileak bai parte-hartzaileek arbel birtualaren funtzioetarako sarbidea izan behar dute. Funtzio horien eskuragarritasuna aldatu egin daiteke erabiltzen den Teamsen bertsioaren eta antolaketaren konfigurazioaren arabera. Bateragarritasuna egiaztatu egin behar duzu ezaugarri hori erabili aurretik.

### **Bilera ondoren arbelean lanean jarraitzea**

Whiteboard Teamsen erabiltzearen abantailetakoa bat bilera amaitu ondoren ere arbelean lanean jarraitzeko aukera da. Horrek aukera ematen du lan-fluxu efizienteagoa izateko eta eztabaidatutako ideiak berrikusteko edo zabaltzeko. Hemen Teamseko bilera baten ondoren arbelean lanean jarraitzeko urratsak zehaztuko dira.

- 1 | Amaitu bilera.** Bilera amaitutakoan, garrantzitsua da bileraren leihoa ixtea, baina ez arbelekoa.
- 2 | Sartu arbelelari.** Horretarako, Microsoft Whiteboard aplikazioa ireki behar da Microsoft 365en aplikazio-zerrendatik edo Teamseko bileran emandako estekatik (ikus 7. irudia).



7. irudia. Arbeletarako sarbidea bileraren ondoren. Geuk egina.

- 3 | Arbel bat baino gehiago badago,** hautatu nahi duzuna.
- 4 | Jarraitu lanean.** Arbelera itzuli ondoren, bertan lan egiten jarrai daiteke, bileran egiten zen bezala. Behar diren edizioak egin daitezke arbelean.
- 5 | Gorde eta partekatu.** Nahi diren aldaketak egin ondoren, arbela gorde behar da aldaketak kontserbatzeko. Arbela beste lankide batzuekin ere parteka daiteke, beharrezkoa bada.



**6 | Lankidetza asinkronoa.** Funtzio hori bereziki baliagarria da parte-hartzaileek ordutegi desberdinetan parte hartu ahal izan dezaten; horrek ideiak berrikustea eta hedatzea errazten du, baita bileraren ondoren ere.

#### **OHARRA**

##### **Baliatu funtzionalitate hori**

Ezaugarri hori baliagarria da lan kolaboratiborako eta proiektuen jarraitutasunerako. Arbel birtuala bizirik mantentzeko aukera ematen du, eta lankidetza errazten du denboran zehar. Hori interesgarria izan daiteke geografikoki banatutako taldeetan edo abian dauden proiektuetan. Funtzionalitate hori baliatzea ezinbestekoa da Teamseko bilera amaitu ondoren ideiarik ez galtzeko.

#### **Gehiago jakiteko**

**Bilera ondoren arbelean lanean jarraitzea.** ([e.digitall.org.es/continuar-pizarra](https://e.digitall.org.es/continuar-pizarra)). Microsoft.





### Gehiago jakiteko

Microsoft Support. (d.g.). Arbel bat partekatzea Microsoft Teamsen. 2023/10/20an kontsultatu da. Hemen eskuragarri: <https://support.microsoft.com/es-es/office/compartir-una-pizarra-en-microsoft-teams-c6b40ba4-52ff-408d-868e-6fc6ebccc5dc>

Microsoft Support. (d.g.). Bilera ondoren arbelean lanean jarraitzea. 2023/10/20an kontsultatu da. Hemen eskuragarri: <https://support.microsoft.com/es-es/office/continuar-trabajando-en-una-pizarra-después-de-una-reunión-5e0a4853-3a53-492b-97dd-c3e3ed0e7f09>

Microsoft Support. (d.g.). Pantaila bileran erakustea. 2023/10/20an kontsultatu da. Hemen eskuragarri: <https://support.microsoft.com/es-es/office/mostrar-la-pantalla-durante-una-reuni%C3%B3n-90c84e5a-b6fe-4ed4-9687-5923d230d3a7>

Microsoft. (d.g.). Whiteboard – Erabiltzailearen eskuliburua. 2023/10/20an kontsultatu da. Hemen eskuragarri: <https://query.prod.cms.rt.microsoft.com/cms/api/am/binary/RWMIim>

Gaztela-Mantxako Unibertsitatea. (2022). Online-irakaskuntza – Whiteboard. 2023/10/20an kontsultatu da. Hemen eskuragarri: <https://www.uclm.es/areas/areatic/servicios/docencia/docencia-enlinea/whiteboard>

Panamako Unibertsitate Teknologikoa. (2020). Microsoft Whiteboard erabiltzea eta Moodleko ikastaro batekin lotzea. 2023/10/20an kontsultatu da. Hemen eskuragarri: <https://rida2.utp.ac.pa/bitstream/handle/123456789/11453/Tutorial-whiteboard.pdf?sequence=3&isAllowed=y>



Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.1** Teknologia digitalen bidez  
elkarri eragitea

# Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Google Meeten





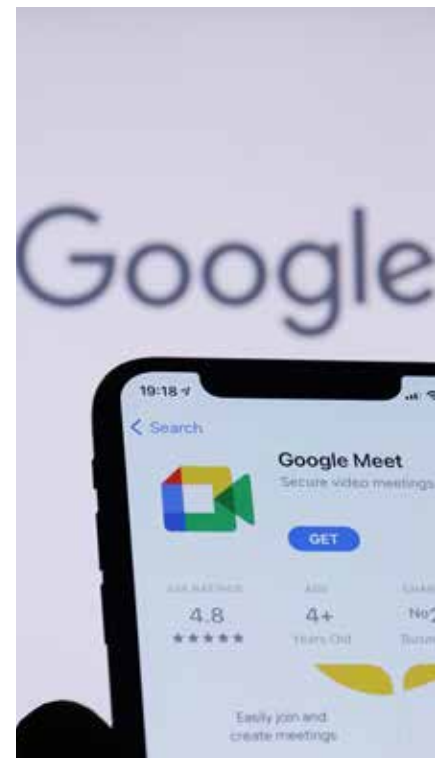
## Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Google Meeten

### Edukia partekatzea Google Meeten

Lehen ikusi den bezala, **Google Meet** bideodei-zerbitzu oso ezaguna da mundu osoan. Hala ere, aplikazio horren funtzioak ez dira **bideodeiak sortzeko edo bideodei horiekin bat egiteko** aukerara mugatzen; aitzitik, harago doaz, erantsitako zenbait funtziori esker.

Funtzio horien adibide bat da **bilera batean dokumentuak edo hainbat eduki partekatzeko aukera**. Horretarako, hainbat aukera jartzen dira erabiltzailearen eskura; besteak beste, **pantaila partekatzea, inkestak egitea eta arbel birtuala erabiltzea**.

Jarraian, aukera horiek aztertuko dira, arbel birtualaren erabileran arreta berezia jarriz.



#### BIDEOKONFERENTZIA BATEN KUDEAKETA AURRERATUA GOOGLE MEETEN

*Bideo honetan egoera bat erakusten da, non Google Meeteko bideodei bidez aurkeztu behar den edukia, eta "Pantaila partekatu" aukeran eta funtzio horrek eskaintzen dituen aukeretan sakontzen da.*

[e.digitall.org.es/A2C21C2V06](https://e.digitall.org.es/A2C21C2V06)

### Pantaila partekatzea

Pantaila partekatzeko funtzioa bideodei-aplikazioetako ezagunenetako bat da, aukera ematen baitie erabiltzaileei **hainbat eduki edo proiekturi buruzko aurkezpenak egiteko**.

Pantaila partekatzeko, "**Aurkeztu orain**" aukera hautatu behar da **bideodeian zehar**. Bertan erabiltzaileak honako hauen artean hauta dezake::

- 1 | Nabigatzaileko fitxa jakin bat partekatzea.
- 2 | Erabiltzaileak gailuan irekita dituen pantailletako bat (aplikazioa) partekatzea.
- 3 | Pantaila osoa partekatzea.





Aurkezpena amaitu ondoren, "**Aurkezten ari zara**" mezua sakatu beharko da. Hori behealdeko eskuineko izkinan agertzen da, eta "**Geldiarazi aurkezpena**" botoia zabalduko du.

### Gehiago jakiteko

#### PANTAILA PARTEKATZEKO BEREZITASUNAK

Pantaila partekatzeko aukeran eta horren berezitasunetan gehiago sakontzeko, honako iturri hau kontsulta daiteke. Bertan, ekintza hori gauzatzeko jarraitu beharreko urratsei buruzko informazioa erakusten da, baita beste xehetasun batzuk ere: zer dokumentu partekatu daitezkeen edo pertsona batek baino gehiagok batera aurkezteko modua.

**Aurkeztu zure pantaila bideokonferentzia batean - Konputagailua - Google Meeten laguntza** ([e.digitall.org.es/mostrat-pantalla-google](https://e.digitall.org.es/mostrat-pantalla-google))

## Inkestak

Google Meeten inkestak egiteko aukera aplikazio horren beste funtzionalitate bat da, eta aukera ematen du bilerako gainerako parte-hartzaileekin jarduteko. Horrela, **moderatzaileak inkesta bat sortu ahal izango du**, eta erantzunak **txosten** baten bidez jasoko ditu, posta elektronikoz, bilera amaitu ondoren. Inkesta bat egiteko, honako hau egin beharko da:

- 1 | Egin klik "**Jarduerak**" ikonoan.
- 2 | Hautatu "**Inkestak**" aukera.
- 3 | Sakatu "**Abiarazi inkesta bat**".
- 4 | Idatzi **galdera eta hautatu inkestaren ezaugarriak**.
- 5 | Hautatu eskura dauden bi aukeren artean: une horretan bertan argitaratzea, "**Abiarazi**" aukeraren bidez, edo gordetzea, geroago argitaratzeko, "**Gorde**" botoiaren bidez.

Bileran **parte hartzen dutenen** kasuan, jakinarazpen bat jasoko dute inkesta bat abiarazten denean. Inkestari emandako erantzunak "**Botoa eman**" botoiaren bidez bidali ahal izango dira. Bertara iristeko, "**Jarduerak**" atalera jo beharko da, eta, behin barruan, "**Inkestak**" aukera hautatu, erantzun bat aukeratu eta botoa eman ahal izateko. **Moderatzaileak ere bere inkestan eman ahal izango du botoa**, bai inkesta sortzean, bai sortu ondoren.

### OHARRA

#### INKESTA ANONIMOAK

Inkesta egiten duenean, anonimoa izango den ala ez erabaki ahal izango du moderatzaileak. Horretarako, "Izenak ez dira erantzunetan agertuko" aukera aktibatu beharko du. Gainera, bilerako gainerako parte-hartzaileek emaitzak ikusterik izango duten erabaki ahal izango du, "Erakutsi emaitzak mundu guztiari" aukeraren bidez.

### ADI!

#### INKESTAK GOOGLE WORKSPACEN

Google Meeteko inkestak ez dira Google Meeteko erabiltzaile guztientzat eskuragarri dagoen aukera bat: Google Workspaceren bertsioetako batean harpidetza egina duten pertsonentzat erreserbatuta dago. Hau da, aplikazioaren doako bertsioarekin ezin dira inkestak sortu edo erantzun.



### **i** Gehiago jakiteko

#### **INKESTEN BEREZITASUNAK**

Google Meeteko inkestak aukerari buruz gehiago jakiteko, honako iturri hau bisitatu daiteke. Bertan, inkestak egiteko jarraitu beharreko urratsak azaltzen dira, bai eta inkestak ezaugarri zehatz batzuk ere.

**Inkestak egitea Google Meeten - Ordenagailua - Google Meeten laguntza** ([e.digitall.org.es/encuestas-google-meet](https://e.digitall.org.es/encuestas-google-meet))

## Arbel birtuala erabiltzea

Google Meeten, **Google Jamboarden** bidez erabiltzen da arbel birtuala. Arbel birtualeko aplikazio horren bidez, ideiak trukatu daitezke beste erabiltzaile batzuekin (1. irudia).

Aplikazio hori hainbat modutan erabil daiteke:

- Alde batetik, **ordenagailuetan edo gailu mugikorretan** erabil daiteke, Interneteko nabigatzailearen bidez eskaintzen duen zerbitzuaren bitartez.
- Beste aukera bat da Google Jamboard **arbel digitalen bidez** erabiltzea, hala nola Googlek erabilera horretarako sortutako gailuaren bitartez: Google Jamboard 55.

Aukera-aniztasun horrek ematen dio funtzionaltasuna aplikazio horri, **talde osoak jardun baitezake, lankidetzan, sorkuntzan denbora errealean, hamasei kontaktu-puntu** ere onartzen ditu eta. Lankidetzan hori arbel beretik ere egin daiteke, edo aplikazio mugikorraren bidez, baldin eta parte hartuko duten pertsonak konektatuta badaude.



1. irudia. "Google Jamboarden logotipoa". Google Workspacetik hartua ([workspace.google.com/products/jamboard](https://workspace.google.com/products/jamboard)).

### **OHARRA**

#### **Google Jamboarden aukerak**

Aplikazio horrek, marrazteko edo idazteko aukera ez ezik, edukia hautatzeko eta txertatzeko aukera ere ematen du, bai nabigatzailetik, bai erabiltzen ari den gailutik bertatik.

Google Jamboard, beraz, jarduera kolaboratibo ona da; **Google Meetetik sar daiteke** bertara, eta, proiektua amaitutakoan, gainerako pertsonekin parteka daiteke hura. Jarraian, aplikazio hori bideodei batean erabiltzeko jarraitu beharreko prozesua aztertuko da.

### **ADI!**

#### **JAMBOARD GOOGLE MEETEN**

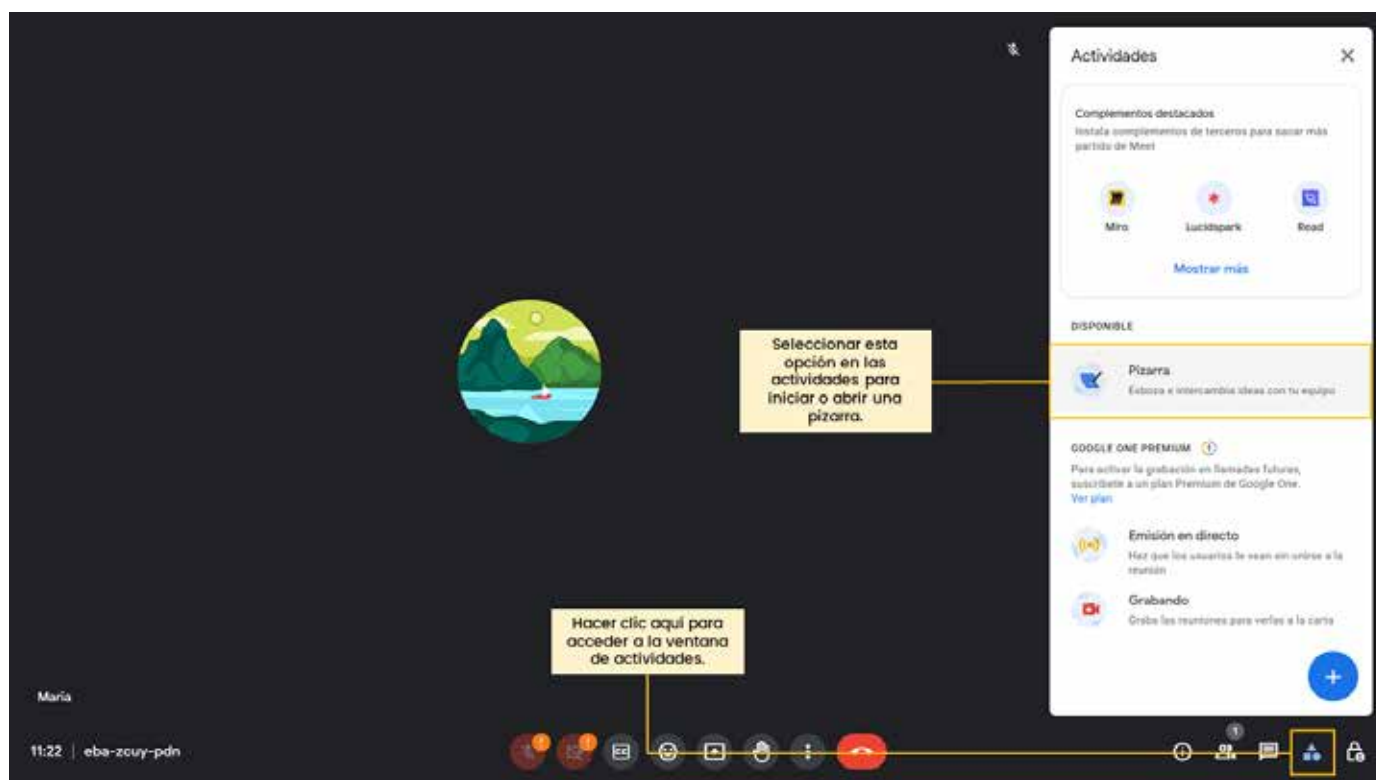
Google Meeteko bilera batean, pertsonak bilerarekin ordenagailu bidez bat egin badu bakarrik abiarazi edo ireki ahal izango da Jamboard bat. Gailu mugikor edo tableta batekin batu bada, Jamboard-fitxategi baterako esteka bat jasoko du, automatikoki aplikazio mugikorrera birbideratuko duena.



## Bilera batean Jamboard bat abiaraztea edo irekitzea

Meeteko bideodei batetik Jamboard erabili ahal izateko egin beharreko lehenengo gauza **bilera bat abiaraztea da edo dagoeneko sortuta dagoen batekin bat egitea**. Lehen ikusi dugun bezala, Google Meeten hasierako pantailatik egiten da hori, eta bertatik berehalako edo programatutako bilera bat sortu ahal izango da, edo dagoeneko sortuta dagoen bilera batekin bat egin.

Hori egin ondoren, "**Jarduerak**" ikonora jo eta "**Arbela**" hautatu beharko da, 2. irudian agertzen den bezala.

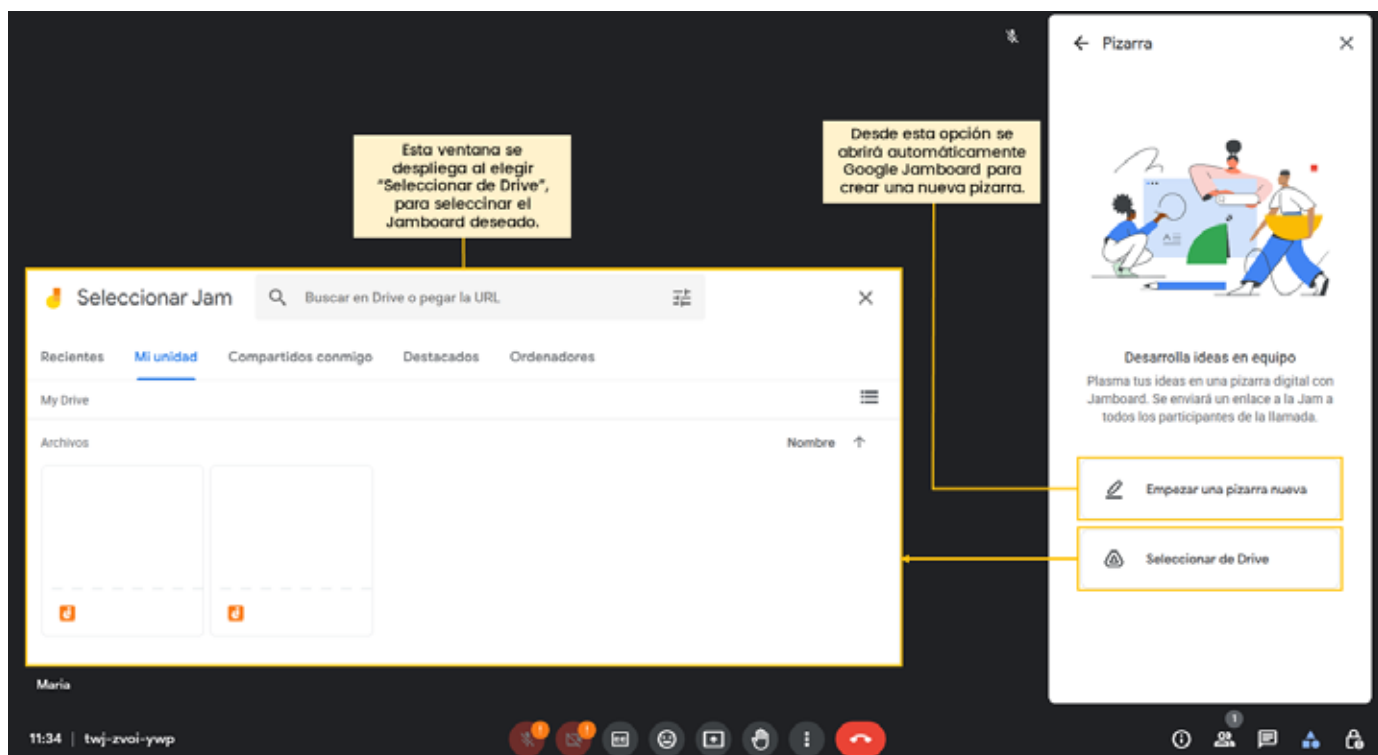


2. irudia. "Aukeratu arbela Google Meeten". Geuk egina.

"**Arbela**" klikatuta, Jamboarderako beste **bi aukera** agertuko dira:

- "**Abiarazi arbel berri bat**". Aukera hori hautatu beharko da **beste Jamboard bat sortzeko**.
- "**Hautatu Drivetik**". Jamboard bat norberaren unitatetik, partekatutako unitate batetik edo ordenagailu batetik irekitzeko aukera ematen du.

Bi aukerak 3. irudian agertzen dira, eta **haisetako edozeinetatik beste fitxa bat irekiko da, hautatutako aukerarekin**. Gainera, **automatikoki esteka bat partekatuko da** bileraren txataren bidez, gainerako parte-hartzaileak Jamboardera sartu ahal izan daitezten.

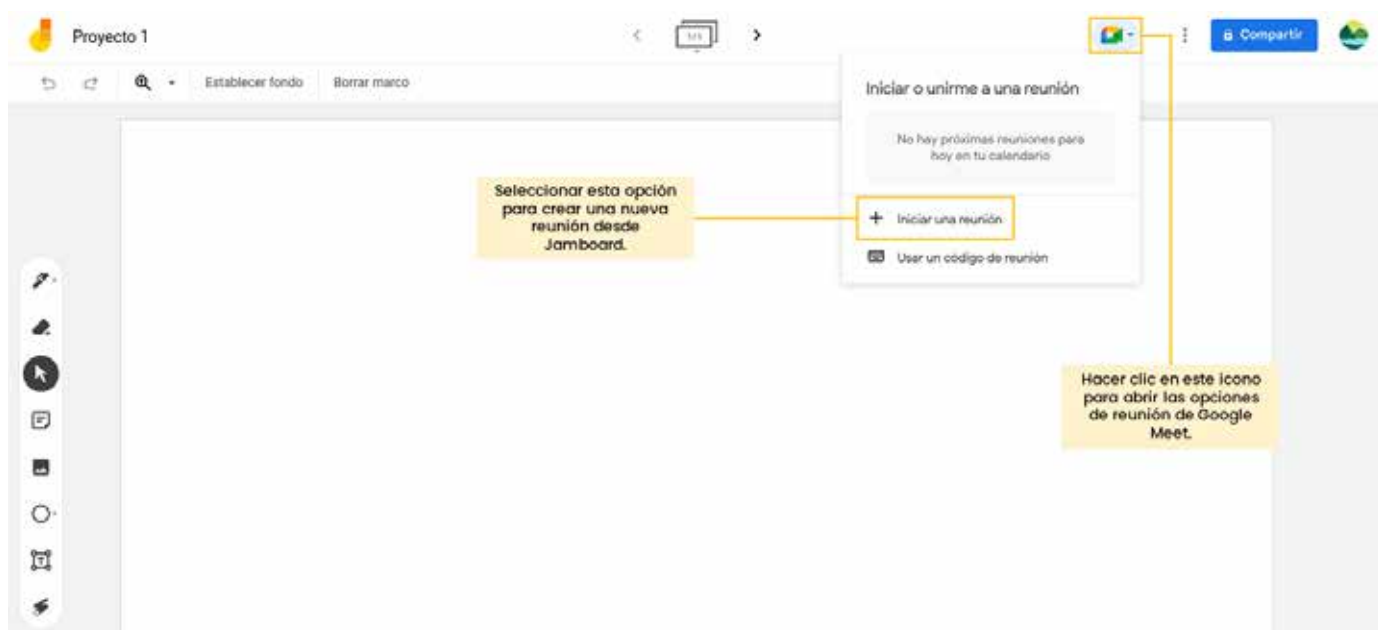


3. irudia. "Jamboard bat abiaraztea edo irekitzea Meeten". Geuk egina.

### Bilera bat Jamboardetik abiaraztea

Kasu horretan, lehenengo urratsa ordenagailuan **Jamboard irekitzea da**, eta, hor gaudela, **Google Meet ikonoan klik egitea**.

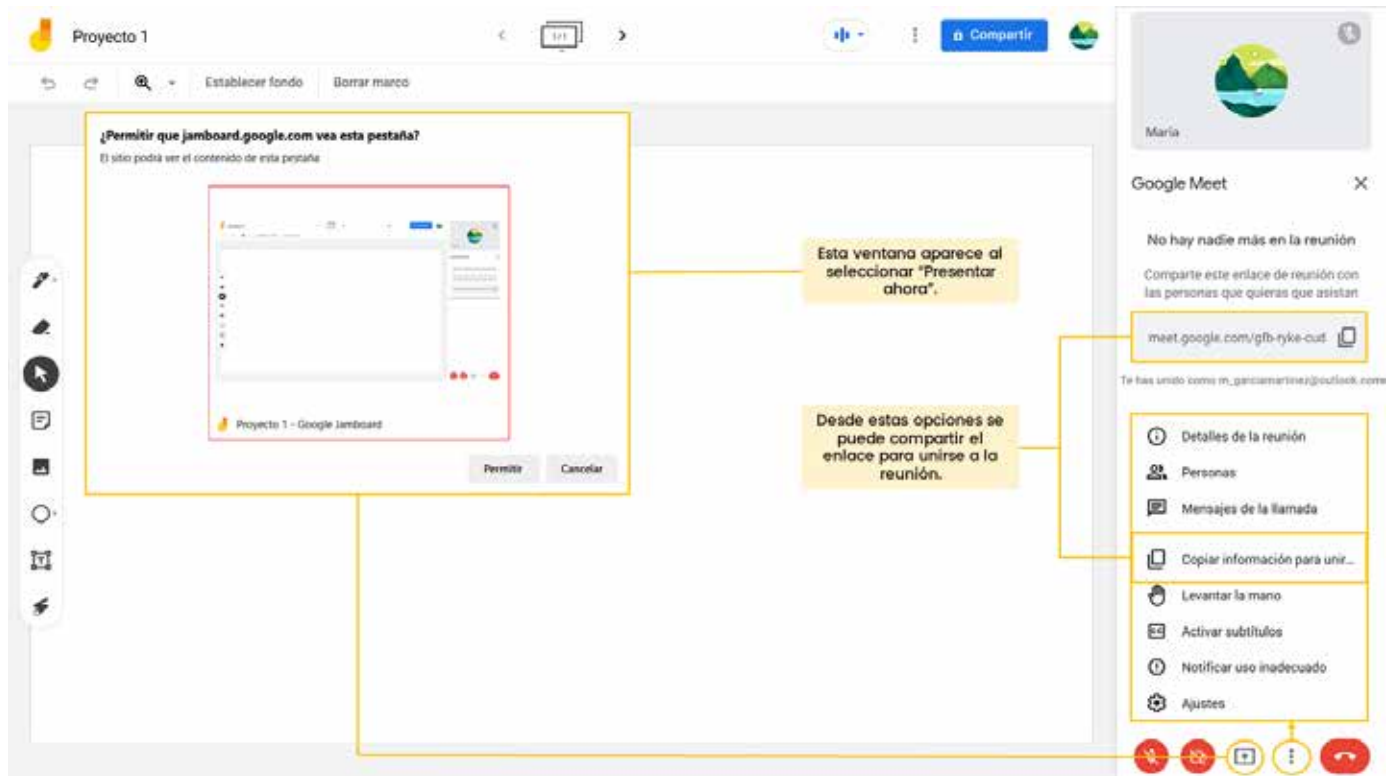
Horren ondoren, "**Abiarazi beste bilera bat**" aukera hautatu beharko da. 4. irudian jaso dira tresna horiek.



4. irudia. "Bilera bat Jamboardetik abiaraztea". Geuk egina.



Bilera abiarazita, pantailaren eskuinaldean, bilera kudeatzeko hainbat aukera dituen leiho bat irekiko da: esaterako, "**Altxatu eskua**", "**Azpitulua**" edo "**Deiaren mezuak**" (5. irudia).



5. irudia. "Aurkezpena Jamboardetik partekatzea". Geuk egina.

Beraz, leiho horretatik honako hau egin ahal izango da:

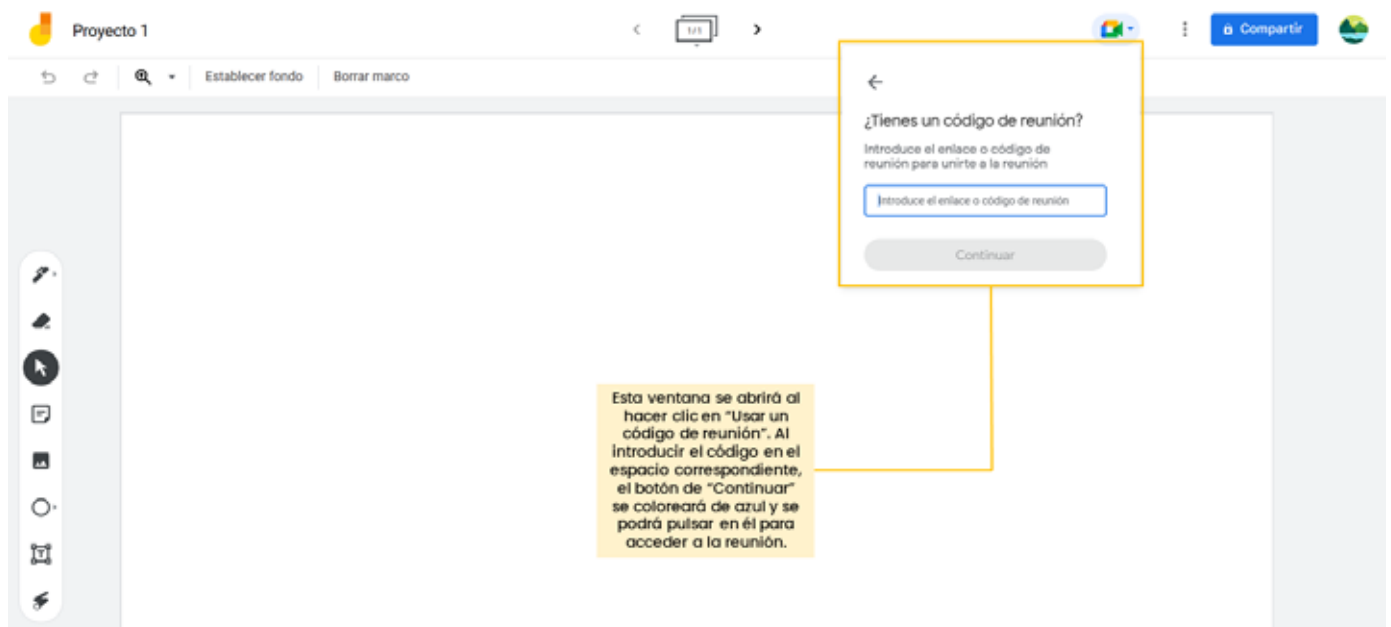
- **Aurkezpenaren lotura** pertsona gehiagorekin **partekatu**. Hori **bileraren esteka eskuz kopiatuta** egin ahal izango da, edo pantailaren behealdeko hiru puntuetara sartuta eta "**Kopiatu informazioa bat egiteko**" aukera hautatuta. Bilerarekin bat egiten duten pertsonak pantailaren eskuinaldean agertuko dira, aukera guztiak dituen leihoaren orde.
- **Aurkezpena partekatu**, "**Aurkeztu orain**" aukeratuta. Behin amaituta, "**Geldiarazi aurkezpena**" aukera hautatu beharko da.



## Bilera batekin Jamboardetik bat egitea

4. irudian ikusi dugun bezala, Jamboard aplikaziotik Google Meet ikonoan klik eginda, bilera berri bat abiarazteaz gain, lehendik sortuta dagoen batekin **bat egiteko aukera** ere badago. Horretarako, bi aukera daude:

- Alde batetik, **programatutako bilerarik** egonez gero, dagokion bileraren izenean klik baino ez da egin beharko harekin batzeko.
- Bestalde, programatutako bilerarik ez badago, baina bilerarekin bat egiteko **kode bat badago**, "**Erabili bilera-kode bat**" sakatu beharko da. Horren ondoren, leiho bat irekiko da, eta bertan bileraren kodea sartu eta "**Jarraitu**" sakatu beharko da (6. irudia).



6. irudia. "Jamboardetik kodedun bilera batekin bat egitea". Geuk egina.

Behin bileran, arbel birtual bat erabiltzeko aukerak 5. irudian azaldutako berberak dira.

### ⚠ ADI!

#### INTERFAZEAREN DESBERDINTASUNAK

Beste batzuetan aipatu den bezala, Google Meeten interfazea aldatu egin daiteke erabiltzen den gailuaren arabera (ordenagailuak, telefonoak, gailu mugikorrak...). Gauza bera gertatzen da Google Jamboard tresnarekin. Horregatik, orain arte aipatutako informazioa aldatu egin daiteke, Google Meet eta Jamboard erabiltzeko baldintzen arabera.



### Google Jamboarden etorkizuneko desaktibazioa

Googlek berak iragarri duenez, zeinarenak baitira Google Meet eta **Google Jamboard**, azken hori **ez da eskuragarri egongo** 2024ko abenduaren 31tik aurrera, webean, Google Meeten eta Android eta iOS gailuetan.

Erabaki horren arrazoi nagusia da Jamboarden erabiltzaileek azken urteotan adierazi izana **arbeleko beste tresna batzuek** talde-lanerako **zerbitzu hobea**, efikazia handiagoa eta funtzio aurreratu gehiago eskaintzen dituztela. Horregatik guztiagatik, **Googlek** Google Jamboard desaktibatzea eta, **Dokumentuen, Kalkulu-orrien eta Aurkezpenen bidez, eduki-lankidetzaren sustapenari heltzea erabaki du** (7. irudia).



7. irudia. "Google Workspaceren eduki-lankidetz". Geuk egina, honako hauen bidez: Workspace, Dokumentuak, Kalkulu-orriak, Aurkezpenak eta Jamboard.

Hala ere, aplikazio hori **ez da berehala desaktibatuko**; aitzitik, Jamboardek eskuragarri egoteari utzi arte, tresna horren erabiltzaileek **beren proiektuak deskargatu eta migratu** ahal izango dituzte, gal ez ditzaten.

Ildo horretan, Google beste aplikazio batzuekin lankidetzan ari da, hala nola FigJam, Lucid Software eta Mirorekin, Google Jamboarden sortu diren Jamen migrazio-prozesua zehazteko. Aplikazioa erabili duen bitartean erabiltzaile batek sortutako arbelei egiten die erreferentzia "Jam" terminoak.



**⚠ ADI!****IZAN KONTUAN HONAKO HAU:**

Baliteke beste plataforma batera esportatutako Jama, behin migrazioa eginda, guztiz editagarria ez izatea. Horregatik, gomendatutako aplikazio bakoitzaren webgune ofiziala kontsultatu behar da, haren ezaugarriak ezagutzeko eta horri buruzko informazio gehiago lortzeko.

**i Gehiago jakiteko**

Honako iturri hauen bidez, Google Jamboardi eta hark ahalbidetzen dituen funtzioei buruzko informazio gehiago lor daiteke. Gainera, etorkizuneko desaktibazioan eta eskainitako alternatibetan gehiago sakontzeko aukera dago.

**Jamboardekin kolaboratu Google Meeten - Google Meeten laguntza**  
([e.digitall.org.es/jamboard](https://e.digitall.org.es/jamboard))

**Google Jamboardek eskuragarri egoteari utziko dio - Jamboarden laguntza**  
([e.digitall.org.es/desactivacion-jamboard](https://e.digitall.org.es/desactivacion-jamboard))







### Gehiago jakiteko

Google Meeten laguntza (d.g.). **Jamboardekin kolaboratu Google Meeten.** 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: [https://support.google.com/meet/answer/10071448?hl=es-419&ref\\_topic=14074743&sjid=18111552751303471284-EU](https://support.google.com/meet/answer/10071448?hl=es-419&ref_topic=14074743&sjid=18111552751303471284-EU)

Googleren laguntza (d.g.). *Google Jamboardek eskuragarri egoteari utziko dio.* Jamboarden laguntza. 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: [https://support.google.com/jamboard/answer/14084927?hl=es-419&ref\\_topic=14084553&sjid=10577767837361931895-EU](https://support.google.com/jamboard/answer/14084927?hl=es-419&ref_topic=14084553&sjid=10577767837361931895-EU)

Google Meeten laguntza (d.g.). *Inkestak egitea Google Meeten.* 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: <https://support.google.com/meet/answer/10165071?hl=es&sjid=17259047444635684007-EU#zippy=>

Google Meeten laguntza (d.g.). *Aurkeztu zure pantaila bideokonferentzia batean.* 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: <https://support.google.com/meet/answer/9308856?hl=es-419&co=GENIE.Platform%253DDesktop>

Google Docs (d.g.). *Garatu ideiak zure taldearekin Google Docsen.* 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: <https://www.google.com/intl/es/docs/about/>

Google Sheets (d.g.). *Datuetan oinarritutako erabakiak hartu Google Sheetsekin.* 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: <https://www.google.com/intl/es/sheets/about/>

Google Slides (d.g.). *Kontatu istorio erakargarriak Google Slidesekin.* 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: <https://www.google.com/intl/es/slides/about/>

Google Workspace (d.g.). *Taldeak nola komunika daitezkeen, edukia nola sor dezaketen eta nola jardun dezaketen lankidetzan, tamaina edozein dutela ere.* 2023ko urriaren 19an hartua, hemendik: <https://workspace.google.com/>

Google Workspace (d.g.). *Jamboard.* <https://workspace.google.com/products/jamboard/>



Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.1** Teknologia digitalen bidez  
elkarri eragitea

# Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Zoomen





## Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Zoomen

### Bideokonferentzia baten kudeaketa aurreratua Zoomen

Zoomen aukerak aprobetxatzen jakiteko gaitasunak **plataformaren funtzionamendua** ezagutu beharra dakar, baita eskaintzen dituen tresnak eta funtzioak ezagutu beharra ere. Funtsezkoa da komunikatzeko, antolatzeke eta teknologia kontrolatzeko trebetasunak izatea, bilera birtual bat **kudeatzeko eta bertan elkarrekin jarduteko**.

Zoom plataforma ezagunenetako bat da, testuinguru askotan **erabiltzeko erraza** delako, eta gailu mugikorretan eta mahaigaineko bertsioan dagoelako eskuragarri.

**Beste pertsona batzuekin urrutitik lan egiteko**, beharrezkoa da egoera desberdinetan elkarreraginak eta elkarriketak kudeatzeko gai izatea. Horretarako, komeni da **jardunbide egokiak** aplikatzea, hala nola bilera alde aurretik planifikatzea. Halaber, konexio esanguratsuak ezartzea, eskura dauden **tresna kolaboratibo** guztiak baliatuta.

Testuinguru horretan, funtzio aurreratu batzuen kudeaketan eta erabileran sakonduko da, Zoomeko bideokonferentzia batean produktibitatea hobetzeko.



#### BIDEOKONFERENTZIA BATEN KUDEAKETA AURRERATUA ZOOMEN

*Aurreko mailan planteatutako agertokitik abiatuta, bideokonferentzia batean funtzio aurreratuak nola erabili erakutsiko da bideo honetan. Agertoki bat planteatuko da, non ikasleak tresnak erabiltzen ikasiko duen: arbelak, pantaila partekatzea, inkestak eta abar.*

[e.digital.org.es/A2C21C2V07](https://e.digital.org.es/A2C21C2V07)

#### ⚠ ADI!

Zoomeko bilera birtualetako tresnak eta funtzioak ezberdin ikus daitezke mahaigainerako edo gailu mugikorretako bertsioaren arabera (1. irudia).



1. irudia. Bistaratzeko desberdina. (Zoometik hartutako irudia).

#### ⚠ ADI!

Oso produktiboa da, ingurune birtualetan, aurkezpenetarako, urrutiko hezkuntzarako, mahaigain partekatua kontrolerako, arazoak konpontzeko eta askoz ere helburu gehiagorako.

### Pantaila partekatzea

Pantaila partekatzeko funtzioa (2. irudia) oso baliagarria da bilera birtual interaktiboagoa eta kolaboratiboagoa lortzeko. Norberaren pantailan gertatzen ari dena gainerako parte-hartzaileei **aldi berean** erakusteko aukera ematen du.



Hauek dira Zoomeko bideokonferentzia batean parteka daitezkeen **eduki motak**:

- Mahaigaineko edo telefonoko **pantaila osoa**.
- **Aplikazio** espezifiko bat edo bat baino gehiago.
- Pantailaren **zati** bat.
- **Bigarren kamera** baten edukia.
- Tokian bertan biltegitratutako **bideoak**.
- Gailutik erreproduzitutako **audioa**.



2. irudia. Partekatzeko ikonoa (Zoom).

**i** *Gehiago jakiteko*

Zoom. **Pantaila edo mahaigaina partekatzera Zoomen** ([e.digitall.org.es/compartir-zoom](https://e.digitall.org.es/compartir-zoom))

### Zoomeko arbel digitala

Atal honetan, sakon zehaztuko da **arbel digitalaren erabilera**, ideiak trukatzeko, planifikatzeko eta elkarrekin ikasteko **aukera ematen duena**. Zoomek ediziorako, oharretarako, iruzkinetarako eta etiketatzeko tresna sendoak ditu, taldeen arteko **lankidetzara** errazten dutenak.

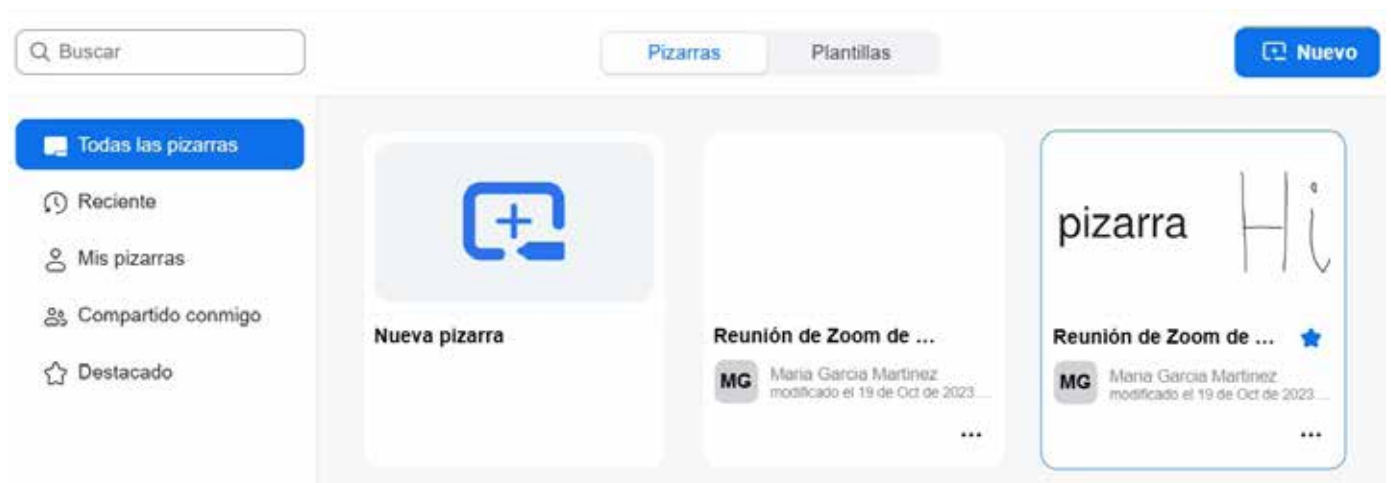


3. irudia. Arbelaren ikonoa (Zoom).

Posible da arbel bat sortzea Zoomeko bilera batetik edo **web-mintegi** batetik abiatuta, **kontrol-panelaren** ikonotik (3. irudia), **web-ataritik** edo Zoomeko **web-aplikaziotik**.

### Nola sortu arbela

Lehenik, egin klik Zoomeko kontrol-panelaren ikonoan. Ondoren, arbela **sortzeko eta irekitzeko** hainbat aukera dituen leiho bat agertuko da (4. irudia).



4. irudia. Arbela irekitzeko aukerak (geuk egina).



Batez ere, hauek hauta daitezke:

- 1 | Arbel berria. Aukera horren bidez, lehentasun hauek konfigura daitezke:
  - **Lankidetzatza-modua:** editatzeko baimena ematen die parte-hartzaileei.
  - **Aurkezpen-modua:** bistaratzeko aukera besterik ez du ematen.
  - Arbela itxi ondoren, parte-hartzaileei **sarbidetza iraukorra** gaitzea edo ez.
- 2 | Berriki erabilitako arbelak.
- 3 | Zoom-txantiloia erabilgarriak.
- 4 | Beste aukera batzuk: bilera batean erabilitako arbelak eta txantiloak nabarmentzea edo txantiloia partekatuak hautatzea.

#### OHARRA

##### TXANTILOIAK

Zoomek **alde aurretik definitutako** diseinu ugari eskaintzen ditu, edukia azkarrago eta eraginkorrago sortzeko **pertsonalizatu** eta **berrerabili** daitezkeenak. **Hainbat kategoriatako** txantiloak hauta daitezke: zientzia eta hezkuntza, estrategia eta plangintza, mapen eta diagramen trazadura eta abar. Adibidez, mapa mentalaren moduko txantiloia bat erantsi daiteke, ideiak antolatu eta bistaratzeko.

Taula ireki ondoren, **arbela** erakundeko edozein pertsonarekin edo kanpoko erabiltzaileekin **parteka** daiteke.

#### Gehiago jakiteko

Zoom. **Zoomeko arbel digitalerako hurbilpena.** ([e.digitall.org.es/pizarra-digital-zoom](https://e.digitall.org.es/pizarra-digital-zoom))

Zoom. **Arbela partekatzea.** ([e.digitall.org.es/whiteboard-zoom](https://e.digitall.org.es/whiteboard-zoom))

### Plataformako erabilerak

Zoomeko arbel digitala hainbat testuingurutan erabil daitezkeen **tresna moldakorra** da. Funtzio horren **erabileraren kasurik** ohikoenak honako hauek dira:

- **Ideiak trukatzeko eta garatzeko saioak:** arbeleko tresna aurreratuek ideiak modu bisuarean zabaltzen, laburtzen eta argitzen laguntzen diete erabiltzaileei. Adibidez, aukeratutako gai bati buruzko ohar itsasgarriak edo mapa mentalak sortuz.



- **Aurkezpena eta irakaskuntza:** arbel birtualaren ezaugarriek, hala nola oihal zabalgarriak edo ukimen-euskarriak, asko errazten dituzte aurkezpena eta irakaskuntza. Adibidez, oso erabilgarria izan daiteke kontzeptuak ilustratzeko eta ideiak eskematizatzeko.
- **Bilerak eta tailerrak:** arbel digitalak lan-saioetan eta bileretan txerta daitezke, eta lankidetzaren modu erabat berriak eskaintzen dituzte.

### Online-arbelaren ezaugarriak

Zoomeko online-arbelak eskaintzen dituen ezaugarriek komunikazio- eta lankidetzaren gaitasun aurreratuak ahalik eta gehien aprobetxatzen laguntzen diete erabiltzaileei. Jarraian, funtsezko ezaugarriak zehaztuko dira (5. irudia):



5. irudia. Online-arbelaren ezaugarriak (geuk egina).

### Eskuragarri dauden oharpen-tresnak

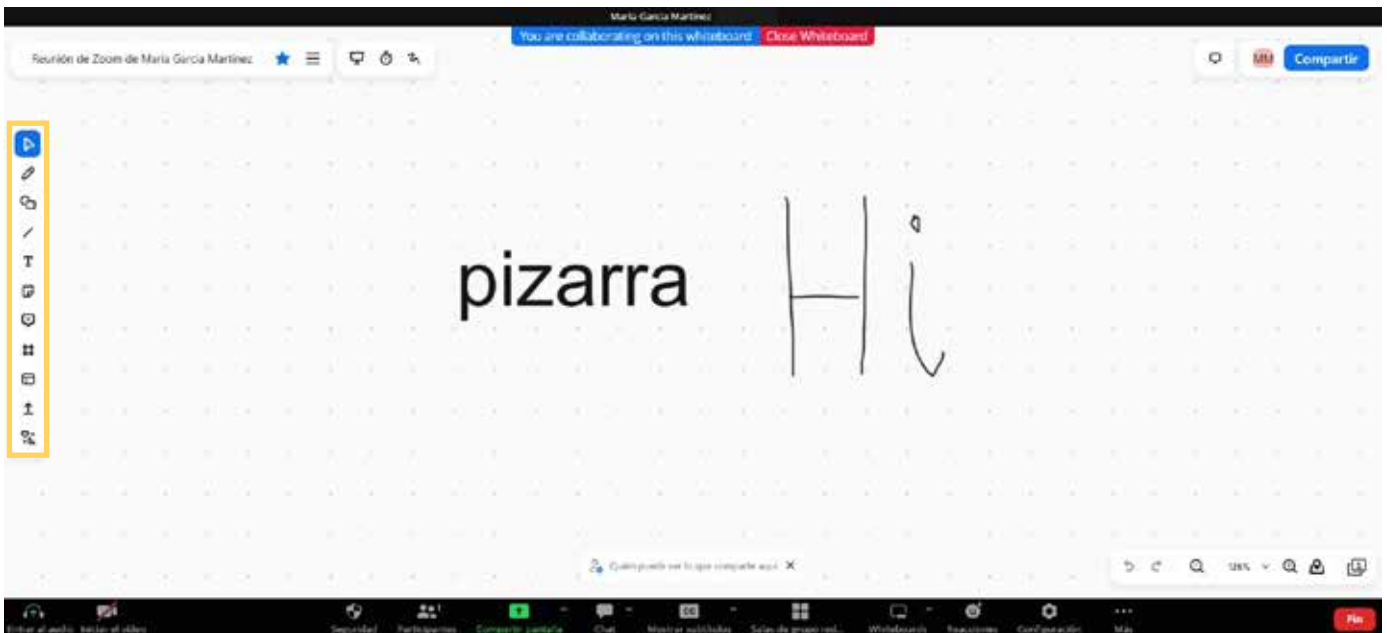
Zoomek **oharpen-tresna** erabilerrazak eskaintzen ditu bideodeian zehar. Parte-hartzaileei aukera ematen die partekatutako edukiaren inguruan lankidetzan aritzeko, ideiak trukatzeko eta marrazteko. Hau da, bileran zehar oharrak erantsi daitezke pantaila partekatzen den bitartean. Zoomeko arbel digital bat partekatu edo ikusten denean ere oharpen-tresnak erabil daitezke.

Arbela editatzeko taula ireki ondoren, oharpen-tresnak agertzen dira pantailaren ezkerrean (6. irudia).

### OHARRA

#### ARBELA ERABILTZEKO MUGAK

Zoomek hainbat arbel-aukera eskaintzen ditu: oinarrizko arbela, arbela eta plus arbela. Bakoitzak hainbat ezaugarri eta funtzio eskaintzen ditu, prezioaren eta aukeratutako planaren arabera.



6. irudia. Taula (geuk egina).

Kontrol gehienetan, lehenik eta behin, tresnaren gainean klik egin behar da ikonoak oihalean arrastatu ahal izateko. Ondoren, mota horretako objektu bat sortuko da marrazteko, formak eransteko, testua idazteko eta abarrerako.

Hona hemen eskuragarri dauden oharpentresna horietako batzuen **funtzioak** (7. irudia):

**ESKURAGARRI DAUDEN OHARPEN-TRESNAK**

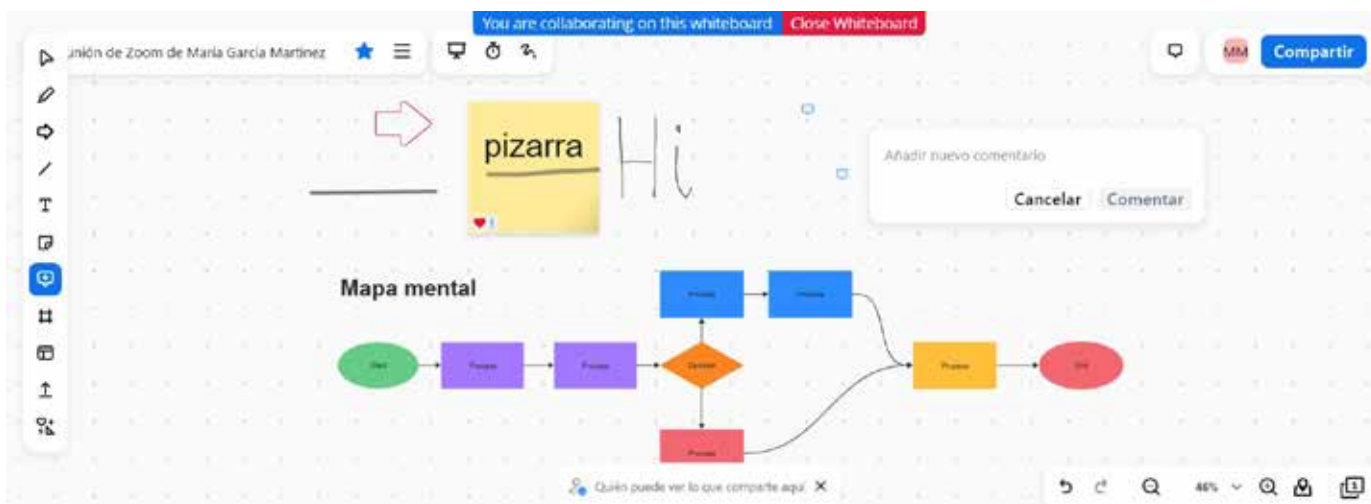
| Ikonoa | Tresnak                        | Funtzioak   |
|--------|--------------------------------|---|
|        | <b>Marrazketa eta idazketa</b> | Oharren tamaina aukeratu, mugitu edo aldatzeko aukera ematen du.  |
|        | <b>Arkatza</b>                 | Taulan marrazteko, nabarmentzeko eta idazteko aukera ematen die parte-hartzaileei. Zehaztasun handiagoa izateko, pantailaren kurtsoa edo tableta grafiko bat erabiltzea komeni da. Marrazketa- aukerak ere pertsonalizatu daitezke, hala nola kolorea edo marraren lodiera.                                     |
|        | <b>Forma, marra edo testua</b> | Tresna horiei esker, testua eta formak erantsi daitezke, hala nola laukizuzenak, zirkuluak eta geziak. Marra zuzenak edo kurbatuak ere bai. Marrazketa- aukera horiek pertsonalizatu egin daitezke, hala nola formaren ingerada, iturriaren tamaina edo kolorea.  |
|        | <b>Ohar itsasgarria</b>        | Bilera birtualean, antolatzeko eta informazio garrantzitsua nabarmentzeko, testu-oharrak eransteko aukera ematen die parte-hartzaileei. Ohar itsasgarriak simulatzean datza, ideiak argitzeko edo modu bisualean nabarmentzeko. Oharraren kolorea aldatu, emotikono bat gehitu edo testu-formatua alda daiteke. |
|        | <b>Iruzkinak egitea</b>        | Iruzkin bat denbora errealean erantsi daiteke bilera birtual edo aurkezpen batean. Horrek azalpenak ematen eta informazioa argitzen lagun dezake.   |



| Ikonoa | Tresnak                     | Funtzioak   |
|--------|-----------------------------|---|
|        | <b>Markoa</b>               | Taulan marko bat erantsi eta haren formatua hauta daiteke. Adibidez, A4 formatua edo gutun mota.  |
|        | <b>Txantiloiak</b>          | Edukia sortzeko aldeaz aurretik definitutako hainbat diseinuren artean hautatzeko aukera ematen du. Adibidez, fluxu-diagramaren txantiloia bat erantsi daiteke, prozesuak eta lan-fluxuak bistaratzeko. |
|        | <b>Fitxategia kargatzea</b> | Arbeleko elementuei buruzko ohar espezifikoak iradokitzeko balio dute, hala nola zuzenketak edo hobekuntzak.  |
|        | <b>Beste tresna batzuk</b>  | Hainbat aukera eskaintzen ditu: esaterako, mapa mental bat sortzea edo eduki aberastua txertatzea, hala nola YouTube, Vimeo eta beste.  |

7. irudia. Taula (geuk egina).

Jarraian, objektuak Zoomeko arbeleko taulan nola geratuko liratekeen erakusten duen adibide bat emango da (8. irudia):



8. irudia. Oharpen-tresnen adibideak (geuk egina).

**i Gehiago jakiteko**

Zoom. **Oharpen-tresnak lankidetzarako erabiltzea.** ([e.digitall.org.es/anotaciones-zoom](https://e.digitall.org.es/anotaciones-zoom))

**Bileretarako bozketak**

Zoomek bozketa-funtzio bat ematen du, eta horrek aukera ematen die bileraren antolatzaileei **inkestak sortzeko** eta parte-hartzaileen **emaitzak lortzeko**. Bereziki baliagarria da iruzkinak biltzeko, iritziak neurtzeko eta erabaki kolektiboak hartzeko.





**Aukera bakarrek edo aukera anitzeko** inkesta-galderak sortzeko aukera ematen du funtzio horrek. **Bozketa aurreratua** ere sor daitezke, honako aukera hauek gehitzeko: bat-etortzeak, lehentasun-ordena, erantzun laburra eta erantzun luzea.

## OHARRA

### BOZKETEN MUGAK

- Anfitrioniak bakarrik editatu edo erantsi ditzake bozketak bilera batean. Anfitrioniaren edo haren kidearen rola beste erabiltzaile bati transferitzen bazaio, ordurako sortutako bozketak baino ezin izango ditu abiarazi erabiltzaile horrek.
- Gehienez ere 50 bozketa sor daitezke bilera bakar baterako, eta gehienez ere, 10 galdera bozketako.
- Bilera batean bozketa bera berriz ere abiarazten bada, bozketaren txostenak azken inkestaren datuak baino ez ditu erakutsiko.

Bozketetako galderak **zuzeneko saio baten aurretik edo saioan bertan** sor daitezke.

**Bilera baten aurretik bozketa bat sortzeko** urratsak honako hauek dira:

- 1 | **Abiarazi saioa** Zoomen.
- 2 | Egin klik, nabigazio-menuan, **“Bilerak”** aukeran.
- 3 | Egin klik programatutako bileraren **gaian edo izenean**.
- 4 | Bozketa-fitxan, programatutako bileraren xehetasunen behealdean, sakatu **“Erantsi”**.
- 5 | Jarraian, bozketaren izenburua erantsi behar da eta inkestaren galderak eta erantzunak idatzi behar dira.

Honako xehetasun hauek konfiguratu daitezke:

- a | Galdera **mota**: aukera **bakarra edo anitza**.
  - b | Galdera **gehiago** eta horien balizko erantzunak **eranstea**.
  - c | Parte-hartzaileei **modu anonimoan** erantzuteko aukera ematea.
  - d | **Bozketen liburutegira** atxikitzea. Hori baliagarria da inkestara berriro ere sartzeko eta hura hurrengo bileretan berrerabiltzeko.
- 6 | Sakatu **“Gorde”** amaitzeko. Bozketa behin sortuta, parte-hartzaileek inkestetako galderari erantzun diezaiekete bileran zehar.

Anfitrioni-rola duen pertsonak zuzenean ikus ditzake emaitzak, eta gainerako parte-hartzaileekin partekatu. Halaber, **bozketaren txostena** deskargatu eta **erantzunen bilduma ikus daiteke**, erregistratzeko eta ondoren aztertzeko.

### ⚠ ADI!

#### Unearen arabera:

Bozketa bilera aurretik sortuz gero, galderen liburutegira sar gaitzke, aurreko bozketetako inkestak berrerabiltzeko. Inkesta bat zuzenean sortu edo editatzen bada, web-atarira birbideratzen da prozesua osatzeko.



Horretarako, Zoomeko nabigazio-menura jo behar da, eta **“Txostenak”** aukeran klik egin. Bilera amaitu ondoren, erregistro- eta bozketa-txostenak eskura daitezke hortik. Bozketa-txostenak honako informazio hau jaso dezake:

- Erabiltzaile-izena eta helbide elektronikoa.
- Erantzunaren erregistro-data eta -ordua.
- Bozketaren galdera eta parte-hartzailearen erantzuna.

### **i** Gehiago jakiteko

Zoom. **Bileretarako bozketak.** ([e.digitall.org.es/votaciones-zoom](https://e.digitall.org.es/votaciones-zoom))

Zoom. **Erregistrarako eta bozketetarako txostenak sortzea.** ([e.digitall.org.es/informes-zoom](https://e.digitall.org.es/informes-zoom))



**i** **Gehiago jakiteko**

Zoom. (2023). Zoomeko arbel digitalerako hurbilpena. 2023/10/23an berreskuratua hemendik: <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/4410916881421>

Zoom. (d.g.). Lankidetzak hobetu online-argelaren bitartez. 2023/10/23an berreskuratua hemendik: <https://explore.zoom.us/es/products/online-whiteboard/>

Zoom. (2023). Oharpen-tresnak lankidetzarako erabiltzea. 2023/10/23an berreskuratua hemendik: <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/115005706806>

Zoom. (2022). Bileretarako bozketak. 2023/10/23an berreskuratua hemendik: <https://support.zoom.us/hc/es/articles/213756303-Votaciones-para-reuniones>



# DigitAll

Comunicación  
y colaboración

## 2.2

### TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZ PARTEKATZEA





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.2** Teknologia digitalen  
bidez partekatzea

# NAS batean instala daitezkeen pakete baliagarrienak





## NAS batean instala daitezkeen pakete baliagarrienak

### Zer da pakete-zentro bat?

NAS pakete-zentro bat (Network-Attached Storage Package Center) sareko biltegiratze-gailu batean (NAS) exekutatzeko software bat da, eta NASean aplikazio gehigarriak instalatzeko eta konfiguratzeko aukera ematen du. Aplikazio gehigarri horiek produktibitate-tresnak, hedabideen zerbitzari-softwarea eta zaintza- eta segurtasun-softwarea barne har ditzakete, besteak beste.

Pakete-zentroek, oro har, web-erabiltzailearen interfaze bat ematen dute, erabiltzaileei NASean aplikazio gehigarriak erraz instalatu, eguneratu eta desinstalatzeko aukera ematen diena. Pakete-zentroak aplikazio horiek konfiguratzeko eta administratzeko modu erraz bat ere eskaintzen du, eta horregatik, soluzio erakargarria da, informatikan ezagutza aurreratua izan beharrik gabe, sareko biltegiratze-gailuaren funtzionaltasuna handitu nahi dutenentzat.



### Pakete-zentro ohikoenak

NAS ezagunen fabrikatzaile batzuek, hala nola Synology eta QNAPk, pakete-zentroak dituzte beren gailuetan, eta, beraz, gailu horiek aukera ezagun bihurtu dira sarean biltegiratzeko soluzio sendo eta pertsonalizagarriak bilatzen dituztenentzat. NAS-zerbitzari batean instala daitezkeen pakete baliagarrienak erabiltzaile bakoitzaren behar eta eskakizun espezifikoaren arabera izango dira. Hala ere, hauek dira NAS batean instala daitezkeen pakete ohikoenetako eta baliagarrienetako batzuk:

#### Segurtasun-kopiak

NASen backup-zerbitzuek NAS batean biltegiratutako datuen segurtasun-kopiak egiteko aukera ematen dute, informazio-galeratik babesteko. Merkatuan NASen hainbat backup-zerbitzu daude eskuragarri. Hona hemen horietako batzuk:

- 1| Time Machine:** Appleren sistema eragileetan integratutako backup-zerbitzu bat da, NAS bateragarrietan segurtasun-kopiak automatikoki egiteko aukera ematen duena.



**2 | Windows Backup:** Microsoften sistema eragileetan integratutako backup-zerbitzu bat da, NAS bateragarrietan segurtasun-kopiak automatikoki egiteko aukera ematen duena.

**3 | Synology Backup:** backup-software bat da, Synology markako NAS-gailuetan exekutatzeko dena. Datuen eta konfigurazioen segurtasun-kopiak modu erraz eta programatuan egiteko aukera ematen du.

**4 | QNAP Backup:** backup-software bat da, QNAP markako NAS gailuetan exekutatzeko dena. Datuen eta konfigurazioen segurtasun-kopiak modu erraz eta programatuan egiteko aukera ematen du.

**5 | Backblaze:** hodeiko backup-zerbitzu bat da, NAS batean biltegitratutako datuen segurtasun-kopiak Interneteko konexio baten bidez egiteko aukera ematen duena.

Kontuan hartu behar da, NASen backup-zerbitzuak NASetan biltegitratutako datuak babesteko tresna baliagarriak diren arren, garrantzitsua dela, halaber, backup-estrategia oso bat izatea, beste gailu batzuetan edota hodeian segurtasun-kopiak egitea barne hartzen duena, datuen babesa maximizatzen.

## Multimedia-zerbitzaria

NAS bat multimedia-zerbitzari gisa ere erabil daiteke, sare lokal berarekin konektatutako gailuetara multimedia- edukia transmititzeko. Merkatuan NASen multimedia-streamingeko hainbat zerbitzu daude eskuragarri, eta horietako batzuk honako hauek dira:

**1 | Plex:** multimedia-streamingeko plataforma bat da, NASetan biltegitratutako multimedia- edukia antolatzea eta sare lokal berarekin konektatutako gailuetara edo Internet bidez transmititzea ahalbidetzen duena.

**2 | Kodi:** multimedia-zentro bat da, NASetan biltegitratutako multimedia- edukia antolatzea eta sare lokal berarekin konektatutako gailuetara transmititzea ahalbidetzen duena.

**3 | Emby:** multimedia-streamingeko plataforma bat da, NASetan biltegitratutako multimedia- edukia antolatzea eta sare lokal berarekin konektatutako gailuetara edo Internet bidez transmititzea ahalbidetzen duena.





**4 | Twonky:** multimedia-zerbitzari bat da, NASetan biltegitratutako multimedia-edukia sare lokal berarekin konektatutako gailuetara transmititzea ahalbidetzen duena.

**5 | Serviio:** multimedia-zerbitzari bat da, NASetan biltegitratutako multimedia-edukia sare lokal berarekin konektatutako gailuetara edo Internet bidez transmititzea ahalbidetzen duena.

Garrantzitsua da kontuan hartzea, NASen multimedia-streamingeko zerbitzuak erabiltzeko, beharrezkoa dela NAS bateragarri bat izatea, baita NASean multimedia-streamingeko zerbitzua behar bezala konfiguratuta edukitzea ere. Gainera, sare-konexio egonkorra eta behar bezain azkarra izatea gomendagarria da, multimedia-edukia etenik gabe transmititzen dela bermatzeko.

## Web-zerbitzaria

NAS bat web zerbitzari gisa ere erabil daiteke web-orriak sare lokalean edo Interneten ostatatzeke eta argitaratzeko. Merkatuan NASen web-zerbitzariko hainbat zerbitzu daude eskuragarri, eta horietako batzuk honako hauek dira:

**1 | Apache:** kode irekiko doako web-zerbitzaria da, Linux sistema eragileetan exekutatzen dena. Programazio-lengoaia ugarirekin bateragarria da, eta webgune askok erabiltzen dute mundu osoan.

**2 | Nginx:** kode irekiko doako web-zerbitzaria da, Linux sistema eragileetan exekutatzen dena. Ezaguna da eskaerak prozesatzeko gaitasun handia duelako eta web-trafiko asko maneiatzeko gaitasuna duelako.

**3 | Microsoft IIS:** Microsoften web-zerbitzari bat da, Windows sistema eragileetan exekutatzen dena. Web-teknologia ugarirekin bateragarria da, eta Windows plataforma gisa erabiltzen duten enpresa askok erabiltzen dute.

**4 | Lighttpd:** kode irekiko doako web-zerbitzaria da, Linux sistema eragileetan exekutatzen dena. Ezaguna da baliabide gutxi erabiltzen dituelako eta abiadura handia duelako.

**5 | Synology Web Station:** web-zerbitzariko zerbitzu bat da, Synology markako NAS-gailuetan integratua. Webguneak sare lokalean edo Interneten modu erraz eta seguruan ostatatzeke eta argitaratzeko aukera ematen du.







Garrantzitsua da kontuan hartzea, NAS bat web-zerbitzari moduan erabiltzeko, beharrezkoa dela NAS bateragarri bat izatea, baita NASean web-zerbitzariko zerbitzua behar bezala konfiguratuta edukitzea ere. Gainera, sare-konexio egonkorra eta behar bezain azkarra izatea gomendagarria da, NASean ostatatuta webguneetara azkar eta etenik gabe sartzea bermatzeko.

## Fitxategien sinkronizazioa

Zerbitzari bateko fitxategiak sinkronizatzeko zerbitzuek aukera ematen dute fitxategiak hainbat gailutan eguneratuta edukitzeko. Zerbitzu horiek oso baliagarriak dira talde-lana egiteko edo hainbat gailutatik fitxategi beretara sartzeko.

Hauek dira artxiboak sinkronizatzeko zerbitzu ezagunenetako batzuk:

**1 | OwnCloud:** kode irekiko aplikazio bat da, hainbat gailutan fitxategiak sinkronizatzeko aukera ematen duena, NAS-zerbitzarietan barne. OwnCloudek hainbat sinkronizazio-aukera eskaintzen ditu, hala nola fitxategiak denbora errealean sinkronizatzea eta fitxategiak beste erabiltzaile batzuekin partekatzeko aukera.

**2 | Nextcloud:** OwnClouden antzeko aplikazio bat da, kode irekikoa hori ere, hainbat gailutan fitxategiak sinkronizatzeko aukera ematen duena. Nextcloudek sinkronizazio-aukera ugari eskaintzen ditu, beste erabiltzaile batzuekin denbora errealean lankidetzan aritzeko eta hodeian hainbat zerbitzurekin integratzeko aukera barne.

**3 | Dropbox:** fitxategiak sinkronizatzeko hodeiko zerbitzu ezagunenetako bat da. Hainbat gailutan fitxategiak sinkronizatzeko eta edozein lekutatik haietara sartzeko aukera ematen du. Dropboxek hainbat ordainketa-plan eskaintzen ditu, biltegitratze-ahalmen desberdinekin.

**4 | Google Drive:** fitxategiak sinkronizatzeko hodeiko zerbitzu ezagunenetako beste bat da. Hainbat gailutan fitxategiak sinkronizatzeko eta edozein lekutatik haietara sartzeko aukera ematen du. Google Drivek hainbat ordainketa-plan eskaintzen ditu, biltegitratze-ahalmen desberdinekin.



Garrantzitsua da kontuan hartzea erabiltzaile bakoitzaren behar espezifikoaren eta erabilitako NAS-zerbitzariaren ezaugarrien arabera hautatu behar dela fitxategiak sinkronizatzeko zerbitzua.

## Urruneko sarbidea

NAS-zerbitzari baterako urruneko sarbide-zerbitzuak zerbitzarian gordetako datuetara Internet bidez eta edozein lekutatik sartzeko aukera ematen duten aplikazioak dira. Zerbitzu horiek oso baliagarriak dira edozein lekutatik lan egiteko, gailu mugikorretatik NAS-zerbitzariko datuetara sartzeko eta beste pertsona batzuekin fitxategiak partekatzeko.

Hona hemen NAS-zerbitzarietarako urruneko sarbide-zerbitzu ezagunenetako batzuk:

- 1 | VPN:** Sare pribatu birtual (VPN) batek erabiltzailearen gailuaren eta NAS-zerbitzariaren arteko Internet bidezko konexio seguru bat ezartzeko aukera ematen du. Hartara, erabiltzailea sare lokal berean egongo balitz bezala sar daiteke NAS-zerbitzarira, eta modu seguruan sar daiteke zerbitzarian biltegitratutako datuetara.
- 2 | FTP/SFTP: FTP (File Transfer Protocol)** protokoloak eta haren aldaera seguruak, **SFTPk (Secure File Transfer Protocol)**, aukera ematen dute fitxategiak erabiltzailearen gailuaren eta NAS-zerbitzariaren artean urrunetik transferitzeko. Protokolo horiek oso baliagarriak dira tamaina handiko fitxategiak partekatzeko eta hodei-zerbitzuekin sinkronizatu ezin diren fitxategiekin lan egiteko.
- 3 | Web-zerbitzariak:** NAS-zerbitzariko web-zerbitzari batek aukera ematen du web-nabigatzaile baten bidez zerbitzarian biltegitratutako fitxategietara sartzeko. Fitxategiak beste pertsona batzuekin partekatzeko aukera erraza eta praktikoa da.
- 4 | Hodei-zerbitzua:** NAS-zerbitzari batzuek hodei-zerbitzu pertsonalizatu bat konfiguratzeko aukera ematen dute. Horrela, erabiltzaileak, aplikazio mugikor edo web-nabigatzaile baten bidez, edozein lekutatik sar daitezke zerbitzarian biltegitratutako datuetara.

Garrantzitsua da kontuan hartzea erabiltzaile bakoitzaren behar espezifikoaren eta erabilitako NAS-zerbitzariaren ezaugarrien arabera hautatu behar dela urruneko sarbide-zerbitzua. Gainera, zerbitzarira, sare lokaletik ez, kanpotik sartzen denez, kontuan hartu behar dira datuen segurtasuna eta pribatutasuna.





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.2** Teknologia digitalen  
bidez partekatzea

# WordPressen alternatibak





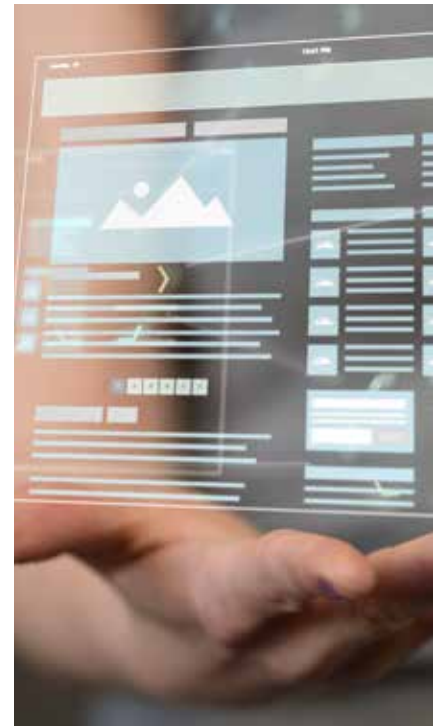
## WordPressen alternatibak

### Sarrera

CMS edo "Content Management System" bat (euskaraz, "Edukiak Kudeatzeko Sistema") webguneetan eduki digitala sortzeko eta administratzeko erabilitako software-plataforma bat da. CMS batek edukiak sortzea, editatzea, antolatzea eta argitaratzea errazten du. Webgune baten edukia kontrolatzeko eta kudeatzeko erabil daiteke, programazioan trebetasun tekniko aurreratuak izan beharrik gabe. Izan ere, erabiltzaile-entzutek intuitibo bat eskaintzen du, **webgunearekin** CMSrik gabeko aukerak baino elkarreragin askoz ere errazagoak izatea ahalbidetzen duena, horrek ekarriko bailuke **webguneko** eduki guztia kode moduan idatzi eta fitxategi edo karpeta bakoitza zuzenean zerbitzarira igo beharra. Gainera, CMS batek lankidetzak eta bertsioen kontrola errazten ditu, erabiltzaile askori proiektu berean lan egiteko eta lan-fluxu koherente bati jarraitzeko aukera emanda. Azkenik, CMS askok ezaugarri integratuak dituzte bilaketa-tresnenezko gunea optimizatzeko (ingelesezko SEO siglekin ezagutzen dena: Search Engine Optimization), segurtasuna hobetzeko eta analisiak eta txostenak emateko.

Gaur egun, WordPress da CMS ezagunena, eta erabilera-eremukoetan alde handia du gainerakoekin. Blogak sortzeko plataforma gisa jaioa, WordPressen eboluzionatu egin du hainbat webgune mota hartzeko gai izateko, hala nola blog pertsonalak, online-dendak eta gune korporatiboak. Erabilerraza delako da ezaguna, interfaze intuitiboa baitu, erabiltzaileek edukiak erraz sortzeko eta editatzeko aukera ematen duena. Gainera, gaien eta pluginen biltegi handi bat du, webgunearen itxura eta funtzioak xehetasun handiz pertsonalizatzea ahalbidetzen duena. WordPressen erabiltzaile- eta garatzaile-komunitate handia ere badu, euskarri eta baliabide gehigarriak eman ditzakeena. Horregatik, WordPressen erabilera xehetasunez azaldu da beste bideo eta dokumentu batzuetan.

Hala ere, WordPress ez da eskuragarri dagoen aukera bakarra. WordPressen beste alternatiba asko daude, eta aukera bikaina izan daitezke horiek ere, erabiltzailearen beharren eta lehentasunen arabera. Dokumentu honetan, WordPressen alternatiba nagusietako batzuk aurkeztuko dira.





## Joomla

Joomla beste CMS ezagun eta sendo bat da, webguneak modu intuitiboan sortu eta administratzeko aukera ematen duena. Joomla kode irekiko softwarea da (Open Source). Ezaguna da bere malgutasunagatik eta sendotasunagatik, eta oso tresna baliagarria da hainbat webgune mota sortzeko, hala nola blog pertsonalak, webgune korporatiboak eta merkataritza elektronikoko atariak.

Beste CMS batzuekin alderatuta, Joomla erdibidean dago. WordPress, adibidez, errazagoa eta atseginagoa da hasiberrientzat, baina mugatua izan daiteke webgune oso konplexuetarako. Bestalde, beste CMS batzuek Joomla baino malgutasun eta sendotasun handiagoa eskaintzen dute, baina ikaskuntza-kurba nabarmenago baten truke: Drupal, esaterako (jarraian deskribatuko dugu).



## Ezaugarriak

Joomlaren ezaugarri nagusietako bat eduki mota pertsonalatuak erabiltzeko gaitasuna da. Horrek esan nahi du hainbat eduki mota sortu eta kudea daitezkeela, orri estandarretatik eta blog-sarreretatik harago, eta webgunearen behar espezifikoetara egokitzen dela.

Joomlak erabiltzailearen sarbidea kontrolatzeko sistema indartsua ere badu, erabiltzaileei hainbat sarbide-maila eta baimen esleitzeko aukera ematen duena. Hori bereziki baliagarria da kolaboratzaile asko edo hainbat erabiltzaile-maila dituzten webguneetan.

Gainera, Joomla ez lutzapen ugari eskaintzen ditu, WordPressen pluginen antzekoak, webgunearen funtzionalitateak zabaltzeko aukera ematen dutenak.

## Joomla erabiltzea

Joomla erabiltzeko, ikaskuntza-prozesu bat egin behar da hasieran. Bere administrazio-interfazea WordPressena baino konplexuagoa da, baina harekin ohitu ondoren, intuitiboa eta indartsua da. Joomla pertsonalizazio-aukera ugari eskaintzen ditu, webgunearen edukiaren eta itxuraren gaineko kontrol zehatza ahalbidetzen dutenak.



## Abantailak eta eragozpenak

Joomla plataforma indartsua eta malgua da, baina desabantailak ere baditu. Abantailen artean, eduki mota pertsonalizuak erabiltzeko gaitasuna eta sarbidea kontrolatzeko bere sistema sendoa nabarmentzen dira. Gainera, Joomla bere segurtasunagatik eta egonkortasunagatik da ezaguna.

Desabantailen artean, ikaskuntza-kurba nabarmenagoa izan daiteke WordPressena baino. Bere funtzionamendua behin ulertuta Joomla intuitiboa den arren, izugarri zaila izan daiteke hasieran, batez ere hasiberrientzat. Gainera, Joomla WordPressen baino erabiltzaile-komunitate txikiagoa du, eta horrek baliabide eta euskarri gutxiago izatea ekar dezake.

## Drupal

Drupal beste CMS bat da, oso erabilia. WordPress baino konplexuagoa eta sendoagoa da, eta pertsonalizazio-maila handia ahalbidetzen du. Bere segurtasunagatik eta eskalagarritasunagatik ere nabarmentzen da. Horregatik guztiagatik, Drupal WordPress baino egokiagoa da webgune handi eta pertsonalizatuertako; oso ezaguna da enpresa eta erakunde handien webguneen artean.

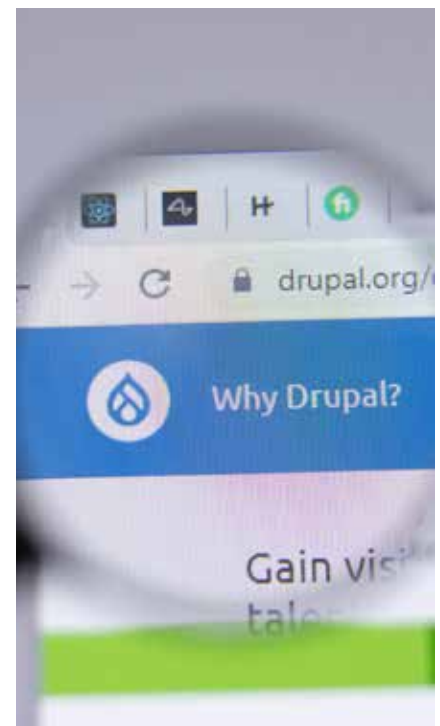
Drupalek WordPressen baino ikaskuntza-kurba nabarmenagoa du, ordea, eta baliteke, bere funtzio aurreratuei ahalik eta probetxurik handiena ateratzeko, trebetasun tekniko handiagoa behar izatea. WordPress erabilerrazagoa da eta esperientzia hobe eskaintzen die hasiberriei.

## Ezaugarriak

Drupal bere modularitateagatik eta malgutasunagatik nabarmentzen da. Eduki mota pertsonalizuak sortzeko aukera ematen du, eta erabiltzaileen eta haien rolen gaineko kontrol zabala eskaintzen du. Drupalek modulu ugari ditu, guneari funtzio gehigarriak erants diezazkioketenak, SEOtik merkataritza elektronikoraino.

## Drupal erabiltzea

Bere administrazio-interfazea argia den arren, aukera eta konfigurazio kopurua handiegia izan daiteke hasiberrientzat. Hala ere, konplexutasun horri esker, Drupal oso ondo egokitzen da proiektuaren premietara.





## Abantailak eta eragozpenak.

Drupalen abantaila nagusiak malgutasuna eta eskalagarritasuna dira, eta horregatik egokia da enpresa eta erakunde handien webguneetarako. Gainera, Drupalen segurtasun-ikuspegiak ospea du (segurtasuna lehentasuna da enpresa askorentzat).

Drupalen malgutasuna eragozpena izan daiteke, ordea, esperientzia tekniko handirik ez duten erabiltzaileentzat. Bere ikaskuntza-kurba nabarmenagoa da WordPress edo Joomlairena baino, eta baliteke denbora eta ahalegin handiagoa behar izatea hura menderatzeko.

## OpenCMS

OpenCMS kode irekiko CMS bat da, eta aukera bikaina da, Drupal bezala, oso kontrol eta pertsonalizazio handia behar duten proiektuetarako. WordPress eta PHP lengoaiaren teknologian oinarritzen diren beste CMS ezagun batzuk ez bezala, OpenCMS Java lengoaiaren teknologian oinarrituta dago, eta industriaren teknologia estandarrekin integratzen da, hala nola XML teknologiek; horrek erakargarri egiten du enpresa eta erakunde handientzat.

## Ezaugarriak

OpenCMSk funtzio ugari ditu integratuta, eduki-kudeatzaile bat, txantiloitresna bat eta nabigatzailean oinarritutako administrazio-interfaze bat barne. Proiektuak kudeatzeko eta argitalpena programatzeko aukera ematen du, eta hainbat hizkuntzatarako euskarri integratua du.

## OpenCMS erabiltzea

OpenCMS erabiltzeak web-garapenari buruzko ezagutza aurreratuagoa izatea eska dezake, WordPress eta beste CMS batzuekin alderatuta. Dena dela, malgutasun eta edukiaren egitura eta kudeaketaren gaineko kontrol handiagoa eskaintzen du, eta hori bereziki baliagarria izan daiteke tamaina handiko webguneetarako edo CMSren soluzio pertsonalizatuagoa behar duten erakundeentzat.





## Abantailak eta eragozpenak.

OpenCMSren abantaila nagusiak malgutasuna eta industriaren teknologia estandarrekiko integrazioa dira. Horrek ezin hobea egiten du CMSren soluzio sendo eta pertsonalizagarri bat bilatzen duten erakundeentzat. Hala ere, bere ikaskuntza-kurba nabarmenagoa izan daiteke erabiltzailearentzat gehiago orientatutako CMSrekin alderatuta: esaterako, WordPress edo Wix, jarraian aurkeztuko dena.

## Wix

Wix erabiltzaileari zuzendutako CMS bat da, erabilerraztasunagatik eta diseinu bisualaren ikuspegiagatik ezaguna. WordPress, Joomla edo Drupal bezalako CMS konplexuagoen kasuan ez bezala, Wix intuitiboa eta web-garapenean esperientziarik ez dutenentzat ere erabilerraza izateko dago diseinatuta.

## Ezaugarriak

Wixek "arrastatu eta askatu" motako editore bisuala du, erabiltzaileei haien webgunea modu bisualean diseinatzeko aukera ematen diena. Txantiloiei eta aplikazio ugari ditu guneari funtzio gehigarriak eransteko. Wixek SEO funtzio integratuak ere eskaintzen ditu, bilaketa-tresnetan gunearen ikusgarritasuna hobetzen laguntzeko.

## Wix erabiltzea

Wix erabiltzeko, txantiloiei bat hautatu, editore bisualarekin pertsonalizatu eta nahi dugun edukia erantsi besterik ez dugu egin behar. Ezin hobea da webgune erraz bat sortzeko soluzio azkar eta erraza bilatzen dutenentzat.

## Abantailak eta eragozpenak

Wixen abantaila nagusiak erabilerraztasuna eta diseinu-ikuspegia dira. Horregatik perfektua da webgune txiki eta pertsonaletarako edo enpresa txikienetarako. Hala ere, erabilerraztasunak mugak ere badakartza. Wixek ez du beste CMS batzuek bezainbesteko malgutasuna edo kontrola eskaintzen. Gainera, beste CMS batzuek ez bezala, funtzio gehigarriak behar izanez gero, Wixek garestia izan daitekeen prezio-eredu bat erabiltzen du.







## Beste aukera batzuk

Aurkeztu berri ditugun CMSez gain, badira beste CMS asko ere, gaur egun ospe handiagoa edo txikiagoa dutenak: adibidez, Magento, PrestaShop, Concrete5, Umbraco, Hubspot, Grav eta beste asko. Horietako bakoitza ezaugarri jakin batzuetatik nabarmentzen da, eta baliagarriagoa izan daiteke erabiltzaile mota jakin batentzat.

## Ondorioa

Laburbilduz, WordPress CMSren aukera ezaguna eta moldakorra da, baina beste alternatiba asko ere badira, erabiltzailearen premien eta trebetasunen arabera egokiak izan daitezkeenak.

### Gehiago jakiteko

Aurkeztutako CMS bakoitzari buruzko informazio zehatza lor daiteke webgune ofizialetan:

- **Joomla:** [joomla.org](http://joomla.org)
- **Drupal:** [drupal.org](http://drupal.org)
- **OpenCMS:** [opencms.org](http://opencms.org)
- **Wix:** [wix.com](http://wix.com)

Esteka horiek informazio zehatza emango dizute bakoitzaren funtzionamenduari buruz, bai eta gidak eta tutorialak ere, ahalik eta probetxurik handiena ateratzeko.



# DigitAll

Komunikazioa eta  
elkarlana

## 2.3

### TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZKO HERRITARREN PARTAIDETZA





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.3** Teknologia digitalen bidezko  
herritarren partaidetza

# Gobernu elektronikoa





## Gobernu elektronikoa

### Gobernu elektronikorako hurbilpena

#### Jatorria eta bilakaera

Gobernu elektronikoaren kontzeptua 1990eko hamarkadan sortu zen, iraultza digitalaren gorakadarekin bat. Teknologia digitala bizitzaren alderdi guztietan txertatzen hasi zen heinean, mundu osoko gobernuek informazioaren eta komunikazioaren teknologiek (IKT) administrazio publikoaren efizientzia, efikazia eta gardentasuna hobetzeko duten ahalmena aitortu zuten.

Hasieran, gobernu elektronikoaren helburua teknologia prozesuak automatizatzeko eta burokrazia murrizteko erabiltzea zen. Denborak aurrera egin ahala, ordea, ikuspegia aldatu egin da, teknologia honako helburu honekin erabiltzeko: herritarren partaidetza, gardentasuna eta kontu-ematea hobetzea.



#### Definizioa eta osagaiak

Gobernu elektronikoa honela defini daiteke: gobernu-erakundeek IKTak erabiltzea, herritarrei, enpresei, enplegatuei eta beste alderdi interesdun batzuei gobernu-zerbitzuetarako sarbidea eta haien entrega hobetzeko. Gobernu elektronikoaren funtsezko osagaiak hauek dira:

- **Azpiegitura teknologikoa:** hardwarea, softwarea, sareak eta datuak.
- **Online-zerbitzuak:** informaziorako eta gobernu-zerbitzuetarako sarbidea errazten dute.
- **Herritarren partaidetza:** herritarrek gobernuarekin jarduteko, erabakietan parte hartzeko eta transakzioak egiteko aukera ematen duten plataformak eta tresnak.

### Gardentasuna eta gobernu elektronikoa

#### Gardentasunaren garrantzia demokrazian

Gardentasuna funtsezko elementua da edozein demokraziatan. Herritarrei gobernuaren jarduerak ezagutzeko aukera ematen die, eta horrek, aldi berean, kontuak ematea eta ustelkeria eragozteko sustatzen du. Gardentasunak gobernu-erakundeekiko konfiantza ere sustatzen du, herritarrek ikus baitezakete erabakiak modu justu eta ekitatiboan hartzen direla.



## Gobernu elektronikoaren eginkizuna gardentasunaren sustapenean

Gobernu elektronikoa funtsezkoa izan daiteke gardentasuna sustatzeko. Gobernuak IKTak erabil ditzakete informazioa online argitaratzeko, modu egoki eta osoan. Politika-erabakiei, gobernu-kontratuei, gastu publikoei eta abarri buruzko informazioa barne har dezake horrek.

Gainera, gobernu elektronikoko tresnek herritarren partaidetza ere erraztu dezakete erabakiak hartzen direnean. Online-plataformek iruzkinak egiteko, erreferendumetan botoa emateko eta gobernu-proiektuetarako ideiekin laguntzeko aukera eman diezaiekete herritarrei. Horrek, herritarrei gobernuan aktiboki parte hartzeko aukera emateaz gain, gardentasuna hobetzen du, erabakiak nola hartzen diren ikusteko aukera ematen baitie herritarrei.

### OHARRA

#### KASU ARRAKASTATSU BAT

**Estonia.** Baltikoko herrialde txiki horri "gizarte digital" esaten zaio, eta teknologia erabili du gobernuaren gardentasuna hobetzeko. Estoniar guztiek identitate digitaleko txartel bana dute, online-zerbitzuen sorta zabal batera sarbidea ematen diena (botoa ematek zergak ordaintzeraino). Gainera, herritarrek beren datu pertsonalak nori eskuratu dituen ikus dezakete, eta horrek gardentasun eta kontu-emate maila handia ematen du.

## Efizientzia gobernu-ekintzetan

### Efizientzia gobernuaren helburu gisa

Edozein gobernuaren helburu nagusietako bat zerbitzuak ematea eta baliabideak efizientziaz administratzea da. Horrek, baliabide publikoak ahalik eta modu eraginkorrean erabiltzea bermatzeaz gain, gobernuarekiko herritarren konfiantza hobetu dezake.



## IKTek gobernuaren efizientzian duten inpaktua

Informazioaren eta komunikazioaren teknologiek (IKT) inpaktu nabarmena izan dezakete gobernu-eragiketen efizientzian. IKTek ataza errepikakorak automatizatzeko eta, beraz, zeregin horiek betetzeko behar den denbora eta behar diren baliabideak murrizteko aukera ematen dute. Gobernuko sailen eta agentzien arteko komunikazioa eta lankidetzak ere errazten dituzte, eta horrek gobernu-politiken eta -programen koordinazioa eta efizientzia hobetu ditzake.

Gainera, IKTek datu kopuru handiak biltzen, biltegitratzen eta aztertzen ere lagun diezaiakete gobernuari. Horrek aukera eman diezaiake gobernuari datuetan oinarritutako erabakiak hartzeko eta herritarren beharretara hobeto egokitzen diren politikak eta programak diseinatzeko.

### OHARRA

#### KASU ARRAKASTATSU BAT

**Singapur** IKTek gobernuaren efizientzia nola hobetu dezaketen erakusten duen adibide bat da. Herralde horrek asko inbertitu du teknologia digitalean, eta gobernu elektronikoko hainbat ekimen ezarri ditu. Adibidez, "MyInfo" izeneko online-plataforma bat garatu du, herritarrei eta enpresei informazio pertsonala modu zentralizatuan eskuratzeko eta kudeatzeko aukera ematen diena. Horrek nabarmen erraztu du herritarren eta gobernuaren arteko elkarreragina, eta murriztu egin du mota askotako formularioak betetzeko eta informazio bera hainbat agentziari emateko beharra.

## Gobernu elektronikoaren herritarrentzako onurak

### Zerbitzuetarako sarbidea

Gobernu elektronikoak herritarrentzat duen onura nagusietako bat zerbitzuetarako sarbidea hobetzea da. Online-plataforma eta -zerbitzuek aukera ematen diete herritarrei gobernuarekin beraien denboraren eta erritmoaren arabera jarduteko, mugitu eta ilara luzeetan itxaroteko beharrik izan gabe. Horren ondorioz, zerbitzuak, egokiagoak izateaz gain, eskuragarriagoak ere izan daitezke zerbitzu fisikoak eskuratzeko zailtasunak izan ditzaketen pertsonentzat, hala nola adinekoentzat, desgaitasuna dutenentzat eta landa-eremuetan bizi direnentzat.





## Herritarren partaidetza

Gobernu elektronikoak herritarren parte-hartze handiagoa ere erraztu dezake. Online-tresnek eta -plataformek iruzkinak egiteko, erreferendumetan botoa emateko, gobernu-proiektuetarako ideiekin laguntzeko eta abarrerako aukera eman diezaiekete herritarrei. Horrek herritarrei gobernuarekin zuzenago hitz egitea ahalbidetzen die, baita erantzukizuna eta gardentasuna areagotzea ere.

### OHARRA

#### KASU ARRAKASTATSU BAT

**Indiaren** kasua gobernu elektronikoak herritarrei nola egin diezaiekeen mesede erakusten duen adibide bat da. Herrialdeak gobernu elektronikoko hainbat ekimen ezarri ditu "Digital India" programaren babespean. Honako hau barne hartzen du: online-plataforma bat sortzea gobernu-zerbitzuak emateko, landa-eremuetan zerbitzu digitalen zentroak ezartzea zerbitzueterako sarbidea hobetzeko, eta identifikazio digitaleko sistema bat ezartzea efizientzia eta gardentasuna hobetzeko.

## Gobernu elektronikoaren arriskuak

### Datuen segurtasuna

Gobernu elektronikoaren arrisku nagusietako bat datuen segurtasuna da. Zenbat eta gobernu-zerbitzu gehiago digitalizatu, orduan eta datu gehiago online biltegitatu beharra gobernuentzat. Horrek oso informazio sentikorra bil dezake, hala nola erregistro medikoak, finantza-erregistroak eta beste. Informazio hori behar ez direnen esku geratzen bada, datuen urraketa baten ondorioz, ondorioak larriak izan daitezke herritarrentzat.

### Desberdintasun digitala

Desberdintasun digitala da beste arrisku garrantzitsu bat. Gobernu elektronikoak, gobernu-zerbitzuak eskuragarriago bihur ditzakeen arren, desberdintasunak areagotu ditzake, behar bezala erabili ezean. Teknologiarako sarbiderik ez dutenak edo teknologia erabiltzeko trebetasunik ez dutenak gobernu-zerbitzu digitaletatik kanpo gera daitezke.



## Zerbitzuen despertsonalizazioa

Azkenik, zerbitzuak despertsonalizatzeko arriskua dago. Zerbitzuak automatizatuagoak eta digitalagoak bihurtu ahala, giza elkarreragina murriztu daiteke. Nahiz eta horrek zerbitzuak efizienteagoak izatea eragin dezakeen, ez hain pertsonalak izatea ere ekar dezake, baita herritarren premia indibidualetara egokitzeko gaitasun txikiagoa edukitzea ere.

## Gobernu elektronikoaren arrisku-kudeaketa

### Datuen segurtasun-neurriak

Datuen segurtasun-arriskuak maneiatzeko, gobernuek segurtasun-neurri sendoak ezarri behar dituzte. Honako hau barne har dezake: datuak zifratzea, suebakiak eta arrotzak detektatzeko sistemak erabiltzea, segurtasun-proba erregularrak egitea eta beste. Gobernuek gorabeherei erantzuteko planak ere izan behar dituzte balizko datuen urraketatara.

### Desberdintasun digitalari aurre egiteko estrategiak

Desberdintasun digitalari aurre egiteko, gobernuek teknologiarako sarbidea eta trebetasun digitalen inguruko gaikuntza hobetzeko ahalegina egin behar dute. Landa-eremuetan eta behartsu-eremuetan Internetarako sarbidea emateko programak, hezkuntza digitaleko eskola-programak eta helduak gaitzeko programak barne har ditzake horrek.

### Zerbitzu digitalen humanizazioa

Zerbitzuen despertsonalizazioa saihesteko, gobernuek zerbitzu digitaletan giza elementu bat mantentzeko ahalegina egin behar dute. Langileekin jarduteko, zerbitzuak pertsonalizatzeko adimen artifiziala bezalako teknologiak erabiltzeko eta abarrerako aukera-eskaintza barne har dezake horrek.







## Gobernu elektronikoaren etorkizuna

### Aurreikuspenak eta joerak

Etorkizunerantz goazen heinean, litekeena da gobernu elektronikoaren erabilera handiagoa ikustea. Teknologia berriak etengabe garatzen ari direnez eta zerbitzu digitalen eskaria gero eta handiagoa denez, litekeena da gobernu-zerbitzuen automatizazio handiagoa, adimen artifizialaren eta ikaste automatikoaren integrazio handiagoa eta, erabakiak hartzeko, datuen erabilera zabalagoa ikustea.

Gainera, litekeena da datuen segurtasunari eta pribatutasunaren babesari buruz gero eta ikuspegi handiagoa izatea ere, kezka esanguratsu bihurtu baitira horiek herritarrentzat. Litekeena da, halaber, desberdintasun digitalari aurre egiteko eta herritar guztiek gobernu elektronikoaren zerbitzuetara jotzeko eta haiez baliatzeko aukera izatea bermatzeko etengabeko ahalegina ikustea ere.

### Berrikuntzak eta haien balizko eragina

Berrikuntzei dagokienez, adimen artifizialak eta ikaste automatikoak gobernu elektronikoko zerbitzuak eraldatzeko ahalmen handia dute. Teknologia horiek aukera eman dezakete zerbitzuak pertsonalizatzeko, herritarren premiak hobeto aurreikusteko eta zerbitzuak efizientzia handiagoz emateko.

Blockchain teknologiak ere eragin esanguratsua izan lezake. Transakzioen erregistro segurua eta aldaezina ematen duenez, Blockchainei gardentasuna eta kontu-ematea areagotu ditzake gobernuetan.

#### OHARRA

##### KASU ARRAKASTATSU BAT

Gobernu elektronikoaren berrikuntzaren adibide bat Hego Koreako Seul hiria da. Seulek berrikuntza batzuk ezarri ditu, Blockchainen oinarritutako herritarren partaidetzarako plataforma bat barne, zeinak aukera ematen baitie herritarrei politika-erabakietan botoa emateko eta haien zergak nola erabiltzen diren ikusteko.



## Ondorioa

Gobernu elektronikoak gobernuek zerbitzuak emateko eta herritarrekin harremanak izateko duten modua eralda dezake. Gardentasuna eta efizientzia hobetuz, zerbitzuetarako sarbidea erraztuz eta herritarren partaidetza sustatuz, gobernu elektronikoak nabarmen hobetu dezake gobernantza.

Hala ere, zenbait arrisku ere baditu, hala nola datuen segurtasun-arazoak, desberdintasun digitala eta zerbitzuen despertsonalizazioa. Arrisku horiek maneiatzeko, gobernuek segurtasun-neurri sendoak ezarri behar dituzte, desberdintasun digitalari aurre egiteko ahalegina egin behar dute eta zerbitzu digitaletan giza elementu bat mantentzeko ardura izan behar dute.

Etorkizunerantz aurrera egin ahala, funtsezkoa da gobernu elektronikoaren inpaktua aztertzen eta ulertzen jarraitzea. Hori eginez gero, ziurta dezakegu eskaintzen dituen onurak ahalik eta gehien aprobetxatzen ditugula, eta, aldi berean, arriskuak minimizatu eta kudeatzen ditugula.





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.3** Teknologia digitalen bidezko  
herritarren partaidetza

# Botoa emateko sistema elektronikoak





## Botoa emateko sistema elektronikoak

### Sarrera

Botoa emateko sistema elektronikoak hauteskondeak eta bozketak modu digitalean egiteko aukera ematen duten plataforma teknologikoak dira. Sistema horiek algoritmo eta protokolo kriptografiko batzuetan oinarritzen dira, botoen osotasuna, benetakotasuna, anonimotasuna eta egiaztatagarritasuna bermatzeko. Botoa emateko sistema elektronikoak desberdinak izan daitezke: bozketa-lekuetan jarritako bozketa elektronikoko makinetatik (EVM) Internet bidezko bozketa-sistemetaraino (i-Voting).

Internet bidezko bozketa elektronikoa prozesu bat da, erabilitako plataformaren arabera alda daitekeena, baina normalean urrats berberak jarraitzen dituena:



- 1 | Bozketaren konfigurazioa:** bozketa hasi baino lehen, hura konfiguratu behar da. Horrek honako hauek barne hartzen ditu: bozkatu beharreko postuak edo proposamenak definitzea, bozketaren hasiera- eta amaiera-data ezartzea eta boto-emaile hautagarrien zerrenda kargatzea. Plataforma batzuek boto-emaileak taldeka segmentatzeko aukera ematen dute, hala nola eskualdearen edo probintziaren arabera.
- 2 | Boto-emaileei jakinaraztea:** bozketa konfiguratu ondoren, haren berri emango zaie boto-emaileei. Horretarako, posta elektronikoa, testu-mezuak edo beste komunikazio-modu batzuk erabil daitezke. Plataforma batzuek oraindik ere botoa eman ez dutenei ohartarazpen automatikoak bidaltzeko aukera ematen dute.
- 3 | Bozketa-prozesua:** boto-emaileek saioa hasten dute botoa online emateko plataforman, kredentzial bereizgarriak erabiliz. Saioa hasi ondoren, bozketa-aukerak ikus ditzakete eta hautaketa egin. Plataforma batzuek, bozketa-aldian zehar, botoa aldatzeko aukera ematen diete boto-emaileei.
- 4 | Boto-zenbaketa:** bozketa itxi ondoren, botoa online emateko plataformak botoak zenbatzen ditu automatikoki. Plataforma batzuek botoen auditoretza egiteko aukera ere ematen dute, bozketaren zehaztasuna eta osotasuna bermatzeko.



**5 | Emaitzen berri ematea:** azkenik, bozketaren emaitzak jakinarazten zaizkie boto-emaileei. Plataforma batzuek emaitzak denbora errealean bistaratzeko aukera ematen dute, botoak jaso ahala.

Garrantzitsua da kontuan hartzea segurtasuna eta pribatutasuna alderdi kritikoak direla online-bozketan. Botoa online emateko plataformek segurtasun-neurri sendoak izan behar dituzte, botoak ezin direla manipulatu eta boto-emaileen pribatutasunari eusten zaiola bermatzeko. Besteak beste, enkriptatzea, bi faktoreren autentifikazioa eta beste segurtasun-neurri batzuk erabil daitezke.

Gainera botoa online emateko plataforma batzuek ezaugarri gehigarriak eskaintzen dituzte, hala nola bozketa anonimoak egiteko gaitasuna, bozketa haztatuak egiteko aukera eta beste software-plataforma batzuekin integratzeko gaitasuna.

#### Gehiago jakiteko

Polyas - Nola funtzionatzen duen. [polyas.com/online-voting/how-it-works](https://polyas.com/online-voting/how-it-works)

eBallot - Zer da botoa online emateko sistema bat? Gidaritzarako gida bat, IT eta beste. [eballot.com/votes-and-elections/what-is-an-online-voting-system](https://eballot.com/votes-and-elections/what-is-an-online-voting-system)

Online-boto segurua. [scyti.com/es/voto-por-internet/invote](https://scyti.com/es/voto-por-internet/invote)

## Algoritmoak botoa emateko sistema elektronikoetan

Algoritmoak funtsezkoak dira botoa emateko sistema elektronikoen funtzionamendurako. Hainbat funtzio betetzeko erabiltzen dira, hala nola boto-emaileak autentifikatzeko, anonimotasunari eusteko eta botoak zenbatzeko.

### Autentifikazio-algoritmoak

Autentifikazio-algoritmoak boto-emaileen identitatea egiaztatzeko erabiltzen dira. Botoa emateko sistema elektronikoek askotariko autentifikazio-metodoak erabil ditzakete, pasahitz eta PIN kodeetatik biometria eta ziurtagiri digitaletaraino. Adibidez, gako simetrikoko kriptografian oinarritutako Kerberos autentifikazio-protokoloa normalean erabiltzen da erabiltzaileak ordenagailu-sareetan autentifikatzeko.



## Anonimotasun-algoritmoak

Boto-emaileen anonimotasuna zaintzea funtsezko alderdia da edozein bozketatan. Botoa emateko sistema elektronikoetan, boto-emailearen identitatea eta botoa bereizten dituzten algoritmoen bidez lortzen da hori. Horren adibide da Chaumen nahasketa-sistema, botoak nahasteko eta berrantolatzeko gako publikoko kriptografia erabiltzen duena, eta horrela anonimotasuna gordetzen duena. Beste metodo bat enkriptatze homomorfikoa erabiltzea da, botoak desenkriptatu beharrik gabe zenbatzeko aukera ematen baitu, eta horrela boto-emaileen anonimotasuna gordetzen baitu.

## Botoak zenbatzeko algoritmoak

Azkenik, botoak zenbatzeko algoritmoak bozketaren emaitzak zehazteko erabiltzen dira. Algoritmo horiek zehatzak eta eraginkorrak izan behar dute, eta funtzionamendu garden eta egiaztagarria izan behar dute, emaitzekiko konfiantza bermatzeko. Horren adibide da Condorcet zenbaketa-metodoa, irabazlea boto-emaileen lehentasunen arabera zehazteko bozketa batzuetan erabiltzen dena. Beste adibide bat Schultzeren algoritmoa da, grafoen teorian oinarrituta botoak zenbatzeko metodoa.

## Enkriptatzeko eta desenkriptatzeko sistemak

Enkriptatzeak berebiziko garrantzia du botoa emateko sistema elektronikoen segurtasunean. Hainbat enkriptatze-metodo erabiltzen dira botoen konfidentzialtasuna eta osotasuna bermatzeko.

## Enkriptatze simetrikoa eta asimetrikoa

Enkriptatze simetrikoak gako bera erabiltzen du datuak enkriptatzeko eta desenkriptatzeko. Horren adibide da datuak zifratzeko algoritmoa (DES) edo haren ondorengo seguruagoa, zifratze aurreratuaren estandarra (AES). Algoritmo horiek eraginkorrak eta seguruak badira ere, gakoaren banaketa erronka izan daiteke.





Bestalde, enkriptatze asimetrikoak gako publiko bat erabiltzen du datuak enkriptatzeko, eta gako pribatu bat, datuak desenkriptatzeko. Horren adibide dira RSA zifratze-sistema eta ElGamal zifratze-sistema. Sistema horiek bereziki baliagarriak dira botoa emateko sistema elektronikoetan; izan ere, boto-emaileei aukera ematen diete haien botoak bozketa-agintaritzaren gako publikoarekin enkriptatzeko, eta hark gero botoak gako pribatuarekin desenkripta ditzake.

## Enkriptatze homomorfikoa

Enkriptatze homomorfikoa enkriptatzeko modu bat da, desenkriptatu beharrik gabe datu enkriptatuetan kalkuluak egitea ahalbidetzen duena. Hori bereziki baliagarria da botoa emateko sistema elektronikoetan, botoak zenbatzeko aukera ematen baitu, boto-emaileen anonimotasuna arriskuan jarri gabe. Horren adibide da Helios botoa emateko sistema, botoen anonimotasuna eta egiaztagarritasuna bermatzeko enkriptatze homomorfikoa erabiltzen duena.

## Zenbaketa-sistemak

Zenbaketa-sistemak funtsezkoak dira bozketa baten emaitzak zehazteko. Botoa emateko sistema elektronikoetan, sistema horiek zehatzak, efizienteak eta gardenak izan behar dute.

## Boto-zenbaketa

Botoa emateko sistema elektronikoetan botoak hainbat modutan zenbatu daitezke, botoa emateko erabilitako sistemaren arabera. Adibidez, gehiengo soileko sistema batean, boto gehien dituen hautagaiak irabaziko du. Ordezkaritza proportzionaleko sistema batean, alderdi bakoitzak jasotako boto-ehunekoaren arabera esleitzen dira aulkiak.

## Egiaztatzea eta baliozkotzea

Bozketaren emaitzak egiaztatzea eta baliozkotzea botoa emateko sistema elektronikoetan funtsezkoa alderdia da. Horrek berekin ekar dezake zero ezagutzako probak erabiltzea, bozketa-agintariei informazio konfidentziala eman gabe emaitzak zuzenak direla frogatzeko aukera ematen dietenak. Beste metodo bat da bozketen auditoria-sistema egiaztagarriak (VAVS) erabiltzea, boto-emaileei eta behatzaileei botoak behar bezala zenbatu direla egiaztatzeke aukera ematen dietenak.



## Alderdi garrantzitsu gehigarriak

Algoritmoez eta enkriptatze- eta zenbaketa-sistemez gain, beste alderdi garrantzitsu batzuk ere kontuan hartu behar dira botoa emateko sistema elektronikoetan.

### Botoa emateko sistema elektronikoen segurtasuna

Segurtasuna botoa emateko edozein sistema elektronikoren alderdi kritikoa da. Sistema horien aurkako erasoek hainbat forma izan ditzakete, botoen manipulaziotik boto-emaileen identitatea lapurtzeraino. Eraso horien aurka babesteko, botoa emateko sistema elektronikoek zenbait segurtasun-neurri ezar ditzakete, hala nola suebakiak, intrusioak detektatzeko sistemak eta sartze-proba erregularrak.

Gainera, botoa emateko sistema elektronikoek kriptografia aurreratuko teknikak erabil ditzakete datuak babesteko. Adibidez, botoa emateko sistemek sinadura digitalak erabil ditzakete botoen osotasuna bermatzeko. Gako publikoko kriptografia ere erabil dezakete botoen konfidentzialtasuna bermatzeko eta boto-emaileen autentifikaziorako.

### Pribatutasuna eta anonimotasuna bozketa elektronikoan

Pribatutasuna eta anonimotasuna bozketa ororen funtsezko alderdiak dira. Botoa emateko sistema elektronikoetan, kriptografia-teknikak eta sistemen diseinua uztartuta lortzen dira horiek.

Esate baterako, botoa emateko sistemek enkriptatze homomorfikoa erabil dezakete, boto-emaileen identitatea adierazi gabe botoak zenbatu ahal izateko. Boto-emaileak eta botoak bereizteko nahasketa-teknikak ere erabil ditzakete, anonimotasuna bermatzeko.







## Bozketa elektronikoaren abantailak eta desabantailak

Bozketa elektronikoa hainbat abantaila ditu botoa emateko ohiko metodoekin alderatuta. Erabilerraztasun handiagoa dute, boto-emaileek Internet-konexioa duen edozein lekutatik eman baitezakete botoa; eraginkortasun handiagoa, botoak automatikoki zenbatu baitaitezke, eta gardentasun handiagoa ere bai, emaitzak edozein pertsonak egiazta baititzake.

Dena dela, bozketa elektronikoa desabantailak ere baditu. Horien artean daude eraso zibernetikoa izateko arriskua, botoen erregistro fisikorik eza eta botoa emateko sistema elektronikoen osotasunean konfiantza izateko beharra.

## Ondorioa

Botoa emateko sistema elektronikoa bilakaera nabarmena dira bozketak egiteko moduan. Algoritmo aurreratuak eta kriptografia-teknikak erabiliz, sistema horiek botoa emateko ohiko metodoek baino efizientzia, erabilerraztasun eta gardentasun handiagoa eskain dezakete.

Hala ere, erroka esanguratsuak ere planteatzen dituzte, segurtasunari, pribatutasunari eta publikoaren konfiantzari dagokienez. Beraz, funtsezkoa da sistema horiek arretaz diseinatu eta ezartzea, haien abantailak eta desabantailak kontuan hartuta.

Gaur egun, mundu osoko hainbat herrialdetan erabiltzen dira sistema horiek:

**1 | Estonia:** online-bozketan aitzindaria delako da ezaguna herrialde hori. 2005etik, Estoniak online-bozketa erabili du tokiko eta nazioko hauteskundeetarako. Herritarrek txip bidezko identifikazio elektronikoko txartel bana dute, erabiltzaileari Internet bidez botoa emateko aukera ematen diona. Botoak ez dira behin betikotzat jotzen hauteskunde-egunaren amaierara arte; beraz, estoniarrek berriz ere botoa eman dezakete, hauteskunde-eguna ofizialki amaitu arte.

**2 | Australia:** iVote botoa emateko urruneko sistema elektronikoa bat da, Hegoaldeko Gales Berrikoa, eta Internet bidez botoa emateko aukera ematen die boto-emaileei. Hala ere, 2015ean, Hegoaldeko Gales Berriko estatu-hauteskundeetan, txosten batzuek adierazi zuten 66.000 boto elektronikoa baino gehiago arriskuan egon zitezkeela.



**3 | Frantzia:** 2003an, Ameriketako Estatu Batuetan bizi ziren frantsesek Atzerriko Herritar Frantsesen Batzarrerako beren ordezkariak aukeratu zituzten. Boto-emaileen % 60k baino gehiagok botoa Internet bidez ematea aukeratu zuten, papera erabili beharrean. 2020az geroztik, atzerriko herritarrek Internet bidez botoa ematen dute hauteskunde legegile eta kontsularretan, baina ez presidentea aukeratzeko edo EBrako.

**4 | India:** bozketa elektronikoko makinak (EVM) Indiako hauteskunde orokorretan eta estatuetaoetan erabiltzen dira, 1999ko hauteskunde orokorretatik, bozketa elektronikoa neurri batean ezartzeko, eta duela gutxi India osoko bost estatutan egindako 2018ko estatu-hauteskundeetan ere erabili dira. EVMek boto-paperak ordeztu dituzte Indiako estatu-hauteskundeetan eta hauteskunde orokorretan (parlamentarioak).

Etorkizunean, litekeena da botoa emateko sistema elektronikoen garapen eta ezarpen handiagoa ikustea. Hala ere, funtsezkoa da sistema horiekin lotutako erronkak ikertzen eta horiei aurre egiten jarraitzea, gure hauteskundeen osotasuna bermatzeko.





# DigitAll

Komunikazioa eta  
elkarlana

## 2.4

### TEKNOLOGIA DIGITALEN BIDEZKO LANKIDETZA





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.4** Teknologia digitalen  
bidezko lankidetzak

# Online- lankidetzako inguruneetako gatazkak konpontzea





## Online-lankidetzako inguruneetako gatazkak konpontzea

### Sarrera

Gaur egungo aro digitalean, ingurune digital kolaboratiboek lan egiteko eta ikasteko modua aldatu dute. Ingurune horiek software-plataforma eta -tresna ugari dituzte, eta lehen pentsaezinak ziren moduetan elkarlanean aritzeko eta komunikatzeko aukera ematen diete banakoei zein taldeei. Hala ere, ingurune horiek abantaila asko eskaintzen dituzten arren, erronka bereziak ere badituzte. Esanguratsuenetako bat gatazkak kudeatzea eta konpontzea da.

Gatazkak giza elkarreragin ororen zati saihetsezina dira, eta ingurune digital kolaboratiboak ez dira salbuespena. Hala ere, ingurune horien izaera dela eta, gatazkak identifikatzen eta konpontzen zailagoak izan daitezke. Hitzik gabeko seinalerik ez egoteak, gaizki-ulertuak izateko aukerak eta parte-hartzaileen arteko distantzia fisikoak gatazkak areagotu ditzakete, eta maneiatzeko zailagoak izatea eragin dezakete. Gainera, konpondu gabeko gatazkek ondorio larriak izan ditzakete, hala nola taldearen morala jaitea, produktibitatea murriztea eta lanaren edo ikaskuntzaren kalitatea ere jaitea. Beraz, funtsezkoa da ingurune digital kolaboratiboetan lan egiten edo ikasten dutenek gatazkak eraginkortasunez maneiatu eta konpontzeko beharrezkoak diren trebetasunak eta estrategiak izatea.

### Ingurune digital kolaboratiboetako gatazka motak

Ingurune digital kolaboratiboek lan egiteko eta komunikatzeko modua aldatu dute. Dena dela, gatazka mota berriak ere sortu dira, lantaldeen efikaziari eta produktibitateari eragin diezaieketenak. Jarraian, ingurune digital kolaboratiboetan ohikoak diren gatazka mota batzuk aurkeztuko dira, aplikazio espezifikoaren adibide zehatzak emanez.





## 1 | Komunikazio-gatazkak

Efikaziarik gabeko komunikazioa funtsezko arazoa da produktibitateko, bereziki ingurune digitaletan, non erraz gal baitaitezke hitzik gabeko seinaleak eta intonazioa. Gaizki-ulertuek eta komunikazio-argitasunik ezak tentsioak eta gatazkak sor ditzakete taldekideen artean.

**Adibidez:** Slack edo Microsoft Teams aplikazioetan, esaterako, testuinguru-faltak edo emojiak eta erreakzioak modu desegokian erabiltzeak gaizki-ulertuak eta gatazkak eragin ditzake taldekideen artean.

## 2 | Rol- eta ardura-gatazkak

Ingurune digitaletako lantaldeetako kideek dituzten rol eta arduren inguruko argitasunik ezak gatazkak sor ditzake. Horren arrazoia komunikaziorik eza edo rolen eta arduren definiziorik eza izan daiteke.

**Adibidez:** Trello edo Asana aplikazioetan, esaterako, zereginak eta ardurak argi ez esleitzeak gatazkak sor ditzake taldekideen artean, zeinak gainkargatuta edo baloratu gabe senti baitaitezke.

## 3 | Kultura- eta aniztasun-gatazkak

Ingurune digitaletako lantaldeek maiz hainbat kultura eta aurrekaritako kideak izaten dituzte. Kultura-desberdintasunek gaizki-ulertuak eta gatazkak eragin ditzakete, behar bezala lantzen ez badira.

**Adibidez:** bideokonferentzia-aplikazioetan, hala nola Zoomen edo Google Meeten, komunikazio-arauen eta espektatiba kulturalen inguruko desberdintasunek gatazkak sor ditzakete taldekideen artean.

## 4 | Lehentasun- eta helburu-gatazkak

Taldekideek lehentasun eta helburu desberdinak izan ditzakete ingurune digital kolaboratibo batean. Horrek gatazkak sor ditzake behar bezala landu eta lerrokatu ezean.

**Adibidez:** proiektuak kudeatzeko aplikazioetan, hala nola Basecamp edo Monday.com-en, taldekideek lehentasun eta helburu desberdinak izan ditzakete, eta horrek gatazkak sor ditzake behar bezala komunikatzen eta lerrokatzen ez badira.



## 5 | Teknoestresarekin lotutako gatazkak

Teknoestresak, hau da, informazio-sistemen erabilerak eta horiek langileei ekartzen dizkieten eskakizunek eragindako estresak, gatazkak sor ditzake ingurune digitaletan.

**Adibidez:** Microsoft Teams edo Slack aplikazioetan, esaterako, etengabeko jakinarazpenek eta beti konektatuta egon beharrak teknoestresa eta gatazkak sor ditzakete taldekideen artean.

Ikus dezakegunez, ingurune digital kolaboratiboetako gatazkak hainbat arazoirengatik sor daitezke, eta forma ugari har dezakete. Bi gatazka mota nagusitan laburbil daitezke, eta bereziki garrantzitsuak dira ingurune horietarako: gatazka teknikoak eta proiektuak kudeatzeko gatazkak.

### Gatazka teknikoak

Gatazka teknikoak teknologia digitalen beraien ondorioz sortutako desadostasunak edo arazoak dira. Honako hauek barne har ditzakete: lankidetzarako erabilitako software edo plataformarekin lotutako arazoak, zein tresna erabili erabakitzearen inguruko desadostasunak, edo benetako lankidetzak eragozten duten zailtasun teknikoak.

Adibidez, taldekideek tresna digitaletako trebetasun- eta erosotasun-maila desberdinak izan ditzakete, eta horrek gaizki-ulertuak edo frustrazioak eragin ditzake. Gerta daiteke taldekide batzuek tresna bat nahiago izatea, eta beste batzuek, berriz, beste bat, eta horrek desadostasunak eta tentsioak sor ditzake. Gainera, arazo teknikoek, hala nola zerbitzuaren etenek, bateragarritasun-arazoek edo sarbide-zailtasunek, atzerapenak eta tentsioak eragin ditzakete ekipoa. Arazo horiek benetako erronka izan daitezke ingurune digitaletan, non lankidetzak eraginkorra funtzionaltasun teknikoaren mende baitago.

### Proiektuak kudeatzeko gatazkak

Proiektuak kudeatzeko gatazkak, bestalde, proiektuak planifikatzeko, gauzatzeko eta gainbegiratzeko prozesuan sortutako desadostasunak edo arazoak dira. Honako hauek barne har ditzakete: zereginen esleipenari buruzko desadostasunak, proiektuaren helburuen interpretazioaren inguruko diferentziak, edo lanaren epeekin eta kalitatearekin lotutako tentsioak.







Ingurune digital horretan, gatazka horiek larriagotu egin daitezke aurrez aurreko komunikazio-faltagatik, ordutegi-desberdintasunengatik eta hizkuntza-oztopoengatik. Adibidez, taldekideek espektatiba desberdinak izan ditzakete epeei edo kalitate-estandarrei buruz, eta horrek gatazkak sor ditzake. Gainera, aurrez aurreko komunikaziorik ez dagoenez, zailagoa izan daiteke gatazka horiek konpontzea, ez baitago maiz komunikazioa leuntzen laguntzen duen hitzik gabeko seinalerik.

## Gatazken inpaktua talde-lanaren efikazian eta produktibitatean

Gatazkek, behar bezala kudeatzen ez badira, inpaktu nabarmena izan dezakete talde-lanaren efikazian eta produktibitatean. Ingurune digital kolaboratibo horretan, inpaktu horiek are handiagoak izan daitezke, ingurune horien izaera berezia dela eta.

### Inpaktua, talde-lanaren efikazian

Ingurune digitaletako gatazkek inpaktu esanguratsua izan dezakete lantaldearen efikazian eta produktibitatean. Efikaziarik gabeko komunikazioa funtsezko arazoa da produktibitatearako; izan ere, exekutiboan % 86k uste du produktibitatearekin lotutako alderdietako arazo nagusia dela. Ingurune digitaletan, gaizki-ulertuen, desadostasunen eta tentsioen ondorioz sor daitezke gatazkak eta horrek eragina izan dezake lan-errendimendu eta -ongizatean.

**Teknoestresa** ingurune digitaletako produktibitateari eragin diezaiokeen beste faktore bat da. Informazio-sistemen erabilerak eta horiek langileei ekartzen dizkieten eskakizunek eragindako estresa da. Teknoestresa hainbat agertokitan ager daiteke, hala nola langileek informazioaren eta komunikazioaren teknologietatik (IKT) inoiz libre ez daudela eta beti konektatuta daudela sentitzen dutenean. Estres horrek eragin negatiboa izan dezake norberaren produktibitatean, eta rolaren stres-maila handitu dezake.







Ingurune digitaletako gatazkei heltzeko, garrantzitsua da kontuan hartzea ingurune digitaletako gatazken konponketa eta teknoestresak produktibitatean dituen ondorioak. Lan-ingurune birtualetan gatazkek konpontzen lagun dezakeen estrategia bat bitartekaritza digitala da. Plataforma batzuek bitartekaritza-zerbitzuak eskaintzen dituzte online ingurune elektronikoetako gatazkek konpontzen laguntzeko.

## Inpaktua produktibitatean

Zenbait azterlanek ingurune digitaletako gatazkek lantaldearen efikazian eta produktibitatean nola eragin dezaketean aztertu dute. Ingurune horietako arazo nagusietako bat efikaziarik gabeko komunikazioa da, taldekideen artean gaizki-ulertuak eta tentsioak eragin baititzake. Gainera, teknoestresak, hau da, informazio-sistemen erabilerak eta horiek langileei ekartzen dizkieten eskakizunek eragindako estresak, eragin negatiboa izan dezake banakoen produktibitatean eta rolaen estres-mailak handitu ditzake.

Ingurune digitaletan gatazkek kudeatzea funtsezkoa da lan-giro osasungarri eta produktiboa izateko. Lan-ingurune birtualetan gatazkek konpontzen lagun dezakeen estrategia bat bitartekaritza digitala da.

Teknoestresari dagokionez, funtsezkoa da enpresek neurriak ezartzea langileen produktibitatean eta ongizatean hark duen inpaktua murrizteko. Horrek lanaren eta bizitza pertsonalaren arteko oreka egokiaren sustapena barne har dezake, baita langileei IKTen eskaeretara egokitzen laguntzeko gaikuntza- eta garapen-programak ezartzea ere.

## Gatazkek konpontzeko estrategiak

Gatazkek modu eraginkorrean konpontzea funtsezkoa da ingurune digital kolaboratiboetan talde-lanaren efikaziari eta produktibitateari eusteko. Hemen aurkeztuko diren estrategiak baliaagarriak izan daitezke ingurune horietan gatazka teknikoak eta proiektuen kudeaketarekin lotutakoak konpontzeko.



## Gatazka teknikoak konpontzeko estrategiak

**1 | Komunikazio argia eta irekia:** komunikazioa funtsezkoa da gatazka teknikoak konpontzeko. Taldekideek eroso sentitu behar dute beren kezken edo arazo teknikoen berri ematen dutenean, kritikaren edo epaiketaren beldurrik izan gabe. Lankidetzak digitaleko tresnek, askotan, txat- edo mezularitza-funtzioak dituzte, eta horrek komunikazioa erraztu dezake. Slacken, adibidez, taldekideek kanal pribatuak erabil ditzakete arazo teknikoez eztabaidatzeko eta soluzioak bilatzeko.

**2 | Prestakuntza eta laguntza teknikoa:** taldekideei beharrezkoa den prestakuntza eta laguntza ematea lagungarria izan daiteke gatazka teknikoak prebenitzeko eta konpontzeko. Horrek tresna eta plataforma digitalak erabiltzeko prestakuntza barne har dezake, bai eta, beharrezkoa denean, euskarri teknikorako sarbidea ere. Lankidetzak digitaleko tresna askok, hala nola Microsoft Teamsek, prestakuntzako eta euskarri teknikoko baliabide ugari eskaintzen dituzte.

**3 | Malgutasuna eta moldagarritasuna:** ingurune digital horretan, teknologiak eta tresnak etengabe aldatzen ari dira. Taldekideek prest egon behar dute egokitzeko eta tresna berriak ikasteko, beharrezkoa den heinean. Gainera, ekipook prest egon behar du erreminta edo plataforma aldatzeko, erabiltzen ari dena gatazkak edo arazoak sortzen ari bada. Trello edo Asana tresnek, esaterako, erabilera proiektuaren eta taldearen behar aldakorretara egokitzeko aukera ematen diete ekipoei.



## Proiektuak kudeatzeko gatazkak konpontzeko estrategiak

**1 | Rolak eta arduren definizio argia:** proiektuak kudeatzeko gatazken kausarik ohikoenetako bat rolen eta arduren argitasunik eza da. Taldekide bakoitzak bere zeregina eta beragandik zer espero den ulertzen duela ziurtatzea lagungarria izan daiteke gatazka horiek prebenitzeko. Proiektuak kudeatzeko tresnek, hala nola Asanak, taldekideei zeregin espezifikoak esleitzeko aukera ematen dute, eta horrek rola eta ardurak argitzen lagun dezake.



**2 | Plangintza eta antolaketa eraginkorrak:** plangintza eta antolaketa eraginkorrak lagungarriak izan daitezke epeekin, lanaren kalitatearekin eta proiektuen kudeaketaren beste alderdi batzuekin lotutako gatazkak prebenitzeko. Horrek proiektu digitalak kudeatzeko tresnen erabilera barne har dezake, aurrerapena arakatzeko eta taldekide guztiak orri berean daudela ziurtatzeko. Adibidez, zenbait tresnatan, hala nola Trello edo Microsoft Teamsen, egutegiaren eta proiektu-jarraipenaren funtzioak lagungarriak izan daitezke taldekide guztiek proiektuaren epeak eta helburuak ezagutzeko.

**3 | Gatazkak modu proaktiboan konpontzea:** gatazkarik sortuz gero, ez ikusiarena egin beharrean, taldeek modu proaktiboan ekin behar diote hari. Horrek barne har ditzake arazoak modu irekian eztabaidatzea, elkarren mesederako soluzioak bilatzea eta etorkizuneko gatazkak prebenitzeko aldaketak ezartzea. Zenbait tresnatan, hala nola Zoom edo Google Meeten, bideokonferentzia-funtzioak baliagarriak izan daitezke eztabaida horietarako, testu-txatek baino komunikazio pertsonalagoa eta zuzenagoa ahalbidetzen baitute.

## Gatazkak konpontzeko prestakuntza eta trebetasunen garapena

Prestakuntza eta trebetasunen garapena funtsezko osagaiak dira taldekideak ingurune digital kolaboratiboetako gatazkak maneiatu eta konpontzeko behar diren tresnez hornitzeko. Hemen, gatazkak konpontzeko prestakuntzarako eta trebetasunak garatzeko estrategia eta gomendio batzuk aurkeztuko dira.

**1 | Komunikazio eraginkorrari buruzko prestakuntza:** komunikazio eraginkorra funtsezkoa da gatazkak konpontzeko. Taldekideak komunikazio-trebetasunetan entrenatu behar dira, entzute aktiboa, ideien eta kezken adierazpen argia eta hitzik gabeko komunikazioaren interpretazioa barne. Ingurune digital horretan, tresna digitalen bidezko komunikazio eraginkorrari buruzko prestakuntza ere barne har dezake horrek (txat- eta bideokonferentzia-kanalen erabilera egokia, esaterako).



**2 | Trebetasun teknikoari buruzko prestakuntza:** ingurune digital kolaboratiboetako gatazka asko teknikoak direnez, garrantzitsua da taldekideak erabiltzen ari diren tresnetan eta plataformetan ondo moldatzea. Horrek software espezifikoak erabiltzeko prestakuntza barne har dezake, baita informazioaren teknologiari buruzko trebetasun orokorren ingurukoa ere.

**3 | Gatazkak kudeatzeko prestakuntza:** taldekideek gatazkak kudeatzeko teknikei buruzko prestakuntza espezifikoak jaso behar dute. Horrek negoziazio- eta bitartekaritza-tekniken eta arazoak konpontzeko tekniken inguruko prestakuntza barne har dezake. Baita, ingurune digital horretan, baliabide digitalen bidez gatazkak maneiatzeko eta konpontzeko prestakuntza ere.

**4 | Enpatia eta ulermen kulturalerako trebetasunak garatzea:** ingurune digital kolaboratiboetan, taldekideak askotan hainbat kultura eta aurrekaritatik etorritakoak dira. Enpatian eta ulermen kulturalerako trebatzea lagungarria izan daiteke gaizki-ulertuak eta gatazkak prebenitzeko.

**5 | Etengabeko prestakuntza eta garapen profesionala:** gatazkak konpontzeko prestakuntzak ez du gertaera bakarra izan behar, baizik eta garapen profesionalaren etengabeko osagaia. Taldekideek beren trebetasunak eguneratzeko eta hobetzeko aukera izan behar dute, teknologiak eta ekipoaren dinamikak aldatu ahala.

## Ondorioa

Ingurune digital kolaboratiboek lan egiteko eta ikasteko modua aldatu dute, eta lehen pentsaezinak ziren moduetan elkarlaneari aritzeko eta komunikatzeko aukera eman digute. Hala ere, ingurune horiek ere erronka bereziak dituzte, batez ere gatazken kudeaketari eta konponketari dagokienez.

Ingurune digital kolaboratiboetako gatazkak hainbat arrazoiengatik sor daitezke, hala nola desadostasun teknikoengatik edo proiektuak kudeatzeko gatazkengatik. Gatazkek, behar bezala kudeatu ezean, inpaktu nabarmena izan dezakete talde-lanaren efikazian eta produktibitatean.



Gatazka horiek eraginkortasunez maneiatu eta konpontzeko, funtsezkoa da taldekideek trebetasun eta estrategia egokiak izatea. Horrek komunikazio eraginkorrari, trebetasun teknikoari, gatazken kudeaketari, enpatiarri eta ulermen kulturalari buruzko prestakuntza barne har dezake. Gainera, gatazkek konpontzeko prestakuntzak garapen profesionalaren etengabeko osagaia izan behar du.

Finean, ingurune digital kolaboratiboetako gatazkek eraginkortasunez konpontzeko, trebetasun teknikoak, komunikazio-trebetasunak eta gatazkek kudeatzeko trebetasunak uztartu behar dira. Taldekideak trebetasun horiekin hornituta eta komunikazio-ingurune irekia eta errespetuzkoa sustatuta, ekipoek efikaziaz nabiga dezakete ingurune digital kolaboratiboen erronketan, eta ingurune horiek eskaintzen dituzten aukerak ahalik eta gehien aprobetxa ditzakete.

### Gehiago jakiteko

**Lankidetzak webean: irakasleentzako autogestio ingurune birtuala**  
[e.digitall.org.es/autogestion-docentes](https://digitall.org.es/autogestion-docentes)

**Bitartekaritza digitala: gatazkek nola konpondu lan-ingurune  
digitalean:** [e.digitall.org.es/conflictos-entorno-virtual](https://digitall.org.es/conflictos-entorno-virtual)





# DigitAll

Komunikazioa eta  
elkarlana

## 2.5

### SAREKO JOKABIDEA





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila 2.5** Sareko jokabidea

# Sareko mezu onartezinak





## Sareko mezu onartezinak

### Zer dira sareko delituak?

**Ziberdelinkuentzia** edo **delitu informatikoa** konputagailuak eta ingurune digitala erabiliz iruzurrak edo krimenak egiteko egintza da. Hala ere, teknologia sartu izanak ez du esan nahi legez kanpoko ekintza horiek berriak direnik. Interneten garapenak lehendik zeuden delitu-jarduerak zabaltzea besterik ez du ekarri, nahiz eta elementu kriminal berri batzuk txertatu diren.

Kontuan izan behar da online-delitua denez, tokiko izaera galtzen duela. Beraz, jurisprudentzia oso lausoa izan daiteke, eta horrek **legearen aplikazioa zailtzen du**.

### Non gertatzen da zehazki ziberkrimena?

Hala eta guztiz ere, delitu informatikoen aurka borroka egin daiteke, ziberkriminalak beren identitateari eta kokapenari buruzko aztarnak uzten baitituzte. Horiei efikaziaz aurre egiteko, ordea, beharrezkoa da nazioarteko lankidetzak, **ziberdelinkuentziari buruzko nazioarteko itunen** bidezkoa.

### Sarean egin daitezkeen delituen adibideak

Sareko zibereraso eta delitu gehienak gizabanakoei, entitateei, erakundeei eta gobernuei buruzko informazioaren aurkako erasoak dira, eta legez kanpoko jarduera ugari barne hartzen dituzte.

Eraso horiek bi elementu komun dituzte: **Internetek** eta konektatutako gailuek gure bizitzan duten **garrantzia** oinarritzen dira, batetik, eta, bestetik, hasieran sendoak diruditen gertaera batzuen (gure **identitate indibiduala**, esaterako) **kalteberatasunean eta hauskortasunean**.

Jarraian, sarean egin daitezkeen delituen zenbait adibide jarriko dira.







## Identitatea faltsutzea

**Zigor Kodeak** honela deskribatzen du delitu hori: "Pertsona batek beste baten identitatea guztiz usurpatzea, denbora luzez eta hirugarrenak engainatuz, onura ekonomikoren bat lortzeko edo hirugarrenei kaltea eragiteko asmoz".

Zure izenean produktuak erostea, zure kontuak kontrolatzea txartelak, maileguak edo estatu-onurak lortzeko, eta pasaporteak eta antzeko **dokumentuak eskuratzea** dira zibergaizkileek egin nahi dituzten delituetako batzuk (legearen aurkako iruzurrak egitea ahalbidetzen dien **edozein identitate bereganatzen** saiatzen direnean).

## Ziberjazarpena (*ciberbullyinga*)

Denboran zehar etengabe gertatutako jazarpen, **intimidazio psikologiko** edo **zirikatze digitala** da. Horretarako, komunikabide digitalak erabiltzen dira (sare sozialak, berehalako mezularitza-aplikazioak, jokoen online-plataformak, posta elektronikoa...).

**Stalkinga** eta **sextinga** Zigor Kodean jasotako bi delitu-figura dira.

### OHARRA

#### **Stalkinga:**

Pertsona baten ekintza, bere biktima zelatatzeko eta jazartzeko, "haren bizitzaren eguneroko garapen normala" aldatuz, edozein komunikabideren bidez harekin harremanetan jarritz edo jartzeko ahalegina eginez.

### OHARRA

#### **Sextinga:**

Eduki erotiko eta sexuarekiko mezuak, bideoak edo argazkiak, norberak ekoitzi eta grabatuak, konektatutako gailu mugikorren bitartez (sare sozialak, mezu elektronikoak eta bestelako komunikabide digitalak) bidaltzea. Arriskua da, behin bidalita, eduki hori hirugarrenek modu kaltegarrian erabil dezaketela. **Sexting** honako honi ere esaten zaio: biktima haren baimenik gabe grabatzen denean eta material hori beste batzuek bidaltzen eta partekatzen dutenean.



## Phishinga

Sarean onartezinak diren eta delitu izan litezkeen mezuen artean *phishinga* dugu. **Ingeniaritza sozialeko** teknika bat da, eta honako honetan datza: konpainia edo erakunde publikoen identitatea ordeztzen duten mezu elektronikoak bidaltzea, erabiltzailea engainatzeko asmoz, **informazio pertsonala** eta **banku-informazioa** (edo beste datu sentikor batzuk) eman dezan, komunikazio ofiziala dela pentsatuta.

Ohikoa da, halaber, fitxategi erantsiak dituzten mezu elektronikoak bidaltzea, jasotzen dituen pertsonaren ekipoa kutsatzen dutenak, eta, horrela, haren informazio pertsonala eskuratzea (eta lapurtzea) lortzen da.

Biktimari *phishing* bidez iruzur egiteko beste modu bat SMSak edo web-atariak bidaltzea da, **ituraz fidagarriak direnak, baina benetan halakoak ez direnak**.

## Xantaia

Onura bat lortzeko edo modu jakin batean jokatzera behartzeko pertsona bati egindako **difamazio publikoaren** presioari edo **mehatxuari** egiten dio erreferentzia.

Normalean, haren irudiarentzat kaltegarria izan daitekeen informazio jakin bat (edo ikus-entzunezko edukia) publiko egiteko mehatxua erabiltzen da. Internet erabilita, **xantaiak areagotu egiten ditu** biktimgan eragin ditzakeen **ondoez** eta **ondorioak**; izan ere, gehienetan nerabeak izaten dira, edo sare sozialen funtzionamenduari buruz beharrezkoa den informazioa ez duten pertsonak (ez dituzte behar bezala babesten ez beren profil sozialak, ez partekatzen duten edukia) eta sarearen arriskuak ere behar bezala ezagutzen ez dituztenak (ez dira jabetzen baliabide sozial digitalak zuhurtzirik gabe erabiltzeak dakarren arriskuaz).

## Sextortsioa

Pertsona bat haren eduki sexuala sarearen bidez publiko egitearekin mehatxatzea. Porno-mendekua ere esaten zaio. Xantaia egiteko **teknika hori beldurraz baliatzen da**, sare sozialen potentzialarekin eduki horrek izan ditzakeen **irismenak eta ondorioek** biktimari eragindako **beldurraz**, eta beraz, biktimari sortzen dizkion ondorioak eta ondoeza suntsitzaileak dira.





Erasotzaileak, normalean, biktimaren irudi konprometigarriak argitaratzeko mehatxua egiten du, biktimak antzeko materialik ematen ez badio, ordaintzen ez badio edo mehatxugileak proposatutako sexu-ekintzetan parte hartzen ez badu.

**Sextortsioa** ez dago delitu gisa jasota Zigor Kodean, baina bai estortsio horren **legez kanpoko beste ekintza batzuk: sexu-abusua, ohoreari eragindako kalteak, sekretuak ezagutaraztea edo sexu-esplotazioa**, besteak beste.

## Groominga

Onartezinak dira, besteak beste, Internet, telefono edo informazioaren eta komunikazioaren beste edozein teknologiaren bidez adingabe batekin harremanetan jartzeko eta, **sexu-eraso bat egiteko asmoz, topaketa bat proposatzeko** erabiltzen diren mezuak.

*Grooming* honako honi ere esaten zaio: adingabea engainatzea, eduki pornografikoa eman dezan. Prozesu hori heldu jazarlearen eta biktimaren (adingabea) artean **konfiantza-lotura** bat sortuz hasten da.

## Irainak eta kalumniak

Eragindako pertsonaren izen ona eta duintasuna kaltetzen dituzten adierazpenak edo iruzkinak argitaratzeari egiten diote erreferentzia irainek. Kalumnia, bestalde, beste pertsona bati modu faltsuan delitu bat egozte da, akusazio horiek egiazkoak ez direla jakinda.

**Delitu horiek ohorerako eskubidearen aurkakoak dira nagusiki.**

Irain- eta kalumnia-delituak egiteko gehien erabilitako sare sozialak WhatsApp, Facebook eta Twitter dira.

Sare sozialen bidez irain edo kalumnien biktima bazara, gogoratu ez duzula inolako probarik ezabatu behar, iruzkinak gorde pantaila-irudi bidez (errazagoa izan dadin iruzkin onartezinen egileari segika ibiltzea eta hura identifikatzea), eta, dudarik gabe, erabiltzaile bat abusuzko ekintza bat egiten ari dela uste baduzu, blokeatu eta jakinaraz ezazu.

Sare sozialek beren **baliabide eta salaketa-mekanismo** propioak dituzte plataforma sozial digitalak modu desegokian erabiltzen dituzten erabiltzaileen delitu-egintzak geldiarazteko.

### ⚠ ADI!

Delituak prebenitzeko, hezkuntzak funtsezko zeregina du. Gazteak “natibo digitaltzat” hartzen diren arren, egia esan, beren adinagatik izan dezaketen arriskuaz kontzientzia gutxi dutenez, kolektibo bereziki kaltebera eta erasotzaileen helburu izaten dira.



# DigitAll

Komunikazioa eta  
elkarlana

## 2.6

**IDENTITATE  
DIGITALAREN  
KUDEAKETA**





Komunikazioa eta  
elkarlana

**C2 maila2.6** Identitate digitalaren  
kudeaketa

# Identitate Digital Korporatiboa





## Identitate digital korporatiboa

### Identitate digital korporatiboa

Gaur egun, **enpresen digitalizazioa** enpresen kudeaketaren zati garrantzitsua da. Zerbait ez badago Interneten, hori ez da existitzen inongo bezero potentzialentzat, gero eta pertsona gehiagok nahiago baitute erosketak eroso egin beren gailu elektronikoen pantailetatik. Dokumentu honetan, enpresa orok eraldaketa digitalean arrakasta izateko bete beharreko **jardunbide egoki** batzuk azalduko dira, benetako adibideekin batera. Hartara, ikuspegi osoagoa izango da honako honetaz: nola sortu **identitate digital korporatibo** bat, ordezkatzan duen enpresa errealarekin bat egingo duena.



#### IDENTITATE DIGITAL KORPORATIBOA

*Bideoan, identitate digital korporatiboak erakundeentzat zer garrantzi duen erakusten da, eta identitate korporatiboa ondo kudeatzeko gakoak aurkezten dira.*

[e.digitall.org.es/A2C26C2V02](https://e.digitall.org.es/A2C26C2V02)

### Identitate korporatiboa eta haren eraldaketa digitala

Identitate korporatiboa ez da soilik irudi atsegina eta erakargarria sortzea. Horrek berez dakarren diseinu-lan guztiaz gain, prozesuaren azken helburua enpresak eskainitako produktua edo zerbitzua inoiz kontsumi lezakeen **publikoaren pentsamoldean marka eraikitzea** da.

Mende honen hasierara arte, ez zen behar-beharrezkoa enpresa bat Interneten egotea. Markak irudi korporatiboagatik, esloganagatik edo irri- eta telebista-iragarkiei lotutako abestiagatik ezagutzen ziren. Are gehiago, marka batzuk produktu generiko bati izena eman diotelako pasatu dira historiara, hala nola Kleenex, paperezko musuzapiak aipatzeko, edo Bimbo ogia, molde-ogia aipatzeko.

**Eraldaketa digitalarekin eta kontsumo-ohitura berriekin**, enpresek eboluzionatu egin behar izan dute, beren sektoreetan merkatu-kuotarik ez galtzeko. Orduan, nola lortzen du enpresa batek **bere marka bereiztea** sarearen handitasunean? Hor sartzen da jokoan identitate digital korporatiboaren eraikuntza.



Balizko bezeroak produktu jakin bati buruzko informazioa bilatzen duenean Interneten, produktu hori eskaintzen duen markaren webgunea ikusi nahi du lehenik. Web-orria da **identitate digital korporatiboa** sortzeko digitalizazio-prozesu osoaren muina.

Balizko bezeroak webgune desegituratu bat aurkitzen badu, esteka okerrekin, informazio gutxirekin eta irakurketa errazten ez duten koloreekin, irudi txarra har dezake enpresaz eta fitxa itxi dezake nabigatzailean, bilaketa lehiakideen zerbitzu edo produktuetara bideratzeko.

#### ⚠ ADI!

Web-orriak bat etorri behar du enpresaren irudi korporatiboarekin, eta marka islatzen duen ildo eta estilo berari jarraitu behar dio, haren bisita-txartel nagusia da eta.

#### Gehiago jakiteko

**UNAM.** Identitate korporatiboaren historia, kontzeptuak eta elementuak. [e.digitall.org.es/unam](http://e.digitall.org.es/unam)

**Editorial ELEARNING S.L.** Komunikazio eta irudi korporatiboa [e.digitall.org.es/imagen-corporativa](http://e.digitall.org.es/imagen-corporativa)

## Identitate digital korporatiboa eraikitzea

Enpresek Internet bidez sustatzen dute **beren irudia hainbat bidetatik**: web-orria, sare sozialak edo hainbat plataformatako iragarkiak.

Enpresaren **web-orria** da konfiantza handieneko lekua, nahi duena erakuts baitezake bertan haren marketin-sailaren kontrolaz. Produktuak balizko erosleei erakusteko erakusleiho ofiziala da, eta, beraz, esperientzia atsegina sortu behar du bere esteketan nabigatzeko orduan.

Interneten, enpresak zer transmititu nahi duen alde batera utzita, **erabiltzaileek** hari buruz ematen duten **iritziak** ere eragina izango du haren identitate digital korporatiboan. Horregatik, konpainiak berak **sare sozialetan** parte hartu behar du, erabiltzaileek eman ditzaketen kritika txarretatik, errealak edo gezurrezkoak izan, bere irudia defendatzeko. Izan ere, horrek eragina izango du konpainiaren ospean eta, ondorioz, konpainiaren salmenta-bolumenean.



**Identitate digital korporatiboa** enpresaz kanpoko iritzi horietan oinarritzen da hein handi batean, eta haietako gehienak sare sozialetatik datoz.

Azkenik, **iragarkiak** aipatu beharko lirateke. Oro har, web-orriei ordain dakieke, hala nola blogei, baita sare sozialetako kanal eta kontuei ere, besteak beste, produktu bat haien edukien artean erakusteko. Horrela, kontu edo web-orri horren *partner* bihur daiteke.

Adibidez, bideojokoetan jokatzeko gama altuko entzungailuak egiten dituen enpresa batean, *gameplay*ri buruzko bideoak egiten dituen YouTubeko kanal baten jabeari ordain dakiok, produktua hainbat modutara susta dezan; adibidez, produktu bat oparitzea, bideoetan erakuts dezan eta haren jarraitzaileek sustapen-kode bat aplika dezaten. Markaren aurpegi bihurtzen da, hark sareetan dagoeneko sendotuta duen ikusgarritasuna aprobetxatuz.

### **i** Gehiago jakiteko

**Eurostat.** EBko bi enpresatako batek sare sozialak erabiltzen ditu [e.digitall.org.es/eurostat](http://e.digitall.org.es/eurostat)

**Editorial ELEARNING S.L.** Komunikazio eta irudi korporatiboa [e.digitall.org.es/imagen-corporativa](http://e.digitall.org.es/imagen-corporativa)

### **⚠ ADI!**

Eurostat txostenaren arabera, 2019an, **Espainiako enpresen % 53k** modu profesionalen erabiltzen zuen profil bat zuen sare sozialetan, eta, beraz, ezinbestekoa da sare sozialetan egotea, non xede-publikoak parte hartzen duen. Gaur egun, baliteke datu hori handiagoa izatea, kontuan hartuta 2014an enpresen % 37 zirela.

## Online-ospea

Pertsonen kontsumo-ohiturak eraldatu direla-eta, garrantzitsua da enpresek online-ospeari arreta eskaintzea eta hura zaintzea.

Enpresen ospe digitalak fase hauek ditu:

### **1 | Online-ospearen azterketa**

Prozesu horrek esan nahi du enpresak alde zurretik zer ospe zuen jakin behar duela. Erabiltzaileen iritzia aztertzen dira hainbat plataforma digitaletan. Ondoren, AMIA analisi bat egiten da, enpresaren indarguneak eta hobetu beharreko eremuak identifikatzeko.

### **2 | Online-ospearen monitorizazioa**

Garrantzitsua da enpresari buruz Internet bidez aurkitu diren informazioak, iritzia eta iruzkinak erregistratzea, bai irudiari bai produktuei buruzkoak. Prozesu hori gauzatzeko, badira informazioa biltzen duten eta, beraz, bilaketa errazten duten tresnak.







### 3 | Online-ospearen kudeaketa

Fase horretan sartuko lirateke aurreko biak eta SEO-posizionamenduko estrategia bat zein online-markaren eraikuntza (branding online), hain zuzen ere, bezero potentzialei zerbitzuak aurkitzen laguntzeko.

## Identitate digital korporatiboaren kudeaketa egokia

Gaur egun, pertsonak online-komunitateetan biltzen dira, beren interesen arabera. Dagoeneko ez du balio produktua komunikabide tradizionaletan soilik sustatzeak, hala nola telebistan edo egunkarian.

Jarraian, identitate digital korporatiboaren kudeaketa egokia aztertuko da, hainbat ikuspegitatik, eta identitate digital korporatibo hori egoera onean mantentzeko eta ahalik eta ospe garbienari eusteko lan handia egiten duten enpresen benetako adibideak azalduko dira.

### *Identitate digital korporatiboa eta komunikazioa*

Komunikazioa da sare sozialetako harremanen oinarria. Horrek gure identitate digital korporatiboa eratzeko faktore garrantzitsua bihurtzen du. Balizko bezeroek erabakitzen dute komunikazioa izan nahi duten ala ez enpresak Internet barruko plataformen bitartez eskaintzen dituen bideetatik.

Good Rebelsek (lehen, Sormen Lurraldea esaten zitzaion), 360 graduko marketinean aritzen den enpresak, komunikaziora bideratutako zatia ezartzen du marketin-estrategiaren lehentasun gisa, enpresak digitalizatzeko garaian. Honako dekalogo honetan jasotzen du:

#### 1 | Entzute aktiboa

Erabiltzaileek zure produktuaz duten iritzia entzuteak hura hobetzeko informazio baliagarria dakar. Komenigarria da iritzia eskatzea eta azterketaren ondoren feedbacka izatea, batez ere horiek negatiboak badira.

#### 2 | Targetetik komunitatera

Bezero potentzialak erabakitzen du zure webgunea bisitatzen duen edo zure produktuarekiko interesa agertzen duen.

#### ⚠ ADI!

Interneten, **identitate digital korporatiboak** eskatzen du bezero bakoitza modu pertsonalizatuan tratatzea, baita erabiltzaileen edozein eskaerari azkar eta modu erabakigarrian erantzutea ere. **Bestela, identitate digital korporatiboaren sinesgarritasunari eta prestigioari kalte egingo zaie.**



### 3 | Zure zaleen zalea

Bezerao jada ez da audientzia pasiboa, berak erabakitzen du zer ikusi eta zer ez, eta, berak ezer nahi izan dezan, elkarreragin-pizgarriak izan behar ditu.

### 4 | Enpresa komunikabide gisa

Posta elektronikoa, iruzkin edo txat bidez onlineko komunikazio-kanal propioak izatea gomendagarria da.

### 5 | Community Management

Identitate digital korporatibo sendoa izan nahi duten enpresa guztiek halako profesional bat izan behar dute. Lanpostu horren eginkizuna, hazkunde ekonomikoan (enpresaren helburua) oinarrituta, komunitatea dinamizatzeke ekintzak egitean datza.

### 6 | Baliagarritasun-printzipioa

Sareetarako sortutako edukiek balioa izan behar dute; informatu, hezi, dibertitu eta hunkitu egin behar dute.

### 7 | Fail often, fail quick, fail cheap

Internet lehiakidez betetako mundua da, eta kanpainen porrot egin dezaketela onartzeko ohitura hartu beharra dago; kanpaina batek huts egiten badu, berehala beste batera pasatuko da, eta arrakasta badu, aprobeztatzen jarraituko da etorkizuneko kanpainak prestatzen diren bitartean.

### 8 | On, off, on

Onena mundu birtualean zein errealean egotea da. Erabiltzailea etengabe konektatzen eta deskonektatzen da; beraz, ahal bada, bi planoetan egoteak eskuragarritasun osoaren irudia eman diezaguke.

### 9 | Gomendio soziala eta erabiltzaileak sortutako edukia

Errekonozimendua duten beste pertsona batzuek zure produktua gomendatzea, ikusgarritasun-estrategia gisa.

### 10 | Egin soziala. DNA digitala

Asmoa ez da balizko bezeraok sareetara jotzea enpresarekin komunikatzeko, baizik eta enpresak sare sozialak erabiltzea bisita-fluxua bere web-orrira erakartzeko, non benetan saltzen duen bere produktua.





## ***Erabiltzaileak fidelizatzea ingurune digitalean***

Azken urteotan, sare sozialak kanal ezin hobeak izan dira bezeroen arretarako enpresetako sailentzat. Plataforma sozialak komunikazio-kanal desberdin gisa ulertu behar dira, non bezeroak tratatu berezia espero duen. Sare sozialen kudeaketa txarra hondamendia izan daiteke.

Ingurune digitalean, hori da bezeroaren fidelizazioa lortzeko modurik onena, erabiltzailearen eta enpresaren arteko elkarrengaitzatutako sarien bidez sortzen dena. Sari horiek ez dute zertan produktuak izan; pribilegioak izan daitezke, bezeroarengan kide izatearen sentimendua areagotuko dutenak.

### **OHARRA**

Enpresa askok gamifikazioa sartzen dute bezeroen fidelizazioa lortzeko prozesuetan. Adibidez, Lidl supermerkatu-kate ospetsuak doako "My Lidl Shop" appa garatu zuen, bezeroak bere supermerkatu birtuala kudeatzeko joko gisa egituratua. Jokoa aurrera egiteko, Lidl denda batera joan zitezkeen, eta zenbait produkturen barra-kodeak eskaneatuta, puntuak lor zitezkeen. Produktu horiek astero aldatzen ziren.

Bezeroak teknologiaren bidez fidelizatzeko beste modu bat QR kodeak dira. Irudiak nora birbideratzen duen ikusteko jakin-minak ikusgarritasun handiagoa eman diezaioke.

## ***Identitate korporatibo errealearen eta digitalaren arteko antzekotasunari eustea***

Marka bat badago, eta hura sendoa bada eta merkatuan ondo kokatuta badago, mundu digitalera jauzi egiten denean, garrantzitsua da bezeroek plataforma berria eta online-zerbitzuak ordura arte beraiek izandako esperientzia atseginarekin lotzea.

Hori lortzeko, marka-irudia errespetatu behar da, eta ohiko kontsumitzailea saritu behar da hark konpainiaren merkataritza-bide berriak erabiltzen dituenean.

Hauek dira marka-irudiaren osagai garrantzitsuenak: logotipoa, kolore-paleta eta eslogana. Jarraian, programazio-adibide bat ikusteko aukera egongo da.



Carrefour supermerkatu-katearen irudiak honako ezaugarri hauek ditu:

### 1 | Logotipoa

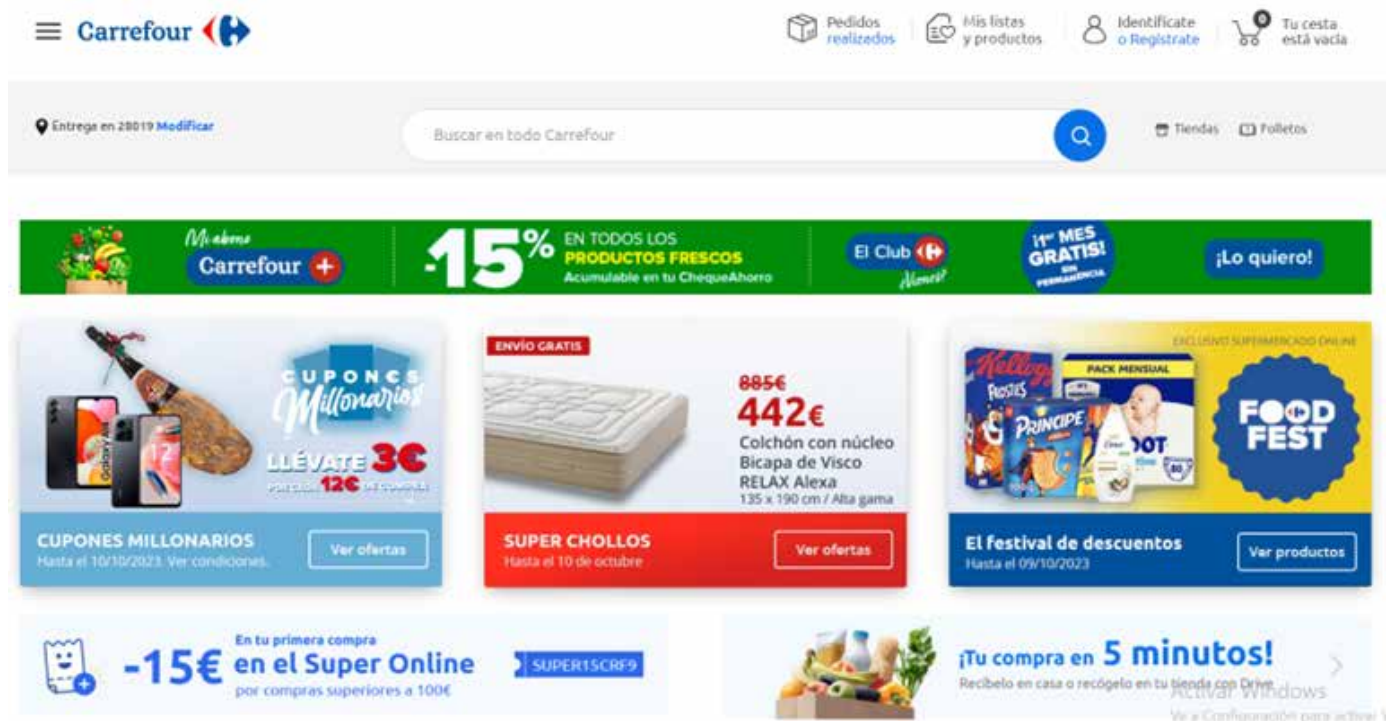
Isologo bat da, logoa (testua) eta sinbolo bat elkartzen dira. Gezi gorriaren eta urdinaren artean "C" zuri bat ikus daiteke.

### 2 | Kolore-paleta

Kolore korporatiboak urdina eta gorria dira.

### 3 | Eslogana

"Aukeratu ahal izatea aurreztu ahal izatea da", bezeroei enpresaren balio gisa transmititu nahi diena.



1. irudia. Carrefour Españaren web-orria. Geuk egindako irudia.

Web-orriak elementu grafikoek diseinu guztiak enpresaren kolore bereizgarrien paletaren tonalitateetan izatea du ezaugarri. Hartara, markaren babesaren lortzen du bere produktuetan. Banner berde bat ere badago, marketineko koloreen psikologia aplikatzen duena, non bezeroekiko fidelizazio-sustapen bat eskaintzen duen.



## Erabiltzailearentzako esperientzia ona sortzea

Enpresak izango dituen plataforma digitalak diseinatu ondoren, erabiltzaileak esperientzia eraginkorra lortzea eta pozik geratzea da gakoa, enpresak eskaintzen dituen online-zerbitzuak erabili edo horietakoren bati buruzko kontsulta egin ondoren. Hori lortzeko, honako neurri hauetako batzuk aplikatu daitezke:

Alde batetik, erabiltzailearengan **segurtasun-sentsazioa sortzeak** web-orriko kontsumo-izapidea errazten du.

Horretarako, segurtasun-ziurtagiri eskudunak lortu behar dira, enpresak bere bezeroen datu pertsonalen pribatutasunari eusteko baliabideak dituela bermatzen dutenak.

Bestalde, **HTTPS domeinu** bat izateak aditzera ematen du web-orria segurua dela eta hirugarrenak haren koderat sartzearen kontrako babesa duela.

**Ordainketa-moduek** ezagunak eta ohikoak izan behar dute. Gaur egun kreditu-txartelaren bidezko ordainketarik ez duen enpresa batek mesfidantza sor dezake bezero potentzialengan.

**Nabigazioak intuitiboa izan behar du**, webeko orriak eta sarrerak kolorez kargatu gabe. Testu gehiegi jartzea saihestu behar da, baina era berean, ez da dena edukirik gabeko baliabide grafikoak beteta utzi behar.

Azkenik, web-orriak **erabilerraztasun-sentimendua** sortu behar du, bezeroaren arretarako norabide anitzeko komunikazio-bideekin. Formula horrek bezeroari komunikatzeko aukera ematen dio iradokizun eta hobekuntzetarako.

### OHARRA

Baliabide grafiko horiek tamaina eta bereizmen egokiak izan behar dituzte web-orriak abiadura handiz kargatzeko.

### Gehiago jakiteko

**Editorial ELEARNING S.L.** Komunikazio eta irudi korporatiboa [e.digitall.org.es/imagen-corporativa](https://e.digitall.org.es/imagen-corporativa)

**Uniandes EPISTEME.** Irudi korporatiboaren digitalizazioa, kontsumitzaileen artean konfiantza sortzeko metodo gisa [e.digitall.org.es/episteme](https://e.digitall.org.es/episteme)

**Valladolideko Unibertsitatea.** Bezeroen fidelizazioa hobetzeko gamifikazioaren azterketa enpresa batean [e.digitall.org.es/gamificacion](https://e.digitall.org.es/gamificacion)

UCAL. Erabiltzaile-esperientzia, online-erosketako plataforma digitalen diseinurako funtsezko faktore gisa [e.digitall.org.es/ucal](https://e.digitall.org.es/ucal)

**INCIBE.** Zibersegurtasuna eta zure enpresaren online-identitatea. [e.digitall.org.es/ciberseguridad](https://e.digitall.org.es/ciberseguridad)



### Gehiago jakiteko

De la Fuente Chico (2019) *C. Comunicación e imagen corporativa*. (136-138, 162-176 or.) Editorial ELEARNING S.L. Hemendik berreskuratua: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6UXIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=%22identidad+digital+corporativa%22&ots=9uNo-MXXbJ&sig=t-6wYG2LprOawyhntV5QTDI3n2o#v=onepage&q=%22identidad%20digital%20corporativa%22&f=false>

Eurostat (2020) *EBko bi enpresatako batek sare sozialak erabiltzen ditu*. Eurostat. Hemendik berreskuratua: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/DDN-20200224-1>

Jordan Vaca, J.E. et al (2022) *Irudi korporatiboaren digitalizazioa, kontsumitzaileen artean konfiantza sortzeko metodo gisa*. (162-176 or.) Uniandes EPISTEME. Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza aldizkari digitala. Hemendik berreskuratua: <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2472/2022>

INCIBE (2017) *Zibersegurtasuna eta zure enpresaren online-identitatea*. Zibersegurtasunaren Estatuko Institutua. Hemendik berreskuratua: <https://www.incibe.es/empresas/blog/ciberseguridad-y-identidad-online-tu-empresa>

Martinez Martinez C. (2017) *Bezeroen fidelizazioa hobetzeko gamifikazioaren azterketa enpresa batean*. Valladolideko Unibertsitatea. Hemendik berreskuratua: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/25734/TFG-I-708.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Robles E.J. (2019) *Identitate korporatiboaren historia, kontzeptuak eta elementuak*. Mexikoko Unibertsitate Nazional Autonomoa. Hemendik berreskuratua: <https://recursoseducativos.unam.mx/handle/123456789/23014>

Sotelo-Flores M.D. (2021) *Erabiltzaile-esperientzia, online-erosketako plataforma digitalen diseinurako funtsezko faktore gisa*. Latinoamerikako Zientzia eta Arte Unibertsitatea (UCAL), Lima, Peru. Hemendik berreskuratua: <https://anuarioeco.uo.edu.cu/index.php/aeco/article/view/5204/4717>



# DigitAll

Gaitasun  
digitaletan  
prestakuntza





## Coordinación General

**Universidad de Castilla-La Mancha**  
Carlos González Morcillo  
Francisco Parreño Torres

## Coordinadores de área

### Área 1. Búsqueda y gestión de información y datos

**Universidad de Zaragoza**  
Francisco Javier Fabra Caro

### Área 2. Comunicación y colaboración

**Universidad de Sevilla**  
Francisco Javier Fabra Caro  
Francisco de Asís Gómez Rodríguez  
José Mariano González Romano  
Juan Ramón Lacalle Remigio  
Julio Cabero Almenara  
María Ángeles Borrueco Rosa

### Área 3. Creación de contenidos digitales

**Universidad de Castilla-La Mancha**  
David Vallejo Fernández  
Javier Alonso Albusac Jiménez  
José Jesús Castro Sánchez

### Área 4. Seguridad

**Universidade da Coruña**  
Ana M. Peña Cabanas  
José Antonio García Naya  
Manuel García Torre

### Área 5. Resolución de problemas

**UNED**  
Jesús González Boticario

## Coordinadores de nivel

### Nivel A1

**Universidad de Zaragoza**  
Ana Lucía Esteban Sánchez  
Francisco Javier Fabra Caro

### Nivel A2

**Universidad de Córdoba**  
Juan Antonio Romero del Castillo  
Sebastián Rubio García

### Nivel B1

**Universidad de Sevilla**  
Francisco de Asís Gómez Rodríguez  
José Mariano González Romano  
Juan Ramón Lacalle Remigio  
Montserrat Argandoña Bertran

### Nivel B2

**Universidad de Castilla-La Mancha**  
María del Carmen Carrión Espinosa  
Rafael Casado González  
Víctor Manuel Ruiz Penichet

### Nivel C1

**UNED**  
Antonio Galisteo del Valle

### Nivel C2

**UNED**  
Antonio Galisteo del Valle

## Maquetación

**Universidad de Salamanca**  
Fernando De la Prieta Pintado  
Pilar Vega Pérez  
Sara Alejandra Labrador Martín



# Creadores de contenido

## Área 1. Búsqueda y gestión de información y datos

### 1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales

#### Universidad de Huelva

Ana Duarte Hueros (coord.)  
Arantxa Vizcaíno Verdú  
Carmen González Castillo  
Dieter R. Fuentes Cancell  
Elisabetta Brandi  
José Antonio Alfonso Sánchez  
José Ignacio Aguaded  
Mónica Bonilla del Río  
Odriel Estrada Molina  
Tomás de J. Mateo Sanguino (coord.)

### 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales

#### Universidad de Zaragoza

Ana Belén Martínez Martínez  
Ana María López Torres  
Francisco Javier Fabra Caro  
José Antonio Simón Lázaro  
Laura Bordonaba Plou  
María Sol Arqued Ribes  
Raquel Trillo Lado

### 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales

#### Universidad de Zaragoza

Ana Belén Martínez Martínez  
Francisco Javier Fabra Caro  
Gregorio de Miguel Casado  
Sergio Ilarri Artigas

## Área 2. Comunicación y colaboración

### 2.1 Interactuar a través de tecnología digitales

Iseazy

### 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales

#### Universidad de Sevilla

Alién García Hernández  
Daniel Agüera García  
Jonatan Castaño Muñoz  
José Candón Mena  
José Luis Guisado Lizar

### 2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales

#### Universidad de Sevilla

Ana Mancera Rueda  
Félix Biscarri Triviño  
Francisco de Asís Gómez Rodríguez  
Jorge Ruiz Morales  
José Manuel Sánchez García  
Juan Pablo Mora Gutiérrez  
Manuel Ortigueira Sánchez  
Raúl Gómez Bizcocho

### 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales

#### Universidad de Sevilla

Belén Vega Márquez  
David Vila Viñas  
Francisco de Asís Gómez Rodríguez  
Julio Barroso Osuna  
María Puig Gutiérrez  
Miguel Ángel Olivero González  
Óscar Manuel Gallego Pérez  
Paula Marcelo Martínez

### 2.5 Comportamiento en la red

#### Universidad de Sevilla

Ana Mancera Rueda  
Eva Mateos Núñez  
Juan Pablo Mora Gutiérrez  
Óscar Manuel Gallego Pérez

### 2.6 Gestión de la identidad digital

Iseazy

## Área 3. Creación de contenidos digitales

### 3.1 Desarrollo de contenidos

#### Universidad de Castilla-La Mancha

Carlos Alberto Castillo Sarmiento  
Diego Cordero Contreras  
Inmaculada Ballesteros Yáñez  
José Ramón Rodríguez Rodríguez  
Rubén Grande Muñoz

### 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital

#### Universidad de Castilla-La Mancha

José Ángel Martín Baos  
Julio Alberto López Gómez  
Ricardo García Ródenas

### 3.3 Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual

#### Universidad de Castilla-La Mancha

Gabriela Raquel Gallicchio Platino  
Gerardo Alain Marquet García

### 3.4 Programación

#### Universidad de Castilla-La Mancha

Carmen Lacave Rodero  
David Vallejo Fernández  
Javier Alonso Albusac Jiménez  
Jesús Serrano Guerrero  
Santiago Sánchez Sobrino  
Vanesa Herrera Tirado

## Área 4. Seguridad

### 4.1 Protección de dispositivos

#### Universidade da Coruña

Antonio Daniel López Rivas  
José Manuel Vázquez Naya  
Martíño Rivera Dourado  
Rubén Pérez Jove

### 4.2 Protección de datos personales y privacidad

#### Universidad de Córdoba

Aida Gema de Haro García  
Ezequiel Herruzo Gómez  
Francisco José Madrid Cuevas  
José Manuel Palomares Muñoz  
Juan Antonio Romero del Castillo  
Manuel Izquierdo Carrasco

### 4.3 Protección de la salud y del bienestar

#### Universidade da Coruña

Javier Pereira Loureiro  
Laura Nieto Riveiro  
Laura Rodríguez Gesto  
Manuel Lagos Rodríguez  
María Betania Groba González  
María del Carmen Miranda Duro  
Nereida María Canosa Domínguez  
Patricia Concheiro Moscoso  
Thais Pousada García

### 4.4 Protección medioambiental

#### Universidad de Córdoba

Alberto Membrillo del Pozo  
Alicia Jurado López  
Luis Sánchez Vázquez  
María Victoria Gil Cerezo

## Área 5. Resolución de problemas

### 5.1 Resolución de problemas técnicos

Iseazy

### 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

Iseazy

### 5.3 Uso creativo de la tecnología digital

Iseazy

### 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

Iseazy



El material del proyecto DigitAll se distribuye bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0. Puede obtener los detalles de la licencia completa en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>