

## Boletín de Novedades del Centro de Documentación

19 de junio de 2024 - Nº 48

### Transformación de la empresa y emprendimiento digital

Cámara de Comercio de España ; Making Science

64 páginas



#### [Libro Blanco de la Digitalización. Una actualización del documento \*Una Iniciativa para la Transición Digital\*](#)

El documento aborda las nuevas necesidades y desafíos para alcanzar una economía y sociedad digital inclusiva, resiliente y sostenible en España. Su principal objetivo reside en actualizar el trabajo *Una iniciativa para la transición digital*, elaborado en 2020. Se ha examinado el progreso de las actuaciones y medidas planteadas en este estudio hasta la fecha y analizado el nuevo contexto socioeconómico, ajustando los ejes de actuación a las nuevas necesidades y desafíos, que han puesto de relieve la necesidad de la digitalización en todos los ámbitos de la economía.

España presenta un sólido punto de partida para su viaje de digitalización, respaldado por una infraestructura de red robusta, una población digitalmente activa, un ecosistema de *startups* floreciente y un apoyo gubernamental constante. Sin embargo, será crucial abordar los desafíos que se presentan, desde la desigualdad geográfica y la escasez de habilidades digitales hasta la necesidad de una mayor inversión en I+D y la superación de barreras al emprendimiento, para alcanzar plenamente su potencial digital.

Fundación COTEC ; Sigma Dos

69 páginas



#### [Encuesta de percepción social de la innovación en España. Mayo 2024](#)

La encuesta, realizada anualmente desde 2017, busca medir la opinión de la ciudadanía sobre diferentes asuntos relacionados con la innovación, como el impacto de la tecnología en el empleo, la evolución del teletrabajo o la respuesta al fenómeno de la despoblación.

Esta séptima entrega cuenta con una muestra de 7.243 entrevistas, realizadas desde diciembre de 2023 a febrero de 2024, lo que permite desglosar resultados por territorio. La principal novedad es que incorpora una herramienta de visualización interactiva, que permite realizar todo tipo de combinaciones con los datos, así como consultar y comparar resultados por comunidad autónoma.

Los resultados apuntan a que los españoles están reforzando su visión positiva del fenómeno de la innovación aumentando hasta el 82% de la población encuestada. Esta cifra es 5,9 puntos superior que en 2022 y 8,9 puntos más que antes de la pandemia. No obstante, el 48% sitúa el nivel de innovación de España en la media europea (en 2017 eran el 59%), y el 43% (33%) en el grupo de países menos avanzados. Asimismo, el 80% cree que la inversión pública en I+D+I es insuficiente. En cuanto a la percepción del cambio tecnológico, el 62% considera que la mayoría de los puestos de trabajo actuales serán desempeñados por máquinas de aquí a 15 años, si bien, todavía un 47% de ocupados piensa que “de ninguna manera” un robot podrá sustituirle en su puesto de trabajo (en 2019 eran el 63%).

Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD)

60 páginas



[Las ventas del comercio electrónico de las empresas y el papel de las plataformas en línea](#)

Este documento presenta las estadísticas sobre el valor de las ventas de comercio electrónico realizadas por las empresas hasta 2022.

Además de recurrir al análisis de literatura gris de fuentes de autoridad destacadas como la OCDE, el ITU y el FMI, la investigación se beneficia de un notable aumento de la disponibilidad gracias a la publicación, por parte de Eurostat, de las cifras correspondientes a muchos países de la UE y países asociados. Del mismo modo, se recurre a la información oficial proporcionada por cada uno de los países participantes respecto a los datos asociados al desarrollo del comercio electrónico en sus respectivos territorios.

En 2021, las empresas de 43 economías desarrolladas y en desarrollo generaron cerca de 25 billones de dólares en ventas de comercio electrónico, lo que representa alrededor de tres cuartas partes del PIB mundial. Esto significa un aumento del 15% con respecto a los niveles anteriores a la pandemia (2019) y se estima que las ventas habrán aumentado otro 10% –hasta casi 27 billones de dólares– en 2022. La mayor parte de las ventas de comercio electrónico en estos países, que también representan alrededor de tres cuartas partes de las exportaciones mundiales, se producen entre compradores y vendedores residentes en el mismo territorio económico. Asimismo, las plataformas de intermediación digital (PID) son actores clave en este panorama. El valor de las transacciones realizadas a través de 37 de ellas aumentó más de un 55% durante la pandemia.

Calvo, Nuria ; Fernández-Laviada, Ana ; Monje-Amor, Ariadna ; Atrio, Yago

138 páginas



[Informe GEM España 2023-2024](#)

El informe GEM ofrece información sobre la actividad emprendedora analizada en 45 países participantes en los que se ha encuestado a más de 136.000 personas, que representan al 60% de la población mundial. También evalúa las condiciones del entorno para emprender en 49 países, utilizando paneles de expertos nacionales y regionales. En este documento se detalla el caso particular de España.

El Observatorio GEM se basa en tres fuentes de información: una encuesta en profundidad a la población de 18-64 años, denominada APS (*Adult Population Survey*, en español encuesta de población adulta), una encuesta semiestructurada a expertos en emprendimiento, denominada NES (*National Experts Survey*, en español encuesta nacional de expertos), y un conjunto de fuentes secundarias de información (artículos científicos, informes sectoriales, análisis internacionales) que permiten profundizar en la interpretación de los datos obtenidos.

La actividad emprendedora reciente encadena tres años de crecimiento en España, y el emprendimiento potencial experimenta un aumento sin precedentes. Durante el año 2023 el 13,5% de la población adulta española estuvo inmersa en el arranque y consolidación de una iniciativa emprendedora. Un 6,8% estuvo involucrado en un proyecto de negocio de menos de tres años y medio de vida, y un 6,7% lideraba una propuesta consolidada. Esto significa que había un emprendedor a cargo de un proyecto de negocio reciente por cada emprendedor a cargo de una iniciativa ya consolidada. A pesar de percibir unas condiciones desfavorables para emprender, en 2023 el porcentaje de emprendedores

potenciales creció de un 9,4% a un 11,2%, un nivel que no se alcanzaba desde 2012. Sin embargo, durante ese año aumentó el porcentaje de personas que abandonaron sus iniciativas emprendedoras, que pasó de un 2,5% en 2022, la tasa más baja de sus países de referencia, a un 3,2% en 2023. Estos datos reflejan un proceso emprendedor saludable en el que cada vez hay más personas con intención de emprender que se convierten en emprendedores reales, aunque la dinámica del mercado depure en alguna medida a aquellos emprendedores que se ven obligados a abandonar o deciden traspasar el negocio, y corrige a la larga el porcentaje de empresas que se consolidan en el tiempo.

## Economía del Dato e IA

Implement Consulting Group ; Thelle, Martin H. ; Thor Lundberg, Anders ; Hovmand, Bodil Emilie ; Woltmann, Hans Henrik ; Virtanen, Laura ; Tranholm-Mikkelsen, Nikolaj ; Tram Pedersen, Sofie ; Jagd Oure, Alexander

57 páginas



El objetivo de este estudio reside en estimar la contribución al PIB de la inteligencia artificial generativa (GenAI) y su impacto en el empleo en España. Se espera que la inteligencia artificial (IA) cambie sustancialmente la economía global. La reciente aparición de la GenAI ha provocado un aumento significativo de las funcionalidades y la facilidad de uso de los modelos de IA. Captar todo su potencial requiere una rápida adopción comercial, más I+D y una mayor inversión en nuevas competencias.

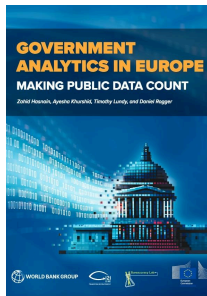
### [La oportunidad económica de la IA generativa en España](#)

El método usado en este informe para calcular el impacto en la productividad y en el PIB sigue la metodología desarrollada por Briss y Kodnani (2023) en *The Potentially Large Effects of Artificial Intelligence on Economic Growth*.

Según el documento, la GenAI podría tener un potencial impacto de 100.000-120.000 millones de euros en el PIB de España. Asimismo, impulsará el crecimiento económico global en la próxima década y podría aumentar la productividad y la competitividad de España. Se calcula que un 58% de los puestos de trabajo convivirán con el uso de la GenAI. Y es probable que un 36% de los trabajos no se vean afectados por esta tecnología, mientras que solo un 6% de los mismos estarían muy expuestos a la IA y podrían desaparecer. No obstante, se espera que los nuevos trabajos derivados de la economía basada en la inteligencia artificial sustituyan a los que se pierden como consecuencia de la automatización, con lo que no cambiarían las tasas de empleo. Por otra parte, el 80% del potencial económico de esta tecnología corresponde al sector servicios, mientras que otros sectores como el industrial podrían beneficiarse más de otros tipos de IA. En general, España está bien posicionada en lo relativo a los indicadores básicos de adopción, como la estrategia gubernamental, pero está a la cola en los indicadores de innovación respecto a países similares y al resto del mundo. Esta brecha corre el riesgo de ampliarse si no se acelera el desarrollo de talento, la actividad de I+D y la comercialización para ponerse a la altura de otros países.

Hasnain, Zahid ; Khurshid, Ayesha ; Lundy, Timothy ; Rogger, Daniel

84 páginas



[La analítica de los gobiernos en Europa. Hacer que los datos públicos cuenten](#)

Este informe forma parte de una colección que examina cómo la analítica a partir de microdatos gubernamentales está revolucionando la administración pública en todo el mundo y se centra en la analítica gubernamental en la Unión Europea. Presenta pruebas de vanguardia y perspectivas profesionales sobre cómo aprovechar los datos para que los gobiernos funcionen mejor.

La colección se basa en *The Government Analytics Handbook*, una guía completa sobre el uso de datos para comprender y mejorar la administración pública. Los informes de esta colección pretenden ayudar a los funcionarios públicos a aplicar las enseñanzas del Manual a sus propias administraciones, describiendo las oportunidades y retos singulares para la analítica gubernamental que se plantean en las distintas regiones.

La analítica gubernamental puede proporcionar mejores datos a los funcionarios públicos para que tomen mejores decisiones, sirviendo de complemento a sus propios conocimientos. Por ejemplo, cuando los gestores saben que las diferencias de productividad de los distritos se deben a diferencias de productividad individual, pueden centrarse en las mejoras que tendrán mayor impacto: potenciar la contratación, mejorar la gestión y reducir la rotación. La evidencia permite a los directivos aplicar sus conocimientos y experiencia donde más importan. Por otra parte, la analítica gubernamental puede aumentar la rendición de cuentas de la administración pública ante los ciudadanos, ayudando a calibrar y mejorar la buena gobernanza. Un ejemplo de ello se da en el gobierno estonio, el cual dispone de un cuadro de mandos que le permite visualizar la comparativa de la prestación de servicios de 79 gobiernos locales de forma anual.

Lopezosa, Carlos ; Goyanes, Manuel ; Codina, Lluís

40 páginas



[Acelerando la investigación cualitativa con inteligencia artificial: una guía práctica para el diseño, desarrollo y ejecución de investigación con entrevistas](#)

Este informe ofrece orientación práctica para investigadores sobre cómo utilizar éticamente la inteligencia artificial (IA) generativa en estudios cualitativos mediante entrevistas. Específicamente, se propone el uso de ChatGPT, Whisper, Gemini y Perplexity como servicios de apoyo y complementarios a la inteligencia humana para el diseño y ejecución de las diferentes fases del proceso de investigación cualitativo.

De esta forma, el documento inicialmente testea el uso de inteligencia artificial en la generación de objetivos y preguntas de investigación supervisados por el humano para, posteriormente, planificar guía de entrevistas, lo que incluye el diseño de preguntas, la configuración del perfil de los posibles entrevistados, la redacción del correo electrónico de presentación a posibles participantes y la obtención del consentimiento informado. Asimismo, y con el objetivo de facilitar, acelerar e innovar tecnológicamente el proceso metodológico, el informe propone y experimenta el uso de inteligencia artificial en la realización propiamente de las entrevistas, detallando con ejemplos prácticos aspectos cruciales como la traducción directa por voz entre entrevistador y entrevistados de diferentes lenguas, así como la transcripción y traducción automática de las entrevistas de audio a texto.

Finalmente, el informe aporta evidencias, ejemplos y sugerencias para el análisis del contenido, incluyendo su análisis temático y la comunicación no verbal de los

entrevistados grabados en vídeo. El documento concluye con unas pautas de uso ético y recursos en línea complementarios de ayuda al personal investigador. Destaca la idea de que el uso de los sistemas de inteligencia artificial debe entenderse dentro de una cadena en la que primero está el investigador elaborando el *prompt* (instrucción o texto inicial proporcionado a una herramienta generativa de IA para dirigir la generación de respuestas o resultados específicos), después las aportaciones de la IA y después vuelve a intervenir el investigador verificando, evaluando y editando los resultados.

## Competencias digitales

UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight

70 páginas



### Innovación responsable en tecnología para niños

El informe busca comprender cómo los juegos digitales pueden contribuir al bienestar de los niños y las niñas. A nivel mundial, los juegos digitales son una industria multimillonaria que ha estado creciendo de manera constante durante décadas, atrayendo la atención de los niños y las niñas de una manera en la que pocos sectores empresariales lo hacen. Esto deja a la industria de los juegos digitales con una oportunidad única de influir positivamente en el bienestar de la infancia debido a la gran cantidad de tiempo que pasan jugando en entornos digitales diseñados y controlados por actores de la industria.

Para ello el documento presenta los resultados de tres proyectos de investigación únicos en los que participaron niños y sus familias en seis países (Australia, Chile, Chipre, Sudáfrica, Reino Unido y Estados Unidos), aplicando diferentes metodologías para explorar la relación entre determinados juegos digitales y el bienestar infantil. Los proyectos aportan pruebas convergentes de cómo los juegos digitales pueden contribuir, y de hecho contribuyen, al bienestar de esta etapa vital. La investigación experimental sobre el terreno se llevó a cabo en tres países: Chile, Sudáfrica y Estados Unidos de América.

Los resultados en el caso de Sudáfrica revelaron que el juego digital mejoró significativamente el bienestar general de los niños y niñas participantes a partir de las sesiones de juego realizadas durante varias semanas. Para los niños de Chile y Estados Unidos, también hubo efectos positivos significativos, pero sobre todo entre aquellos niños que contaban con necesidades psicológicas y problemas de adaptación, por ejemplo, aquellos con mayores sentimientos de soledad y exclusión social. Así pues, el juego digital aporta mayores beneficios a estos niños con necesidades y dificultades, especialmente en términos de fomento de su autonomía y mejora de las relaciones con sus padres.



[Mi realidad conectada. Sí, también soy digital](#)

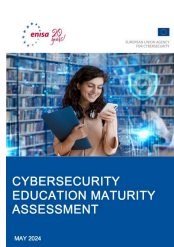
El objetivo principal de esta investigación reside en entender el lugar ocupado por la tecnología entre la juventud española en toda su complejidad a partir de las propias reflexiones de este grupo poblacional. El estudio parte de la necesidad de repensar la forma en la que se aborda la cuestión de las TIC con la juventud.

En el informe se ha adoptado un enfoque híbrido, basado en la antropología digital y la sociotecnología, que se desarrolla posteriormente con foco en una hipótesis de trabajo de partida muy específica: la tecnología es cultura. La realidad de la población joven es una, física y digital, conectada. Se trata por tanto de una realidad “figital”. Para el estudio se realizaron grupos focales de forma que permitieran comprender mejor las necesidades y preocupaciones del público objetivo. Posteriormente, se llevó a cabo una encuesta en línea dirigida a una muestra representativa de la población española.

Entre las conclusiones destaca especialmente el hecho de que la jerarquía existente entre lo físico y lo digital, en la que se apoyan muchas de las medidas restrictivas adoptadas con una mentalidad adultocéntrica, deja de tener sentido en un espacio conectado, que es una sola realidad “figital” para las personas jóvenes. La propia adquisición del móvil representa un rito iniciático, un momento importante que marca un paso más hacia la adultez. Así, de alguna forma, la adquisición del móvil les permite entrar de lleno en lo “figital” pudiendo desenvolverse en el continuo del espacio que lo caracteriza. Observamos así, como hechos del espacio digital cobran sentido por su lugar en el espacio físico y viceversa. En cuanto a los espacios, existe una especie de jerarquía prevaleciendo el espacio físico sobre el digital. Aquí aparece una de las claves del informe: en el continuo que caracteriza el espacio “figital”, esta jerarquía deja de tener sentido y actuar desde ese lugar es contraproducente, ya que no corresponde a la realidad sobre la cual quiere incidir. Así, si se logrará considerar los espacios digitales a la misma altura que los espacios físicos, lo que habría que establecer son “ritos de pasaje” entre un lugar y otro. Gestos, actuaciones, que se establezcan para “despedirse” de un espacio antes de entrar en otro.

Ciberseguridad

European Union Agency for Cybersecurity (ENISA) ; Skouloudi, Christina ; Kantas, Evangelos ; Drugeot, Solène ; Lopes Goncalves, Débora ; Principe, Francesco ; Vossot, Solène 30 páginas



[Evaluación de la madurez de la educación en ciberseguridad](#)

Este estudio tiene como objetivo desarrollar un modelo de evaluación de la madurez del nivel de educación en ciberseguridad de cada Estado miembro en las escuelas primarias y secundarias, proporcionar una visión global de la UE y permitir la creación de material específico de apoyo a la educación en ciberseguridad según los distintos niveles identificados.

Los cálculos y gráficos presentados tienen en cuenta las contribuciones de los 15 Estados miembro que participaron en la recogida de datos. Las preguntas sin respuesta se trataron como "No disponible", es decir, N/A. Para presentar datos cuantitativos estadísticamente representativos, los países con más de un tercio de respuestas "No aplicable" no se incluyeron en estos cálculos. Por tanto, la muestra se redujo a 13 países. Sin embargo, para la parte cualitativa se tuvieron en cuenta sus contribuciones pertinentes.

Una de las principales conclusiones es que, aunque las iniciativas de educación en ciberseguridad suelen estar respaldadas por un marco normativo nacional, dependen en gran medida de las estrategias nacionales de ciberseguridad. De hecho, estas herramientas suelen proporcionar a las partes interesadas europeas directrices y apoyo para incluir el tema de la ciberseguridad en los planes de estudios escolares; esto fomenta significativamente la adopción de la ciberseguridad en los niveles de educación primaria y secundaria. La participación de entidades gubernamentales y la cooperación con agentes del sector privado se identificaron como pilares fundamentales para fomentar la ciberseguridad en la educación.