

Por ataques informáticos, empresas italianas sufren daños millonarios

Italia fue el décimo tercer país más afectado por el virus

Aunque el ciberataque global de la semana pasada llegó desde un primer momento a Italia, no causó graves daños a los sistemas informáticos o las redes telemáticas del país europeo, cuyas empresas sufrieron en 2016 daños por nueve mil millones de euros por ese tipo de embates.

El Centro Nacional Anticrimen Informático para la Protección de las Infraestructuras Crípticas (CNAIPIC), dependiente de la policía postal, informó que, si bien el ataque con el virus "ransomware" llamado Wannacry afectó a Italia desde la tarde del 12 de mayo, los daños en realidad fueron limitados.

En una nota de prensa confirmó que analizaba constantemente el fenómeno e intensificaba el monitoreo y las medidas adecuadas para garantizar la máxima seguridad a las infraestructuras informáticas italianas.

Un reporte de la firma de seguridad digital Eset señaló que Italia fue el décimo tercer país más afectado por el virus, aunque en la nación europea los efectos no alcanzaron los niveles vistos en Reino Unido, donde puso en jaque al sistema de salud, o en Taiwán, en el que paralizó una central eléctrica.

Según la dirigente de la policía postal, Nunzia Ciardi, ese organismo ya había invitado varias veces a los ciudadanos a actualizar el sistema operativo de Windows, pues el "ransomware" se infiltra por dos fallas de Microsoft, por lo que es suficiente esa actualización para neutralizarlo.

Confirmó que hasta el 16 de mayo los "hackers" habían obtenido apenas 50 mil euros de rescate y, por lo tanto, es necesario entender cuál fue en realidad el objetivo de un ataque que provocó mucho clamor mundial, pero pocos resultados económicos.

Y es que el "ransomware" causa un secuestro exprés de datos y pide un rescate para liberar el sistema. Se propaga también a través del "phishing" (un modelo de abuso informático caracterizado por intentar obtener información confidencial de forma fraudulenta), por lo que Ciardi llamó a poner más atención en los correos electrónicos sospechosos.

Para el experto en seguridad cibernética, Andrea Zapparoli Manzoni, el ciberataque con el virus Wannacry hace pensar más bien en una acción de guerra psicológica



El año pasado Italia entró en la lista de las 10 naciones con mayor número de ataques cibernéticos y más víctimas.

que en un delito para obtener ganancias, pues respecto a las computadoras infectadas, la cantidad de dinero ganado por los "hackers" fue "ridícula".

Dijo que una de las hipótesis es que la difusión del "malware" fue obra de un intento de guerra psicológica, para difundir incertidumbre e inestabilidad, aunque aclaró que llevará meses entender verdaderamente lo sucedido.

Un reporte del Instituto de Estudios Políticos Económicos y Sociales (Eurispes) señaló que en 2016 los ataques informáticos causaron daños por nueve mil millones de euros a las empresas italianas, pese a lo cual solamente 19 por ciento de ellas tiene una visión estratégica sobre la seguridad cibernética.

La Asociación Italiana para la Seguridad Informática (Clusit) confirmó que el año pasado Italia entró en la lista de las 10 naciones con mayor número de ataques cibernéticos y más víctimas.

Por su parte, un reporte del Banco de Italia subrayó que en el país de la bota una de cada tres empresas es o ha sido objeto de ataques informáticos y que las más afectadas son las de mayores dimensiones.

Consideró que las compañías grandes son apetitosas para los "hackers" porque manejan muchos datos, son conocidas, están mayormente conectadas a internet -con

redes más amplias- y cuentan con alto número de proveedores externos que pueden tener acceso a sus infraestructuras tecnológicas.

Un factor a considerar es también el geográfico, dado que, en el sur, menos desarrollado, las posibilidades de ciberataques son menores y solamente 24.4 por ciento de las empresas declara haber enfrentado esa amenaza, contra 28.5 por ciento del noroeste, 32.5 por ciento del noreste y 35.3 por ciento del centro.

Ello, dijo el reporte, porque las compañías del sur tienden a contar con menores niveles de productividad, contenido de conocimientos y uso de la tecnología.

En el centro, en cambio, se registra el más alto porcentaje de ataques debido a que Roma es la sede de las más importantes empresas públicas, como las ferrovías o el sistema postal, que son las más apetitosas tanto porque operan en sectores estratégicos, como por sus dimensiones.

Existe también una relación entre los ciberataques y la internacionalización.

Según el informe, las empresas que exportan entre uno y dos tercios de su producción son mayormente afectadas pues pesa su exposición, ya que quien intercambia informaciones con socios internacionales tiene mayores probabilidades de convertirse en blanco de ataques informáticos.

Mexicanos se conectan a Internet ocho horas al día

En 2016 el número de internautas mexicanos alcanzó los 70 millones de personas, donde la conectividad móvil continúa acelerando la penetración de Internet, cuya inclusión llega hoy en día al 63 por ciento de la población.

Lo anterior de acuerdo con los resultados de la edición 2017 del estudio "Hábitos de los usuarios de Internet en México", elaborado por la Asociación de Internet.mx, el cual se actualiza cada año para medir precisamente el comportamiento de los navegadores en la red.

Durante la presentación de dicho análisis, en el marco del Día Mundial de Internet, la Asociación de Internet.mx explicó que el crecimiento de internautas nacionales fue de 6.0 por ciento.

El reporte a cargo de la empresa Estadística Digital, precisa que siete de cada 10 usuarios llevan más de ocho años como internautas activos, el tiempo promedio de conexión es de ocho horas y un minuto, 47 minutos más que en 2016, es decir, el equivalente a una jornada laboral.

El documento detalla que el momento del día preferido para conectarse es la hora de la comida (entre las 14:00 y las 16:00 horas) y el final del día (entre las 21:00 y las 24:00 horas), momentos en que se registran los periodos de mayor tráfico en Internet en México.

En cuanto a la distribución por nivel socioeconómico, un 17 por ciento corresponde a niveles altos, mientras que la relación entre niveles medio alto y medio bajo se ha equilibrado, con 34 y 36 por ciento, respectivamente, en tanto que la proporción de la población de nivel bajo pasó de siete por ciento, el año anterior, a 13 por ciento este año.

Respecto a las edades, el análisis menciona que la mayor concentración de personas conectadas corresponde al segmento de entre 12 y 17 años, con 21 por ciento, y le siguen de 18 y 24 y entre 25 a 34, ambos con 18 por ciento.

Cabe destacar que regionalmente, la zona del país con mayor número de internautas es el Centro-Sur, con 26 por ciento; el Noroeste, con 16 por ciento, y las zonas Oeste y Noreste con 13 por ciento.

Inicia la segunda edición del evento anual 'CódigoX'

Con la premisa de impulsar un mayor empoderamiento de las niñas y mujeres en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), inició la segunda edición del evento anual de la iniciativa CódigoX, en el que participaron decenas de estudiantes de diversas escuelas de la Ciudad de México.

Durante la inauguración de CódigoX 2017, Alejandra Lagunes, coordinadora de Estrategia Digital Nacional subrayó que únicamente 6 de las 100 compañías de tecnología más importantes en el mundo tienen al frente de sus consejos directivos a una mujer. Además, apuntó que los trabajos del futuro estarán directamente relacionados con la tecnología, por lo que es indispensable que las niñas adquieran y desarrollen las habilidades necesarias para ser competitivas en esta nueva revolución tecnológica.

Destacó que actualmente el gobierno federal impulsa diversas estrategias para reducir la brecha digital, y con iniciativas como CódigoX se busca ofrecer herramientas para que niñas y jóvenes se adentren en el mundo de las TIC. "Necesitamos romper estereotipos y paradigmas" que están impidiendo que ellas se acerquen a estudiar carreras afines a este sector. Por último, invitó a las niñas a confiar en sus capacidades y perseguir sus metas, involucrándose en el campo de las TIC no sólo como consumidoras, también como creadoras.

Por su parte, Gabriela Ramos, directora de Gabinete de la OCDE, Sherpa ante el G20 y Consejera Especial para el Secre-

tario General, en un mensaje video grabado señaló que actualmente un reto de todos los países es acercar a las niñas y mujeres a las ciencias, tecnologías, ingenierías y matemáticas, las llamadas STEM (por sus siglas en inglés), lo cual es una prioridad de la OCDE.

Sabemos -agregó- que esto es esencial para fomentar la equidad de género e impulsar el desarrollo económico y terminar con la pobreza y las desigualdades, "por ello celebramos que CódigoX esté llevando importantes esfuerzos en México para acercar a las niñas y mujeres a la tecnología."



El evento se realizará del 19 al 21 de mayo, en la Biblioteca José Vasconcelos de la Ciudad de México.

Subastan una computadora 'Apple I' por 110 mil euros



Esta computadora fue el primer ordenador personal que salió a la venta en los años 70, se estima que solo funcionan ocho de los 200 modelos que fueron lanzados.

Una casa de subastas alemana vendió hoy por 110 mil euros uno de los contados modelos que aún funcionan del Apple I, el histórico primer ordenador personal que produjo a finales de los años 70 la casa conocida ahora por el iPhone.

El precio final alcanzado no ha alcanzado las expectativas, reconoció el responsable de la casa de subastas Breker, Uwe Breker, que había estimado que la venta de este icónico dispositivo podría alcanzar los 300 mil euros.

El atractivo del Apple I se ha "normalizado", indicó Breker tras la subasta.

La suma pagada por este ordenador no es muy elevada si se tiene en cuenta que se estima que tan sólo funcionan ocho de los 200 ordenadores de este modelo que se

fabricaron en la segunda mitad de los años 70.

Además, hace cuatro años un dispositivo similar alcanzó los 516 mil euros en una subasta.

El ordenador se vendía con certificado, libro de instrucciones y otros documentos originales, indicó la casa Breker.

El Apple I es un hito dentro la historia de la informática por ser uno de los primeros ordenadores personales, por su estilo -con acabados de madera- y por ser el primer aparato de la casa tecnológica conocida por dispositivos como el ordenador de mesa Mac y el iPhone, que han marcado época.

Apple se convirtió este mes en la primera empresa estadounidense que supera una capitalización de 800 mil millones de dólares