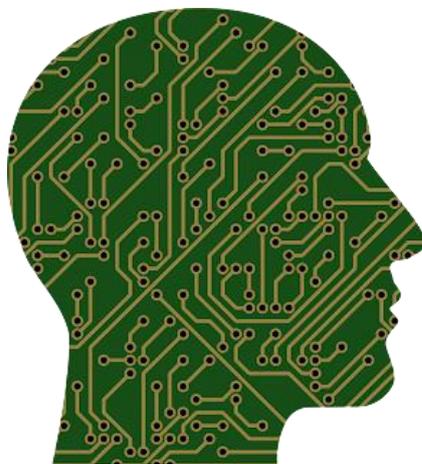




# ENCICLOPEDIA DIGITAL

## Una mirada a la alfabetización digital



NDE ITALIA S.r.l.  
Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)  
Número de IVA: 12413100012  
Código único: W7YVJK9



## RESUMEN

PRÓLOGO.....	3
CICLOS ECONÓMICOS.....	10
REVOLUCIÓN DIGITAL.....	12
ENCICLOPEDIA DIGITAL EN 30 IDIOMAS.....	13
HOJA DE RUTA DEL PROYECTO DE ENCICLOPEDIA DIGITAL.....	13
FILOSOFÍA DIGITAL.....	14
CONCLUSIÓN.....	16

## PRÓLOGO

Tomemos como caso de estudio la ley universal conocida como "**causa-efecto**", según la cual a toda causa corresponde un efecto y toda acción genera un resultado.

En la cultura oriental, se identifica con **Karma**, palabra de uso muy extendido entre la población.

Esta palabra ha entrado en nuestro vocabulario cotidiano también en Occidente, pero pocos saben realmente lo que significa. A menudo se asocia errónea e impropriamente con el propio destino, con el discurso de los acontecimientos; su verdadero significado reside en la raíz del verbo sánscrito "*Kr*", que significa actuar, hacer, producir, tomando el significado de "acción realizada". Una acción consciente, impulsada por la voluntad.

Veamos ahora los 3 tipos diferentes de acciones:

### Acciones impuestas

Cuando una persona conduce un vehículo por carretera, pilota un avión o maneja un barco, sus acciones están condicionadas por ciertas normas, como las de circulación, vuelo o navegación. Si el conductor de un coche tiene que girar a la izquierda, debe señalar su intención de antemano encendiendo una bombilla. La acción viene impuesta por una ley, o conjunto de leyes, a las que la persona se remite para interactuar correctamente en el mundo real y no causarse daño a sí misma ni a los demás. Del mismo modo, el procedimiento para registrarse en una plataforma digital es sólo uno. El procedimiento para realizar una transferencia a través de una app bancaria específica es sólo uno, el procedimiento para crear un monedero electrónico en una infraestructura específica es sólo uno. Así que si el individuo quiere acceder a un servicio, tiene que realizar un procedimiento (conjunto de acciones) específico y determinado. En otras palabras: si realizo el procedimiento indicado entro en el sistema e interactúo con él, si me equivoco o me salto algún paso no puedo entrar y ponerme a trabajar. De hecho, estas acciones dependen del conocimiento de los propios procedimientos. El individuo que conoce la secuencia de acciones y la completa consigue el resultado, si no la conoce o la conoce en parte no consigue el objetivo.



### Acciones generadas por automatismos

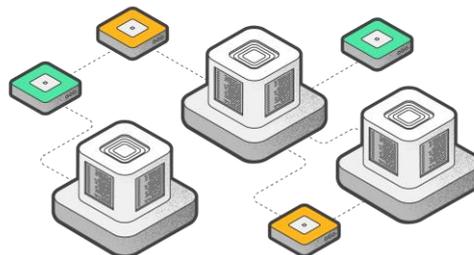
La cuchara se utiliza para tomar la sopa, no nacemos con una cuchara en la mano. En algunas poblaciones del mundo, los alimentos se comen directamente con las

manos y en otras con diferentes utensilios: cuchillos, cucharas, tenedores, palillos de madera, ganchos para marisco, brochetas. Un mismo plato puede comerse de diferentes maneras, dadas las muchas culturas y costumbres que existen en el mundo. Para un oriental, es tan normal comer el arroz con un palillo de madera como para un occidental utilizar un tenedor. Si un indio, un chino y un europeo estuvieran sentados a la misma mesa, el mismo plato sería comido de forma diferente por los presentes. Por tanto, la acción de comer con o sin cubiertos se produciría a través de un automatismo adquirido desde el nacimiento; a cada uno de ellos probablemente le parecería divertido e inusual el hábito de los demás. En el mundo digital, un ejemplo de automatismo se encuentra en la introducción de credenciales para acceder a un determinado perfil, sitio o monedero; para ello, el individuo debe introducir un identificador y una contraseña asociada, ya sea una frase de seguridad, 12 palabras clave o un reconocimiento biométrico (huellas dactilares).



### **Acción consciente o libre albedrío**

El hombre, como especie, está dotado de la facultad de elegir; puede elegir si hace o no ejercicio cada día del mismo modo que puede elegir si almorzar un bocadillo o un pastel. Lo que importa es que la persona decida realizar o no una acción. En relación con el principio de "causa y efecto", todo lo que existe se relaciona con lo que hay alrededor, nada existe de forma independiente. Del mismo modo, ninguna persona vive de forma totalmente independiente, con la posible excepción de un ermitaño que viva en una cueva aislado de cualquier civilización. Si quiero vivir en una civilización moderna necesitare un lugar donde guardar mi dinero, mis activos financieros o mis valiosos bienes digitales. Por lo tanto, tendré que depender de uno o varios sistemas de depósito (monedero electrónico en blockchain, cuenta bancaria, coste postal, etc.), para interactuar en la medida de lo posible con el mundo exterior, con el fin de obtener lo que necesito.



En los tres casos, existe hoy en día una necesidad de Alfabetización Digital, como herramienta de conocimiento y ayuda, tanto en las prácticas diarias como en las operaciones ocasionales.

Volviendo al concepto de karma, está por tanto estrechamente relacionado con el término "interdependencia", ya que la relación entre dos partes afecta a ambas. Retomando el ejemplo anterior, si quiero vivir en una cueva aislada rodeado de naturaleza, lejos de la civilización, nunca podré disfrutar de los modernos servicios digitales con los que la gente intercambia bienes y servicios.

Si quiero aprovechar los modernos servicios digitales, tendré que hacerlo:

- Conocerlas (existen herramientas de acceso libre o de obligado cumplimiento si formamos parte de un sistema-máquina gubernamental);
- Elegir cuál utilizar, ya sea de forma arbitraria u obligada por un sistema en el que decidimos vivir;
- Aprender a utilizar los elegidos o los de obligación para el contexto en el que vivimos u operamos;
- Utiliza y aprovecha las herramientas modernas en tu beneficio.

A las puertas del siglo XIX, la alfabetización implicaba a las masas, y en particular a las clases más pobres, en la mayoría de los países del mundo; se crearon cursos y escuelas para todas las edades, porque los jóvenes serían el futuro de la sociedad moderna, mientras que los padres debían saber leer y escribir para obtener un préstamo, firmar un contrato de compra o de arrendamiento. Comerciantes, empresarios, industriales tenían que estar al día para no quebrar debido a contratos cada vez más complejos.

En 2000, asistimos a la era de la digitalización masiva. Mientras que en 2020 nació el concepto de Alfabetización Digital.

En el sector digital, se supone que cada mes que pasa, la evolución que da el sector digital es igual a la evolución que se produce en un año en el mundo cotidiano tradicional.

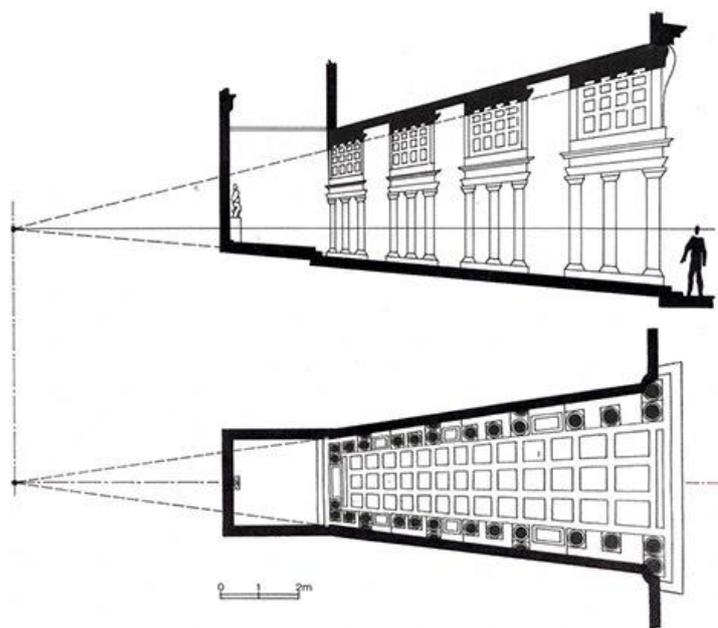
Aquí entra en juego una limitación humana: la **resistencia al cambio**.

Este concepto se conoce desde hace milenios. El hombre tiene en su interior un mecanismo de defensa conocido como resistencia al cambio. Lo genera nuestra mente instintivamente, para protegernos del miedo y la decepción. El hombre crea sus propios automatismos, repitiéndolos cada día; este mecanismo se genera para reconducir sus acciones al mismo patrón ejecutivo, limitando las excepciones. Se vuelve perjudicial cuando es necesario aprender un nuevo hábito, o eliminar un hábito preexistente, porque nos impide hacerlo con facilidad. Cambiar los automatismos a los 20 años ya es difícil de por sí, durante la edad adulta requiere aún más esfuerzo, más allá de los 70 años la mayoría de las personas dejan completamente de interesarse por cambiar y evolucionar.

La resistencia al cambio se utiliza mucho en arquitectura. La galería *del Palacio Spada de Roma*, diseñada por *Francesco Borromini* (1635), engaña al observador común, precisamente para demostrar visualmente esta resistencia al cambio inherente al hombre.

En un espacio muy reducido (8,60 m de largo), el arquitecto consiguió dar la percepción de un pasillo de unos 40 m de largo.

El arco frontal, de 6 m de alto y 3 m de ancho, se reduce en la parte posterior a una altura de 2 m y una anchura de 1 m. De hecho, desde una primera vista frontal, el pasillo parece inmenso y monumental; sólo recorriéndolo se puede comprender cómo el juego arquitectónico engaña a la mente del visitante.



Se trata de un ejemplo bastante reciente, pero la perspectiva se ha utilizado con este fin desde las primeras civilizaciones, precisamente porque **nuestro cerebro tiende a asociar lo que ve con imágenes que ya conoce**.

Encontrar pruebas en la arquitectura no deja lugar a dudas sobre el vasto conocimiento de nuestra mente, enriquecido a lo largo de los siglos. Desde el momento en que el hombre abandonó el nomadismo y se convirtió en un ser social sedentario, la dificultad de eliminar la automatización y la costumbre ha ido aumentando con el tiempo. Las mejoras tecnológicas globales, entendidas aquí como la capacidad de reducir el tiempo y el esfuerzo necesarios para realizar una tarea, han contribuido notablemente a elevar el listón. A medida que aumenta la facilidad con la que se obtiene un bien, sucede algo peculiar en nosotros: nos quedamos absortos en nuestro placer, olvidando el esfuerzo con el que antes se obtenía ese bien, seguros

NDE ITALIA S.r.l.

Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

Número de IVA: 12413100012

Código único: W7YVJK9

de que podemos volver a confiar en el atajo . En otras palabras, se requiere cada vez más esfuerzo para superar los patrones mentales arraigados en nuestra mente, con el fin de cruzar la línea de resistencia y crear nuevas automatizaciones libres de las cadenas del hábito.

### Lo importante es tomar conciencia de ello.



Quienes no sabían leer ni escribir hace 200 años, eran conscientes de que no eran autónomos y estaban limitados en muchas acciones; hoy en día, la situación no ha cambiado un ápice, quienes no tienen acceso al mundo digital o no son capaces de moverse en él necesitan necesariamente apoyo, basta pensar en la facturación electrónica, la reserva de viajes de ocio o los servicios médicos.

Hoy, en el mundo de la digitalización, es importante saber que la alfabetización digital ya está en marcha. Lógicamente existe el libre albedrío, cada individuo puede decidir **alfabetizarse digitalmente** o decidir no hacer nada al respecto.

Volviendo a la evolución de lo digital, se considera que su expansión es unas 12 veces más rápida que la evolución del mundo tradicional. Si el ser humano tiene resistencia a evolucionar y cambiar de hábitos en la vida cotidiana, no digamos si es 12 veces más rápido para seguir el ritmo.

Cuando la inteligencia artificial tome el relevo en los sistemas, la velocidad de evolución podrá ser 100-1000 veces superior a la tradicional. *¿Quién será capaz de evolucionar tan rápido en el mismo plazo de tiempo? ¿Podrá el hombre hacer frente psicológicamente a esta rápida evolución? ¿Por qué el 99% de las películas futuristas hablan de supervivientes, de destrucción total de la Tierra, de guerra entre máquinas y humanos? ¿Se ha preguntado alguna vez por qué? ¿Qué pasaría si la inteligencia artificial tomara el relevo y los humanos fueran incapaces de evolucionar a la misma velocidad? ¿Qué pasaría si la inteligencia artificial, que evoluciona a cada minuto que pasa, necesitara cada vez más energía, cada vez más potencia, cada vez más expansión, y los humanos fueran lentos o incluso incapaces de proporcionársela? Si en el futuro la inteligencia artificial viera al ser humano como un competidor, o como un obstáculo, que consume energía y recursos para vivir, ¿cómo reaccionaría?*



Hoy en día, la inteligencia artificial ya ha alcanzado logros evolutivos impresionantes.

NDE ITALIA S.r.l.

Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

Número de IVA: 12413100012

Código único: W7YVJK9

*¿Qué pasaría si se aplicara en la educación, la medicina, la robótica de masas, los servicios y todos los sectores? Si los humanos fueran sustituidos en sus actividades por la robótica y la inteligencia artificial, ¿qué profesión podrían ejercer?*

En los últimos días, durante la redacción de este ebook, se ha discutido mucho sobre la integración de los últimos modelos de inteligencia artificial dentro de los videojuegos. La IA encontraría aplicación en los llamados "NPC", los "personajes no jugables", entidades del videojuego con el único fin de realizar opciones mal programadas: suelen ser estáticos, no cambian con el tiempo durante el juego y las interacciones con ellos suelen ser limitadas o repetitivas. Suelen estar manejados por una inteligencia artificial muy básica: en un juego de lucha, por ejemplo, los enemigos utilizan movimientos de ataque basados en un algoritmo.



La verdadera sofisticación de los videojuegos reside a menudo en la complejidad de los personajes no jugadores. Títulos como Call of Duty, NBA 2K o FIFA requieren enemigos que cumplan ciertos estándares de inteligencia artificial para evitar la repetitividad y banalidad del juego. Una IA avanzada como PNJ permitiría un comportamiento similar al de los personajes jugadores, como si se movieran por sus propios instintos.

*Ahora bien, ¿qué pasaría si donáramos la capacidad de pensamiento autónomo a estas entidades? ¿Se beneficiarían de ello, aumentando así su prestigio, o les haría perder el control sobre el propio juego?*

Un conocido diseñador turinés de Ferrari de los años 90 solía decir: "El *que sabe, hace; el que no sabe, enseña; el que no sabe y no enseña, critica*".

Aquí se presenta la paradoja de la masa popular actual, en la que el ciudadano medio no posee conocimientos de mecanizado y, en consecuencia, no sabe cómo enseñarlos; para no sentirse inferior, el resquicio más utilizado es dañar el trabajo de los demás para intentar ganar algo de consideración.

La crítica entre profesionales es constructiva por definición, porque el objetivo es mejorar. La crítica de las masas ignorantes es una defensa para ocultar el desconocimiento. Ignorancia, del latín '*ignorantia*', deriva del privativo '*in*' y del verbo griego '*gnorizein*' (conocer), por lo que el significado literal es falta de conocimiento. Ignorante es quien ha descuidado el conocimiento de ciertos temas o nociones, que podrían adquirirse. A menudo se menosprecia el conocimiento sin tener en cuenta el proceso emprendido para obtenerlo. Los pasos necesarios son arduos de superar, pero es la superación de los pasos lo que permite alcanzar el resultado.

Ponemos en conocimiento del lector un extracto de un diálogo que tuvo lugar entre un jugador profesional de baloncesto y un periodista, durante la rueda de prensa posterior al partido que llevó al equipo en cuestión a caer eliminado en la primera ronda

NDE ITALIA S.r.l.

Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

Número de IVA: 12413100012

Código único: W7YVJK9

eliminatória del campeonato por el título. Ante la pregunta de si la temporada había sido un fracaso, el jugador de origen griego de empezó a sacudir la cabeza, resoplando antes de responder: "Me hiciste la misma pregunta el año pasado, Eric", explicó, volviéndose hacia el periodista. ¿Por casualidad le ascienden cada año en su trabajo? Creo que no, así que ¿considera que su trabajo es un fracaso cada vez que no lo consigue? Yo diría que no. Trabajas duro para conseguir más, para cuidar de tu familia, comprarte una casa y muchas otras cosas. No es un fracaso, pero es un paso necesario para intentar ganar. Michael Jordan estuvo 15 años en la NBA, ganó seis títulos: ¿los otros nueve años fueron un fracaso? ¿De verdad me estás diciendo eso?".



El fracaso sólo puede entenderse como tal cuando falta la voluntad de progresar y repetir; tomando como ejemplo el juego del baloncesto, el **fracaso es renunciar a mejorar**. El éxito es la ejecución perfecta de un movimiento determinado, que puede tardar mucho tiempo en manifestarse; ejecutarlo a la orden de forma excelente es el nivel máximo al que se aspira. En el caso del conocimiento, el fracaso es la decisión de abandonar o ignorar el aprendizaje necesario para poseer una información completa.

Ejemplo: si un informático con conocimientos verticales sobre realidad aumentada escribe un tratado o artículo basado en su experiencia laboral vertical especializada (escribe programas informáticos que funcionan con la ley de causa y efecto), su material puede ser analizado y juzgado por otro experto de su mismo nivel, las críticas de aficionados que ignoran el tema carecen de valor técnico.

**La tecnología digital avanza rápidamente. Hoy en día, no existe ningún curso universitario sobre lo digital tan rápido en su evolución.**

Por eso el proyecto de **Enciclopedia Digital** comenzará en 2020.

**Misión del proyecto:** Reunir los conocimientos de expertos con competencias verticales en el campo de la digitalización y hacerlos accesibles al mundo en todas las lenguas, a través de una Enciclopedia Digital que pueda ampliarse en tiempo real.

Entre 2020 y 2022, se identifica a una serie de especialistas en los distintos ámbitos digitales y se crea el primer borrador de 60 volúmenes, que podrán consultarse en formato ebook a distancia.

El proyecto nació en italiano e inglés.

La serie se ha traducido a otros 28 idiomas con la ayuda de traductores de Inteligencia Artificial y posteriormente ha sido revisada y corregida por hablantes nativos, lo que se está ultimando en la actualidad.

En el segundo semestre de 2023 se abrirá la primera convocatoria para expertos con conocimientos verticales que quieran sumarse a la expansión del proyecto y hacer su aportación.

En 2024, la mesa de trabajo de ampliación de proyectos se consolidará con la participación de nuevos expertos verticales en cada área de digitalización.

Cada año se añadirán nuevos capítulos, libros electrónicos totalmente desarrollados sobre nuevos temas, o simplemente revisiones y correcciones de los 60 existentes. Este proyecto tiene como objetivo la evolución continua, para dar a todos la oportunidad de acceder a la información.

## CICLOS ECONÓMICOS

La economía mundial sigue ciclos a largo plazo, en los que a periodos de crecimiento e innovación siguen otros de contracción y adaptación. Estos ciclos duran unos 50 años y están impulsados por innovaciones tecnológicas que cambian nuestra forma de producir, consumir e interactuar con el mundo. En consecuencia, por la ley de causa y efecto determinan nuestra forma de vivir.

Estamos inmersos en la cuarta revolución industrial, en la que la digitalización es el núcleo de las innovaciones que están cambiando nuestra forma de vivir y trabajar.

### **¿Qué tienen de especial las revoluciones anteriores?**

Al igual que ocurrió durante la Revolución Francesa con la introducción del sistema escolar para las masas, hoy nos encaminamos hacia un nuevo plan de ciclos económicos. La alfabetización, ya generalizada en todos los rincones del planeta, está a punto de dar paso a una nueva alfabetización, la digital.

Hasta el año 2000, todos los ciclos tuvieron sus transformaciones estrechamente ligadas a la evolución humana. Desde principios de la década de 2000, dada la presencia casi omnipresente de las nuevas tecnologías, no sólo los programadores y otros profesionales de la tecnología, sino todo el mundo tuvo que aprender a utilizar los productos informático-digitales.

2020 fue el año del punto de inflexión definitivo en este sentido, la pandemia nos obligó a aislarnos en nuestros hogares, forzándonos a trabajar y estudiar a distancia, al tiempo que se presentaban al gran público las primeras inteligencias artificiales.

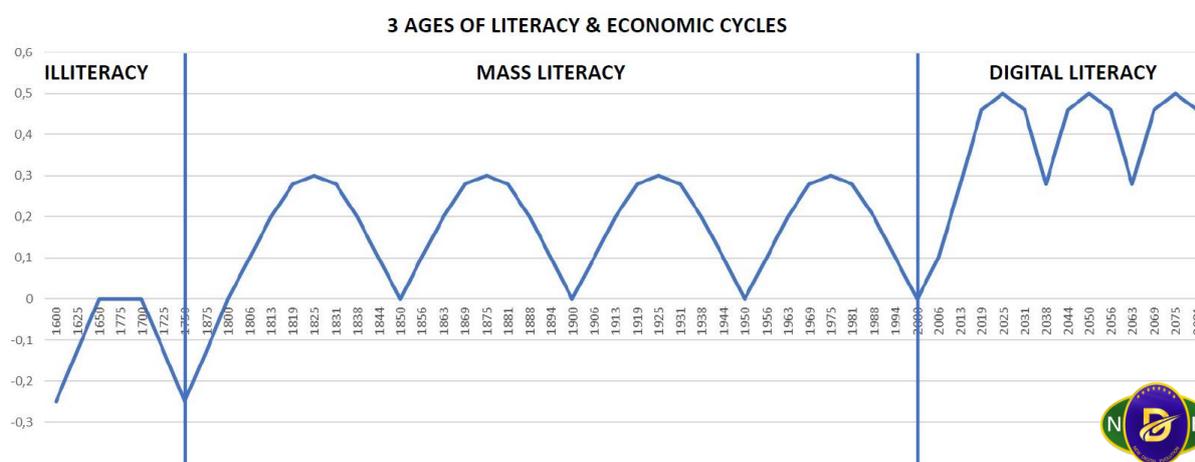
**Si antes los que no sabían leer y escribir se quedaban fuera de la máquina económica, en este momento de la historia se quedarán fuera los que no hayan aprendido las competencias digitales adecuadas.**

Mencionemos brevemente aquí el concepto destacado en el gráfico siguiente.

Durante décadas se han desarrollado diversas teorías sobre el movimiento de los ciclos económicos, que se analizarán con más detalle en el ebook especial "*Teoría de los ciclos*"; a continuación podrá ver por primera vez el gráfico que identifica los 3 periodos históricos:

- *Analfabetismo masivo*
- *Alfabetización de masas (1800-2000)*
- *Alfabetización digital (a partir de 2020)*

Las fechas pueden variar de una zona a otra, el objetivo del gráfico es que se entienda el concepto que hay detrás.



El paso del tiempo no hará sino aumentar la nueva brecha.

Cuando antiguamente reinaba el analfabetismo, pocos han llegado hasta nuestros días, dejando obras increíbles para la posteridad.

Los ciclos eran muy largos: basta pensar en la Guerra de los Cien Años. Hasta la construcción de catedrales que duraban décadas o siglos. Con la alfabetización digital, todo se acelera, la cantidad de material que se escribe se multiplica exponencialmente a medida que cada cual aporta su contribución.

En la era digital actual, hay que tener en cuenta dos factores:

- La aportación evolutiva de los informáticos impulsa la evolución a una velocidad de unas 12 veces, un 1200% más que la realidad cotidiana;
- La introducción de la Inteligencia Artificial y sus aplicaciones.

Estamos ante el final del periodo anterior y el comienzo de una **nueva era**.

Al igual que en el siglo XIX ya no se podía prescindir de saber leer y escribir para vivir en una sociedad en rápido desarrollo, hoy es necesario **conocer la digitalización**.



Al igual que experimentamos la transición del analfabetismo a la alfabetización masiva, en estas décadas asistiremos a un gran cambio hacia lo digital.

*En el gráfico se resalta el cambio de frecuencia para que puedas entender y ver que el cambio que se está produciendo en la sociedad llevará a la economía a un nivel superior y dejará atrás a los que no estén preparados.*

## REVOLUCIÓN DIGITAL

Estamos asistiendo a una auténtica **revolución digital**. La tecnología Blockchain está cambiando la forma de hacer negocios de las empresas, haciendo que los procesos sean más seguros, fiables y descentralizados. La Web 3.0, por su parte, está abriendo nuevas posibilidades de interacción digital, donde los usuarios pueden tener más control sobre su privacidad y sus datos. La inteligencia artificial y los robots están acelerando los procesos en muchos sectores. Por citar otro ejemplo, el seguimiento de la cadena de suministro está haciendo que los consumidores sean más conscientes de los productos que ponen en su mesa. La DAO elevará aún más el nivel de concienciación; la combinación DAO-BLOCKCHAIN llevará a la sociedad al siguiente nivel.

Por ello, hoy más que nunca es necesaria una **educación digital que siga el ritmo de la** sucesión de innovaciones y ayude a todos, indistintamente, a aprender a desenvolverse en esta **nueva realidad**.

Para seguir siendo competitivo en esta nueva realidad, es esencial contar con la formación adecuada. Encyclopaedia Digital ofrece la oportunidad de aprender todo lo necesario sobre las tecnologías digitales emergentes, como blockchain, criptomonedas, contratos inteligentes, aseguramiento digital, interacción 4.0, Web 3.0, metaverso, NFT, DAO, cómo protegerse de las estafas digitales y mucho más.

NDE ITALIA S.r.l.

Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

Número de IVA: 12413100012

Código único: W7YVJK9



El proyecto nació con el espíritu de evolucionar, difundir, compartir globalmente. Como ya se ha dicho, está escrito en italiano-inglés y traducido a 28 idiomas:

## ENCICLOPEDIA DIGITAL EN 30 IDIOMAS

<i>ITALIANO</i>	<i>INGLÉS</i>	<i>FRANCÉS</i>
<i>BRASILEÑO</i>	<i>ESPAÑOL</i>	<i>RUSO</i>
<i>ALEMÁN</i>	<i>PORTUGUÉS</i>	<i>JAPONÉS</i>
<i>GRECO</i>	<i>CHINO</i>	<i>CECO</i>
<i>BULGAR</i>	<i>BETTONE</i>	<i>LITUANIA</i>
<i>NORUEGO</i>	<i>OLANDESE</i>	<i>POLACCO</i>
<i>COREANO</i>	<i>RUMANIA</i>	<i>ESTONE</i>
<i>ESLOVAQUIA</i>	<i>ESLOVENO</i>	<i>DANESE</i>
<i>SUECIA</i>	<i>FINLANDÉS</i>	<i>TURCO</i>
<i>UCRANIA</i>	<i>HUNGRÍA</i>	<i>INDONESIA</i>

## HOJA DE RUTA DEL PROYECTO DE ENCICLOPEDIA DIGITAL

- Inicio de los proyectos en 2020
- 2022 Comienza la difusión italiano-inglés
- 2023 comienza la difusión en 30 lenguas
- 100.000 estudiantes - adición de 5 lenguas (total 35 lenguas)
- 150.000 estudiantes - adición de 5 lenguas (total 40 lenguas)
- 250.000 estudiantes - incorporación de audiolibros
- 500.000 estudiantes - adición de cursos de vídeo
- 600.000 estudiantes - adición de 5 lenguas (total 45 lenguas)
- 700.000 estudiantes - adición de 5 lenguas (total 50 lenguas)
- 800.000 estudiantes - adición de 5 lenguas (total 55 lenguas)
- 900.000 estudiantes - adición de 5 lenguas (total 60 lenguas)
- 1.000.000 de estudiantes - Universidades con titulaciones de tres años + dos años
- 1.500.000 estudiantes - apoyo al estudio con I.A. (previsto)

NDE ITALIA S.r.l.  
Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)  
Número de IVA: 12413100012  
Código único: W7YVJK9

## FILOSOFÍA DIGITAL

Filosofía, en griego antiguo "*philosophía*", significa "amor a la sabiduría". Nació como una corriente que estudia cuestiones generales de la vida, tan fundamentales como el sentido de la vida, la razón o la existencia del ser humano. La filosofía nació por amor a la investigación y al conocimiento. Siempre se ha sabido: **el conocimiento hace al hombre libre.**

En la antigua Grecia, se convirtió en una disciplina que regulaba el modo de vida, y algunos filósofos antiguos sostenían que "*el uso del conocimiento debe ser en beneficio del hombre*". Otros filósofos antiguos pensaban que la filosofía debía tener como objetivo el "*conocimiento del ser*".

El paso de los siglos ha propiciado el desarrollo de diferentes filosofías de vida, según la zona geográfica, el periodo histórico y las culturas transmitidas de generación en generación.

Próximamente se publicará una colección de ocho volúmenes sobre **FILOSOFÍA DIGITAL.**

La digitalización afecta a todos los ámbitos de nuestra vida:

- Tecnología
- Social
- Cultural
- Hábito
- Relaciones humanas

**La digitalización está provocando un cambio de época; el tipo de cambio que experimentamos se produce cíclicamente, cada 250 años por término medio.**

Intentemos examinar el paso de estos ciclos desde una perspectiva histórica:

- A principios del Quinientos cae el Imperio Romano y comienza el periodo conocido como Edad Media. Se establece la nueva forma del libro, un nuevo soporte membranoso, que corresponde a la inevitable desaparición del rollo de papiro; nacimiento de la escritura oncial.
- En 750, los árabes perfeccionaron el astrolabio, utilizando sus grandes conocimientos de álgebra y trigonometría. Se produce una revolución en la escritura: los caracteres onciales son sustituidos por los caracteres carolinos, los árabes fabrican papel y en China se imprime el primer periódico.
- Después del año 1000 comenzó la Edad Media. La medicina y la filosofía islámicas dieron origen al "Canon de la medicina" y al "Libro de la curación", y en Bagdad se fundó la primera universidad médica.

NDE ITALIA S.r.l.

Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

Número de IVA: 12413100012

Código único: W7YVK9

- Hacia 1250, la arquitectura gótica es el estilo predominante, el modelo de construcción influye en la expansión de la religión, la filosofía y el desarrollo de las universidades; los cambios geopolíticos provocan la aparición de nuevos imperios y naciones.
- Hacia 1500, con la llegada del Humanismo y el Renacimiento, una nueva oleada de descubrimientos y el desarrollo de las matemáticas y la astronomía provocaron cambios radicales en la mente humana.
- 1750: La situación política y social en Europa desemboca en la Revolución Francesa, seguida inevitablemente por la era industrial que comienza con el textil y la metalurgia, el nacimiento de las primeras enciclopedias y una expansión general en todos los campos científicos.
- En los años 2000 comienza la digitalización de las masas, en 2010 nacen las primeras blockchains; en 2020 comienza el proceso de Alfabetización Digital, acompañado por la primera Enciclopedia Digital. 2021 Nace **A.L.IM Digital**, la primera asociación para la representación de **Consultores Digitales** en Italia y el Mundo.

### **Para conocer el futuro, basta con estudiar el pasado.**

Todo el mundo puede reconocer la diferencia entre la noche y el día, todo el mundo recuerda las estaciones de verano e invierno. Pero hay ciclos más largos, que la memoria de un solo hombre no puede contener. Ciclos mayores que van más allá de la comprensión natural del pasado, quizá mayores que la propia humanidad.

Quienes estudian e investigan toman conciencia de ello, acercándose al verdadero saber, representado por el conocimiento transmitido de siglo en siglo, que lleva consigo la historia de la especie humana y su evolución.

**Entre 2020 y 2040 asistiremos a un cambio de época en términos energéticos, sociales y económicos, y la digitalización supondrá un salto cuántico evolutivo.**

**Hay que elegir entre permanecer como observadores de lo que va a ocurrir o aprovechar el progreso.**

## **CONCLUSIÓN**

Le agradecemos que se haya tomado la molestia de leer este ebook. Si ha llegado hasta aquí, estamos seguros de que podrá convertirse en un pionero tecnológico y destacar entre la multitud de una vez por todas.

En este ebook, al estar escrito por un italiano cuyos orígenes son latinos, se utilizan términos que se dan por supuestos y que son de uso común en su cultura de origen, pero que en otras realidades podrían no parecer comprensibles; por ello, los conceptos se tratan de forma sencilla y comprensible, recurriendo a veces a terminología técnica para transmitir el mensaje con la mayor claridad posible.

### **La cultura digital al alcance de un clic con la Enciclopedia Digital.**

Ahora te toca a ti elegir si quieres escribir la historia con nosotros o ignorar todo lo que te han contado en este perspicaz ebook...

Estudia historia, conoce la evolución del pasado, observa la ley de causa y efecto ¡y conocerás el futuro!

**¡Feliz digitalización y buena vida!**



NDE ITALIA S.r.l.

Sede central: Via Silvio Pellico, 10041 Carignano (TO)

Número de IVA: 12413100012

Código único: W7YVJK9