

POLÍTICA DE SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

2023



ÍNDICE

- A) Introducción
- B) Política de la Sociedad de la Información en los tratados
- C) Panorama histórico y cronológico
- D) Principales realizaciones de la UE en la Sociedad de la Información.
 - Organismos y programas relevantes
- E) Instrumentos financieros
- F) Recursos web y bibliografía
- G) Resumen
- H) Glosario o Índice de acrónimos
- I) Test de autoevaluación





A) INTRODUCCIÓN

La Sociedad de la Información es el ámbito en el que la creación, difusión, distribución, integración y uso de la información es una actividad cotidiana para todos los agentes que engloban dicho ámbito. Descansa en tres pilares:

- 1-Los usuarios, básicamente tres, ciudadanos, empresas y administraciones públicas.
- 2-Las infraestructuras, vías imprescindibles para que pueda fluir la información.
- 3-Los contenidos para transmitir generalmente relacionados con el conocimiento, la información y la formación.

El desarrollo de la Sociedad de la Información está muy correlacionado con los avances en las tecnologías digitales, y con el impulso proporcionado por unas políticas públicas alineadas con la consecución de dicho desarrollo, por ejemplo, en lo que hace referencia al diseño del marco legal y de programas específicos de financiación.

La Comisión Europea tiene entre sus prioridades la adaptación a la era digital de aquí a 2030. La ambición de la Unión Europea (UE) es ser digitalmente soberana en un mundo abierto e interconectado mediante la ejecución de políticas que empoderen a las personas y a las empresas en pro de un futuro digital sostenible y más próspero centrado en el ser humano.

B) POLÍTICA DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN EN LOS TRATADOS

La Sociedad de la Información debe considerarse desde una amplia perspectiva en la que intervienen diversos factores identificados por la UE y en los que trabaja para asegurar que todos sus ciudadanos tengan acceso a ella en igualdad de condiciones.

El marco normativo en el que se basan las actuaciones de la UE es el [Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea](#), en adelante el Tratado, que reconoce el papel fundamental que una buena política de información juega en el óptimo funcionamiento de las instituciones, para lo que resulta imprescindible la posibilidad de prestar y consumir servicios (digitales) en cualquier lugar de la UE.

Una política de información accesible a todos los ciudadanos asegura una mayor igualdad a efectos económicos y administrativos a la vez que impulsa un entorno más seguro, favoreciendo la integración y la lucha contra la exclusión social.

En diferentes apartados el Tratado recoge la importancia de una sociedad de la información sustentada en:

- Desarrollo tecnológico
- Información
- Telecomunicaciones



DESARROLLO TECNOLÓGICO

En este aspecto el Tratado en su artículo 4.3 define las competencias de la UE y de los estados miembros a la hora de ejercer actuaciones en el ámbito de la investigación y el desarrollo tecnológico.

“En los ámbitos de la investigación, el desarrollo tecnológico y el espacio, la Unión dispondrá de competencia para llevar a cabo acciones, en particular destinadas a definir y realizar programas, sin que el ejercicio de esta competencia pueda tener por efecto impedir a los Estados miembros ejercer la suya.”

INFORMACIÓN

El artículo 169.1 señala la importancia de la información para asegurar la protección de los ciudadanos de la UE.

“Para promover los intereses de los consumidores y garantizarles un alto nivel de protección, la Unión contribuirá a proteger la salud, la seguridad y los intereses económicos de los consumidores, así como a promover su derecho a la información, a la educación y a organizarse para salvaguardar sus intereses.”

TELECOMUNICACIONES

En el artículo 170.1 reconoce el papel estratégico del desarrollo de las telecomunicaciones como condicionante del éxito y los beneficios asociados a una Europa sin fronteras.

“A fin de contribuir a la realización de los objetivos contemplados en los artículos 26 y 174 y de permitir que los ciudadanos de la Unión, los operadores económicos y los entes regionales y locales participen plenamente de los beneficios resultantes de la creación de un espacio sin fronteras interiores, la Unión contribuirá al establecimiento y al desarrollo de redes transeuropeas en los sectores de las infraestructuras de transportes, de las telecomunicaciones y de la energía.”

Finalmente, también los artículos 179 y 180 del Tratado establecen la importancia de implantar una serie de normas que permitan, tanto a las empresas como a los ciudadanos, un acceso rápido y asequible a redes y servicios con el objetivo de fomentar el desarrollo de las nuevas tecnologías y los servicios que llevan estas asociadas.

C) PANORAMA HISTÓRICO Y CRONOLÓGICO

I. INICIOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

El término “Sociedad de la Información” ya aparece en la década de los años sesenta en dos obras del autor japonés Yoneji Masuda, *Una introducción a la Sociedad de la Información* y *La Sociedad de la Información como sociedad post-industrial*. En sus obras Masuda se refería a una transformación silenciosa de la sociedad, en la que la aparición del ordenador y la transformación de la tecnología de las comunicaciones jugarían un papel tan decisivo como el que tuvo la máquina de vapor en la revolución industrial, sustituyendo la mano de obra humana. El ordenador con su capacidad para almacenar y procesar información se plantea como una posibilidad de potenciar y ampliar la mente humana.



Esta transformación, dista mucho de ser homogénea, y en su nivel de penetración influyen factores tanto geográficos, como socioeconómicos, culturales o incluso de edad. Así pues, como ocurrió en otros momentos de la historia de la humanidad, en los que se desarrollaron cambios significativos, también ahora se observa cómo la sociedad en red coexiste con la sociedad de la que surgió, si bien en los últimos años ha habido una amplia implantación de tecnología que hace cada vez más residual las áreas donde aún no tiene presencia la conectividad.

Masuda tuvo una visión futurista al declarar *“en la sociedad global de la información, todos los ciudadanos estarán unidos entre sí por una red global de información y conocimiento, dirigida hacia la formación de una conciencia global, que barrerá las diferencias de culturas, intereses y nacionalidades”*.

Por su parte Peter Drucker consideró que estamos en la cuarta revolución de la información que ha conocido la humanidad: la primera consistió en la invención de la escritura. La segunda revolución se asocia a la invención del libro manuscrito en China. Y la tercera la desencadenó la invención de la imprenta por Gutenberg.

II. PRIMERAS ACTUACIONES DE LA UE

La Unión Europea siempre ha incluido entre sus planes estratégicos las investigaciones sobre tecnología y las aplicaciones de las nuevas Tecnologías a la Sociedad de la Información, por lo que es un tema que se ha ido abordando de manera constante a lo largo del tiempo.

Las primeras actuaciones se comenzaron a desarrollar en la década de los años ochenta y se dirigieron al desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los programas ESPRIT 1984 (European Strategic Programme for Research in Information Technology) y RACE 1986 (Programa de las Tecnologías de la telecomunicación avanzadas).

En 1987 La Comisión adoptó el [Libro Verde](#) de las telecomunicaciones que pretendía: *“estimular el debate sobre el desarrollo de la Sociedad Europea de la Información y centra su atención en los sistemas clave de la organización del trabajo, el empleo y la cohesión social”*.

Los tres objetivos que se marcaba este documento continúan vigentes en la actualidad:

- 1-armonización del sector europeo de las telecomunicaciones con una normativa común.
- 2-liberalización del sector de las telecomunicaciones.
- 3-evitar posiciones dominantes en el sector de las telecomunicaciones.

El [Tratado de Maastricht](#), firmado en 1992, tenía entre sus objetivos prioritarios la cohesión económica y social de los países de la Unión Europea (UE), para lo que se destinaron importantes recursos financieros, creándose también los fondos de cohesión que tenían entre sus prioridades financiar proyectos destinados a desarrollar el sector de las telecomunicaciones.

En 1993 se publicó el [Libro Blanco](#). En su versión revisada de 1996 buscaba una mayor asimilación de las TIC, preguntándose:

“¿De qué forma puede contribuir el modelo europeo de la Sociedad de la Información a la evolución global?”.

Para poner en contexto este documento debemos señalar que en 1996 sólo un 3% de la población mundial estaba conectada a internet y el documento denunciaba como *“peligrosa e inaceptable”* esta situación.



FP5-IST - PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO TECNOLÓGICO Y DEMOSTRACIÓN DE UNA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN ACCESIBLE, 1998-2002

Este quinto programa marco se hacía eco del vertiginoso desarrollo de las tecnologías que sustentan la Sociedad de la Información y marcaba pautas para promover la excelencia de las tecnologías como parte fundamental de esta.

PLAN DE ACCIÓN eEUROPE 2002

Tenía entre sus objetivos aumentar el número de conexiones a Internet en Europa, estimular el uso de Internet entre los ciudadanos de la UE, a la vez que velaba por formarlos en el uso de las nuevas tecnologías.

PLAN DE ACCIÓN eEUROPE 2005

Sucedió al Plan de Acción 2002, orientado sobre todo hacia la extensión de la conectividad a Internet en Europa. Pretendía aumentar de la productividad económica y una mejora de la calidad y la accesibilidad del conjunto de los ciudadanos europeos, basándose en una infraestructura de banda ancha rápida y segura, disponible para la mayoría.

Este plan veía la conectividad como una manera de luchar contra la exclusión social, establecía 7 líneas de actuación:

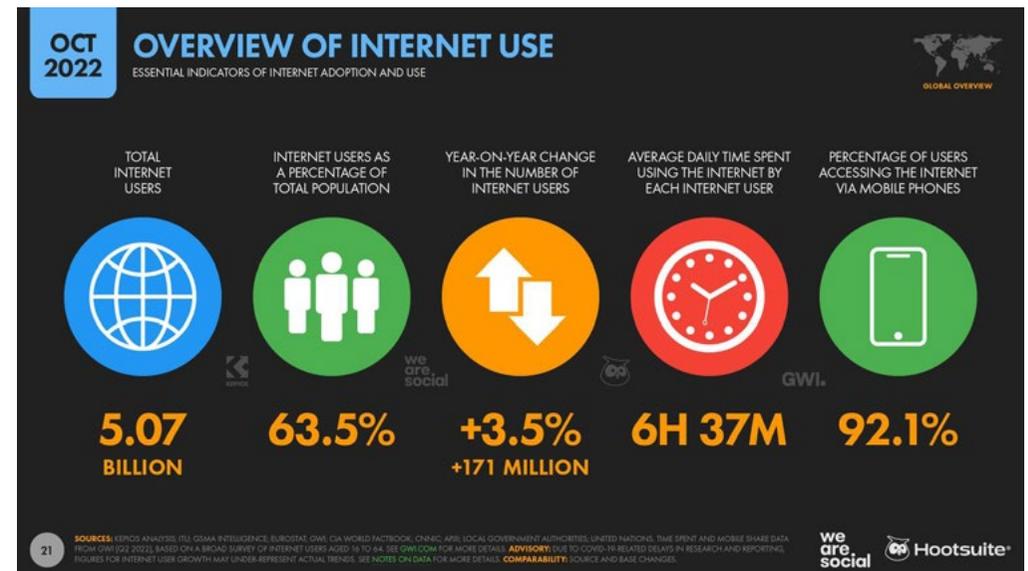
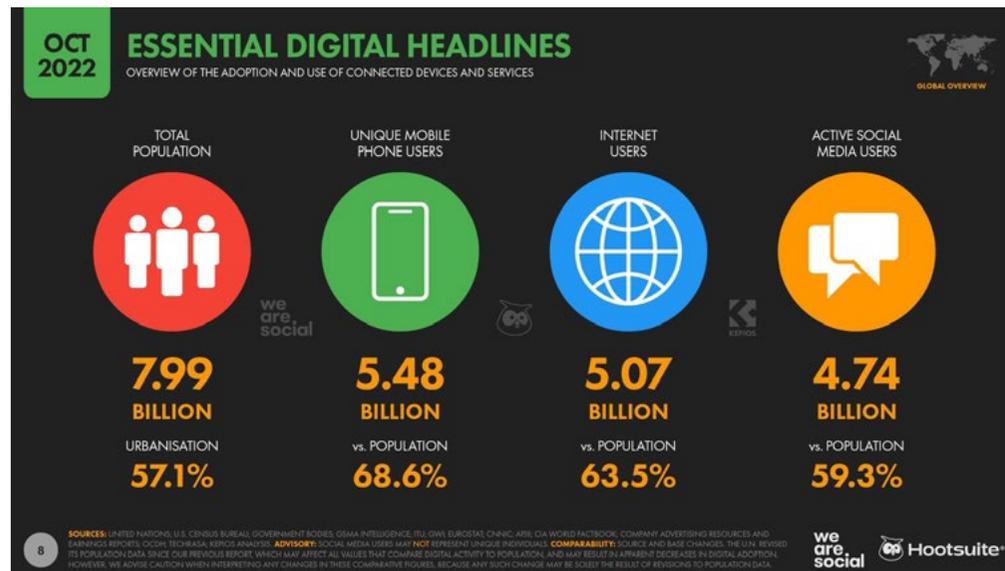
- servicios públicos en línea modernos;
- administración en línea («e-government»);
- servicios de aprendizaje electrónico («eLearning»);
- servicios electrónicos de salud («e-health»);
- un marco dinámico para los negocios electrónicos («e-business»);
- una infraestructura de información segura;
- la disponibilidad masiva de un acceso de banda ancha a precios competitivos.

En un análisis del contexto mundial, en los siguientes gráficos 1 y 2 se puede observar la situación actualizada a octubre de 2022, reflejando la importancia del uso de la telefonía móvil, internet y redes sociales. Dos terceras partes de la población mundial tiene móvil de los cuales aproximadamente la mitad son Smartphones y más de la mitad de la población mundial tiene acceso a internet que es un pilar fundamental de la sociedad de la información moderna, conecta miles de millones de personas en todo el mundo. Resulta significativo, la cantidad de horas al día de media que se hace uso de internet y como el altísimo porcentaje de usuarios que acceden a internet a través de teléfono móvil.



III. ANÁLISIS DEL PANORAMA ACTUAL

En un análisis del contexto mundial, en los siguientes gráficos 1 y 2 se puede observar la situación actualizada a octubre de 2022, reflejando la importancia del uso de la telefonía móvil, internet y redes sociales. Dos terceras partes de la población mundial tiene teléfono móvil y casi dos tercios de la población mundial tiene acceso a internet (64%), que es un pilar fundamental de la sociedad de la información moderna, y el uso de las redes sociales (63%). Resulta significativo, la cantidad de horas al día de media que se hace uso de internet (seis horas y media) y el alto porcentaje de usuarios (92%) que acceden a internet a través de teléfono móvil.



Gráficos 1 y 2. <https://datareportal.com/global-digital-overview>

No obstante, para una población mundial de casi 8.000 millones de personas hay grandes diferencias entre regiones en lo que se refiere al porcentaje del número de usuarios de internet de una región en relación con su población. Mientras que en Estados Unidos/Canadá dicho porcentaje supera el 93%, en África es de solo el 43% y en Asia, el continente más poblado, el 67%. En lo que se refiere a Europa el porcentaje es ya alto: 89%, y por lo tanto no son esperables destacadas tasas de crecimiento en los próximos años, y en el resto de regiones está entre el 70 y 80%.

Y con datos de enero de 2023 recogidos en el gráfico 3, se observa que se mantiene más elevado el uso de internet por hombres que por mujeres.

En cuanto a comportamientos en el uso de internet, la búsqueda de información sigue siendo la principal motivación para el uso de internet actualmente, seguido de mantenerse en contacto con amigos y familiares, mantenerse informado de noticias y eventos y finalmente, ver videos.

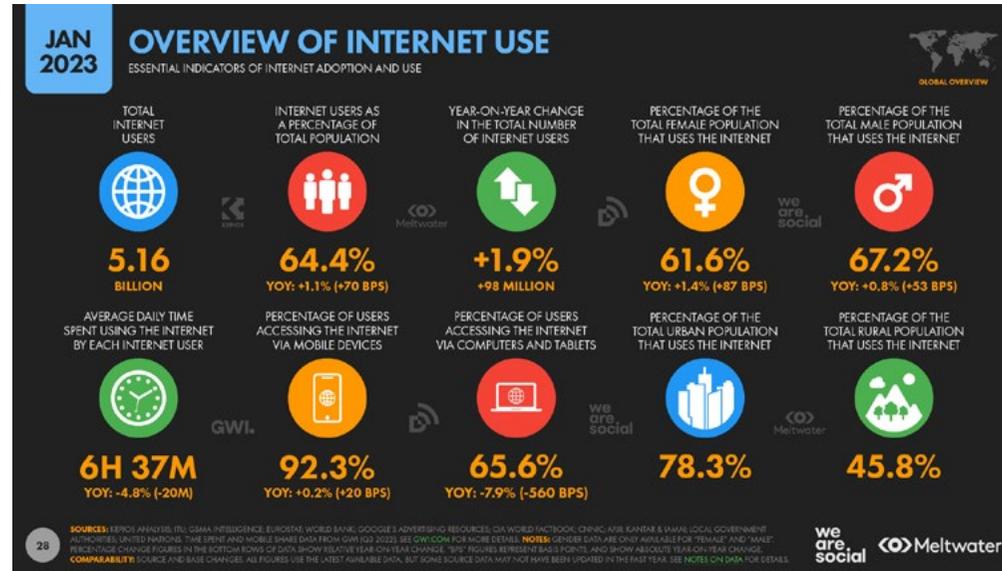


Gráfico 3. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>

D) PRINCIPALES REALIZACIONES DE LA UE EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. ORGANISMOS Y PROGRAMAS RELEVANTES

I. ORGANISMOS

EL ORGANISMO DE REGULADORES EUROPEOS DE LAS COMUNICACIONES ELECTRÓNICAS (ORECE)

Su objetivo es que la UE cuente con legislación que asegure el óptimo funcionamiento del mercado único de comunicaciones electrónicas.

El ORECE se estableció en 2009 y comenzó a funcionar en 2010, con el propósito de asegurar una aplicación coherente de las normas de telecomunicaciones en toda la UE.

El ORECE cuenta con un Consejo de Reguladores, organismo compuesto por representantes designados por el órgano regulador nacional de cada país de la UE.

Cumple con tareas de asesoramiento, información y puesta en común de buenas prácticas entre los reguladores nacionales a la vez que coordina grupos de trabajo a los que presta apoyo.



Los destinatarios de la labor del ORECE son:

1. las instituciones europeas, regionales y nacionales en el ámbito de las comunicaciones electrónicas
2. las empresas y asociaciones industriales del sector
3. los consumidores y sus asociaciones
4. los investigadores, las consultorías y los grupos de reflexión
5. el ámbito académico

OBSERVATORIO EUROPEO DE MEDIOS DIGITALES O EUROPEAN DIGITAL MEDIA OBSERVATORY (EDMO)

Su objetivo principal es convertirse en el gran centro europeo de lucha contra la desinformación en Internet. Durante su primera fase de funcionamiento ha reunido recursos y ha proporcionado herramientas a los verificadores de hechos, cuya misión es detectar, exponer, y analizar las actividades y técnicas de la desinformación.

La segunda fase del proyecto, que se impulsa ahora, comprende la creación de ocho centros de investigación de medios digitales en toda Europa y cuenta con una financiación de once millones de euros a través del Mecanismo Conectar Europa, que ayudará a aplicar el trabajo de EDMO.

AGENCIA DE LA UNIÓN EUROPEA PARA LA CIBERSEGURIDAD (ENISA)

Es el organismo encargado de la ciberseguridad de las redes de comunicación en la UE.

Ayuda a los países miembros a estar equipados y preparados para prevenir, detectar y combatir cualquier problema de seguridad de la información. También trabaja con la UE asesorándola en la elaboración de leyes, normas y actuaciones relacionadas con la seguridad en las telecomunicaciones para contribuir a un desarrollo económico estable y fiable.

Coopera con los países y los organismos de la UE para ayudarlos a prepararse de cara a los nuevos retos cibernéticos, fomentando el intercambio de conocimientos, el desarrollo del personal y de las estructuras y la sensibilización.

La ENISA colabora estrechamente con Europol y con el Centro Europeo de Ciberdelincuencia en materia de comunicación e investigación conjunta.

CENTRO EUROPEO DE CIBERDELINCUENCIA (EC3)

Creado para proteger a las empresas y a los ciudadanos europeos frente a la ciberdelincuencia, fortalece la capacidad de la UE para luchar contra la ciberdelincuencia y defender la existencia de una Internet libre, abierta y segura.



El Centro Europeo de Ciberdelincuencia está diseñado para aportar sus conocimientos como centro de fusión de la información y de apoyo operativo forense y de investigación, pero también, por su capacidad para movilizar todos los recursos pertinentes en los Estados miembros de la UE.

De acuerdo con el Eurobarómetro, los europeos siguen estando muy preocupados por la seguridad informática. El 89% de los usuarios de internet evita desvelar información personal en línea y un 12% ha sido víctima del fraude en línea.

ESCUDO DE LA PRIVACIDAD UE-EEUU

Los vínculos comerciales establecidos entre la UE y Estados Unidos (EE.UU.), hacen necesaria la transferencia de datos personales especialmente en un entorno de economía digital como en el que actualmente se opera.

Este escudo crea un escenario en el que es de obligado cumplimiento unos principios de privacidad que aseguren la manipulación e intercambio de esta información. Las empresas y organismos que manejen estos datos deberán cumplir estos principios y renovar sus compromisos anualmente.

INSTITUTO EUROPEO DE INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA (EIT)

Su objetivo es promover la innovación entre los países de la Unión Europea.

Ayuda a empresas, emprendedores, administraciones públicas, investigadores, estudiantes y universidades, para innovar, creando riqueza y empleo que permitan competir consocios extranjeros. Fomenta la creación de Comunidades de Conocimiento e Innovación para crear nuevas empresas, desarrollar productos y servicios innovadores a la vez que se ocupan de formar una nueva generación de emprendedores.

CONECTAR EUROPA (MCE Digital)

Es un programa promovido por la Comisión Europea para asegurar la instalación de redes e infraestructuras en el sector del transporte, la energía y las telecomunicaciones.

La Comisión ha marcado objetivos y líneas de actuación acordes con las prioridades del Digital Service Infraestructuras (DSIs) o Infraestructuras para Servicios Digitales, entre ellas está el proyecto CEF que a su vez cuenta con líneas de financiación que permitan alcanzar los objetivos propuestos.

En julio de 2019 se publicó "Investing in European Networks. The Connecting Europe Facility: Five years supporting European Infrastructure", donde se recogen los logros alcanzados por el programa desde su inicio en 2014.

La parte digital del Mecanismo "Conectar Europa" apoya y cataliza las inversiones públicas y privadas de infraestructuras de conectividad entre 2021 y 2027.



II. PROGRAMAS RELEVANTES

La Unión Europea reconoce el papel primordial que las tecnologías de la información y las comunicaciones ocupan en la vida de los ciudadanos europeos.

Los hábitos de vida se están modificando gracias a los nuevos servicios que la sociedad de la información aporta y que afectan a aspectos tan dispares como la salud, la educación, la economía o el ámbito administrativo.

Para ello se actúa con diferentes iniciativas que se indican a continuación:

LA DÉCADA DIGITAL DE EUROPA

El 26 de enero de 2022, la Comisión Europea propuso una declaración interinstitucional sobre los derechos y principios digitales para la Década Digital.

Estos principios y derechos se resumen en:

- 1-Proteger los derechos de las personas, sustentar la democracia y garantizar una actuación responsable y segura en todos los ámbitos digitales. La UE también trabaja por promover estos valores en todo el mundo.
- 2-Ofrecer un entorno digital seguro sin contenidos ilegales o perniciosos.
- 3-Asegurar capacitación suficiente a toda la población, independientemente de su rango de edad, el objetivo es llegar mínimo al 80% de la población.
- 4-Favorecer que los dispositivos digitales tengan el menor impacto medioambiental y más bajo consumo de energía posible.
- 5-Alcanzar un 100% de los servicios públicos en línea y que el 100% de los ciudadanos puedan acceder a su historial médico en línea.

Para alcanzar estos objetivos y metas se establece un “Itinerario hacia la Década Digital” de 2030, basado en mecanismos de cooperación anual con la colaboración entre los estados miembros y la Comisión, estableciendo hojas de ruta con estrategias nacionales para alcanzar cada una de las metas proyectadas.

El mecanismo de cooperación consistirá en:

- Hacer un seguimiento de los avances basado en el Índice de economía Digital (DESI).
- Realizar un informe anual sobre el estado de la Década Digital, sobre el que la Comisión evaluará avances y ofrecerá recomendaciones de actuación.
- Realizar cada dos años hojas de ruta donde los Estados miembros expliquen las medidas planeadas y adoptadas para alcanzar las metas fijadas en 2030.
- Crear mecanismos de apoyo para la ejecución de los proyectos plurinacionales.

En definitiva, el objetivo último de la Década Digital no es otro que “empoderar a los ciudadanos y las empresas”.



BRÚJULA DIGITAL 2023

La creación de una Brújula Digital hará realidad las ambiciones digitales de la Unión Europea (UE) para 2030. Estas ambiciones giran en torno a cuatro puntos clave:

- 1) Ciudadanos con capacidades digitales y profesionales del sector digital altamente cualificados: Para 2030, al menos el 80 % de todos los adultos debería tener competencias digitales básicas y debería haber veinte millones de especialistas en TIC en la UE, con más mujeres adoptando este tipo de trabajo.
- 2) Infraestructuras digitales seguras, eficaces y sostenibles: Para 2030, todos los hogares de la UE deberían tener conectividad de gigabit y todas las zonas pobladas deberían estar servidas por redes 5G; la producción de semiconductores de punta y sostenibles en Europa debería representar el 20 % de la producción mundial; deberían desplegarse en la UE diez mil nodos externos muy seguros y climáticamente neutros; y Europa debería contar con su primer ordenador cuántico.
- 3) Transformación digital de las empresas: Para 2030, tres de cada cuatro empresas deberían utilizar servicios de computación en nube, macrodatos e inteligencia artificial; más del 90 % de las pymes debería alcanzar al menos un nivel básico de intensidad digital.
- 4) Digitalización de los servicios públicos: Para 2030, todos los servicios públicos clave deberían estar disponibles en línea; todos los ciudadanos deberían tener acceso a su historial médico electrónico; y el 80 % de los ciudadanos deberían utilizar una solución de identificación electrónica.

La Brújula Digital establece una sólida estructura de gobernanza conjunta con los Estados miembros basada en un sistema de seguimiento con informes anuales en forma de semáforos. Los objetivos se recogerán en un programa político que se acordará con el Parlamento Europeo y el Consejo.

ÍNDICE DE LA ECONOMÍA Y LA SOCIEDAD DIGITALES (DESI)

Cada año se elabora el Índice de la Economía y la Sociedad Digitales (DESI) que mide los avances de los Estados miembros de la UE hacia una economía y una sociedad digitales, basándose principalmente en datos de Eurostat. Este índice ayuda a identificar las áreas que requieren inversiones y medidas prioritarias.

El DESI incluye un análisis detallado de las políticas digitales nacionales, que proporciona un panorama general de los avances y la aplicación de las políticas en los Estados miembros. A los informes se adjunta un capítulo más detallado sobre telecomunicaciones relativo a cada Estado miembro y también desarrolla análisis transfronterizos que ayuda a realizar comparaciones entre Estados miembros.

En él se analizan cuatro aspectos relacionados con el desarrollo de la Sociedad de la Información en la Unión Europea, estos son:

- La conectividad
- Capital humano
- Integración de la Tecnología Digital
- Servicios públicos digitales

Con datos referidos a 2022 ofrece el análisis comparativo de estos cuatro factores muestra que, tanto la Unión Europea en su conjunto como los países miembros evolucionan favorablemente en el desarrollo de estas competencias digitales de la Sociedad de la Información (gráfico 4). Si bien son Finlandia, Suecia, Dinamarca y



Países Bajos los países que obtuvieron las mejores calificaciones en el índice y se encuentran entre los líderes mundiales en digitalización. A estos países les siguen Malta, Irlanda y España. Mientras que Rumania, Bulgaria y Grecia tienen los indicadores más bajos en el Índice DESI.

Según este informe en 2022, España sube del puesto número 11 que ocupaba en 2020 al número 7 en el año 2022 entre los 27 Estados miembros de la UE.

- España ocupa el segundo puesto en la UE en materia de servicios públicos digitales gracias a la oportuna aplicación de una estrategia digital por defecto en toda su administración central.

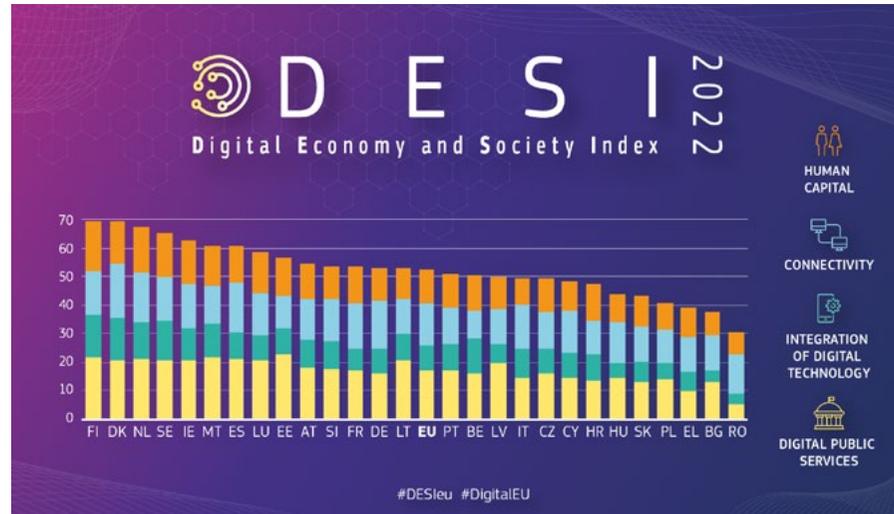


Gráfico 4. Fuente: European Commission <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/politicas/desi>

- Así mismo, en el ámbito de la conectividad, España se sitúa en cuarta posición, el ranking está liderado por Malta, Luxemburgo, Dinamarca y España.
- Nuestro país destaca especialmente en la cobertura de redes fijas de muy alta capacidad, que alcanza el 90% de los hogares.
- España está por debajo de la media de la UE en los indicadores de capital humano. Aunque está mejorando su puntuación, casi la mitad de la población española carece todavía de competencias digitales básicas y un 8 % nunca ha utilizado internet. España ocupa el decimotercer puesto en la integración de las tecnologías digitales; su puntuación coincide con la media de la UE.

La UE, en relación con las competencias digitales, pone de manifiesto que la inversión selectiva y unas políticas digitales sólidas pueden tener un impacto significativo en los resultados de cada país.

Existen dos indicadores principales que condicionan el uso de internet:

- la franja de edad a que se pertenece
- el nivel de formación con que se cuenta

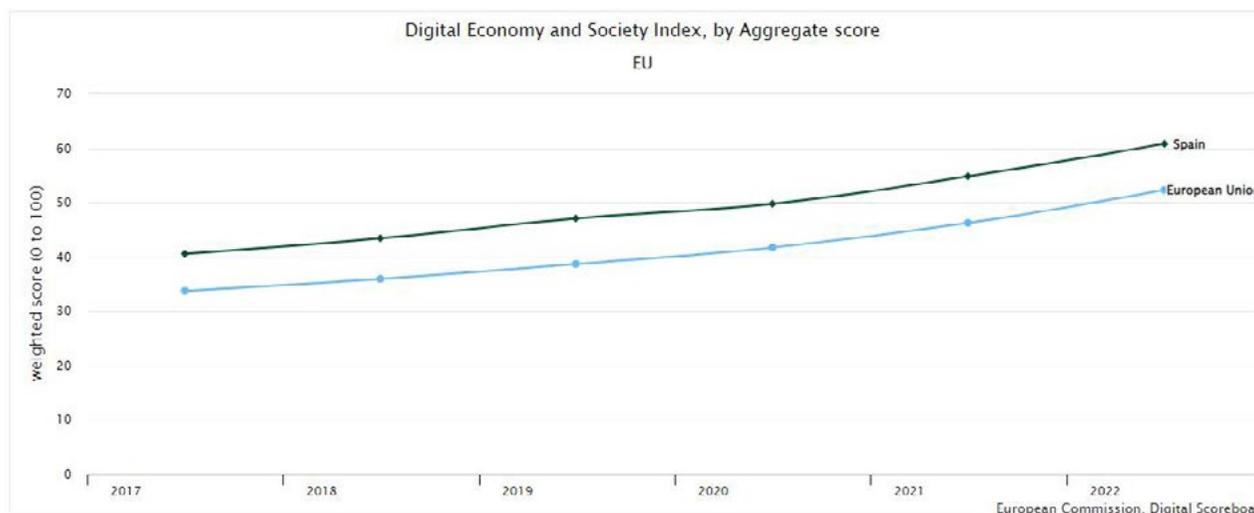


Gráfico 5. Índice DESI clasificación 2022

Con los datos actualizados del índice DESI a junio 2023, España ocupa el 7º lugar, con una puntuación de 60,8 del índice entre los países de la Unión Europea que tiene una puntuación media de 52,3.

Especialmente preocupante es la brecha digital existente entre hombres y mujeres en los países menos desarrollados donde 1 de cada siete mujeres utilizan internet, frente a uno de cada cinco hombres.

Las actividades a las que los ciudadanos dedican más tiempo son la comunicación vía e-mail y la búsqueda de información sobre bienes y servicios. La Unión Europea, sensible a esta situación, desarrolla iniciativas especialmente dirigidas a fomentar de manera segura el acceso a esta nueva sociedad digital a todos sus ciudadanos, a la vez que trabaja en regular y reglamentar aunando y coordinando las legislaciones de los diferentes países que la integran.

EU CODE WEEK 2023

La Semana de la programación de la Unión Europea es un movimiento organizado por voluntarios y apoyado por la Comisión Europea que acerca la codificación y la alfabetización digital a todos de una manera divertida y atractiva con actividades organizadas en todo el mundo por profesores y entusiastas de la codificación, este año se celebrará del 7 al 22 de octubre de 2023.

Su objetivo es que en 2030 mejorar las habilidades digitales e informáticas de los jóvenes, se enmarca dentro del Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027.



PLAN DE ACCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y AUDIOVISUAL (MAAP)

Tiene como objetivo impulsar los medios de comunicación europeos y ayudar a mantener la autonomía cultural y tecnológica europea en la Década Digital.

Sus esfuerzos se centrarán en ayudar a los medios de comunicación europeos a ser competitivos a nivel europeo y mundial a través de:

- 1-Apoyar financieramente a las empresas europeas de medios audiovisuales y de comunicación.
- 2-Abordar problemas estructurales que ayuden a estas industrias a realizar la transición ecológica y digital.
- 3-Establecer condiciones que permitan una mayor innovación en el sector que facilite a los ciudadanos tomas de decisiones informadas, evitando la desinformación.

MERCADO ÚNICO DIGITAL O DIGITAL SINGLE MARKET (DSM)

Es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como fin crear un mercado digital único, salvando las barreras que suponen las diferentes normativas de los 27 países miembros para unificar las transacciones online, con el objetivo de lograr que la economía, la industria y la sociedad aprovechen plenamente la nueva era digital.

Se enmarca dentro del Mercado Único Europeo y abarca el marketing digital, el comercio electrónico, y las telecomunicaciones.

Se ha creado un marco reglamentario apto para la era digital. Todo ello debe ir unido a una financiación y unas inversiones igualmente ambiciosas en el programa Europa Digital con vistas a aumentar la competitividad de la UE a nivel internacional y desarrollar y reforzar las capacidades digitales estratégicas de Europa. Esas capacidades fundamentales se refieren a:

- Informática de alto rendimiento: supercomputación y procesamiento de datos.
- Inteligencia artificial (IA): difusión en toda la economía y sociedad europea.
- Ciberseguridad: desarrollo de ciberdefensa y ciberseguridad en la UE.
- Cibercompetencias a través de cursos que formen a la población en cibercompetencias.
- Generalización de su uso y accesibilidad en toda la economía y la sociedad, tanto para las empresas como para el sector público.

La Unión Europea ve el Mercado Digital Único una oportunidad para crear empleo entre sus ciudadanos y mejorar las oportunidades laborales, mejorar servicios públicos y por tanto generar riqueza en la economía europea, a la vez que mejorar el acceso a la información y a la cultura.

Para llegar a este punto se hace necesario abordar el marco legislativo que aseguren que la calidad y los costes de los servicios de las telecomunicaciones no son un impedimento para el éxito de este proyecto.



La Comisión Europea se ha marcado como objetivo prioritario afianzar el DSM a través de tres actuaciones principales:

- 1- Acceso a productos y servicios en línea
- 2- Fomentar el desarrollo de redes y servicios digitales
- 3- Crecimiento de la economía digital europea

La Comisión Europea ha dotado de 9.200 millones de euros a este Programa Europa Digital entre 2021 y 2027.

ZONA ÚNICA DE PAGOS EN EUROS O SINGLE EURO PAYMENTS AREA (SEPA)

La zona única de pagos en euros (SEPA) es el área en el que ciudadanos, empresas y otros agentes económicos pueden efectuar y recibir pagos en euros en Europa, dentro y fuera de las fronteras nacionales, en las mismas condiciones y con los mismos derechos y obligaciones, independientemente del lugar en que se encuentren.

El territorio que abarca la zona SEPA, para la creación de un mercado único de pagos en euros, comprende 36 países: los 27 Estados miembros de la Unión Europea (UE), así como 3 países del Espacio Económico Europeo (EEE) Islandia, Liechtenstein y Noruega y 6 países no pertenecientes al EEE, a los que se ha ampliado el alcance geográfico (Andorra, Mónaco, San Marino, Suiza, Reino Unido y Ciudad del Vaticano Estado).

Además, también se consideran dentro del ámbito geográfico para la aplicación de los esquemas SEPA los siguientes territorios fuera del EEE: Mayotte, Saint-Pierre-et-Miquelon, Guernsey, Jersey, Isla de Man.

El objetivo de SEPA es mejorar los procesos de realización de pagos en euros entre los distintos países, desarrollar instrumentos, estándares, procedimientos e infraestructuras comunes. También trabaja en eliminar las barreras que existen en el uso de las tarjetas de pago.

DIRECTIVA DE SERVICIOS DE PAGO II (PSD2) O PAYMENT SERVICE DIRECTIVE II

Consciente de la importancia de contar con unos servicios de pago fiables y seguros para un crecimiento de las actividades sociales y económicas de la Unión Europea y para adaptarse a los nuevos tipos de pago electrónicos cuyo crecimiento es exponencial, el 12 de enero de 2016 entró en vigor esta directiva, que es continuación de una anterior de 2009.

En España se aprobó el Real de Decreto Ley 19/2018 de servicios de pago para transponer esta normativa a nuestro ordenamiento, recogiendo los derechos y obligaciones de entidades y clientes en materia de servicios de pagos. Se establece la necesidad de aplicar la autenticación reforzada o doble, como medida de seguridad en las transacciones.



THE EUROPEAN CLOUD INITIATIVE O INICIATIVA EUROPEA DE COMPUTACIÓN EN LA NUBE

Presentada en abril de 2016, la Iniciativa Europea de Computación en la Nube para que Europa asuma el liderazgo mundial basada en los datos, para que la ciencia, el mundo empresarial y los servicios públicos puedan sacar el máximo beneficio de la revolución de los macrodatos.

Es un plan relativo a los servicios basados en la nube y acercar el nuevo horizonte que el Big data puede ofrecer tanto a los servicios a los ciudadanos, como al mundo de la ciencia y de los negocios. Se encuadra dentro del Mercado Único Digital.

EUROPEAN OPEN SCIENCE CLOUD (EOSC) O NUBE EUROPEA DE LA CIENCIA ABIERTA

La Nube Europea de la Ciencia Abierta, es un proyecto encaminado a revalorizar y dar más visibilidad a los resultados de las investigaciones realizadas en la Unión Europea con fondos inversión públicos.

Supone crear un banco de datos en entorno abierto donde almacenar de manera fiable los datos de investigación a la vez que se consigue un entorno más transparente que permita acceder y compartir de manera fácil y segura estos datos.

Es un proyecto cuyo primer informe vio la luz en octubre de 2016. Y se enmarca en la Iniciativa Europea de Computación en la Nube.

Basado en unas instalaciones de almacenamiento de gran capacidad, en ordenadores de gran potencia para procesar gran volumen de datos y redes de banda muy ancha que aseguren rapidez y agilidad en las comunicaciones, se pretende crear un entorno virtual en el que 1,7 millones de investigadores y 70 millones de profesionales del ámbito de la ciencia y tecnología de Europa puedan compartir y almacenar datos de sus investigaciones.

La Nube Europea de Ciencia Abierta (EOSC en sus siglas en inglés) es una realidad desde el 22 de noviembre de 2018 (con el lanzamiento oficial de la iniciativa mediante la firma de la llamada Declaración de Viena, que expresa la voluntad conjunta de los Estados miembros de trabajar conjuntamente hacia la implementación práctica del EOSC).

PLAN DE ACCIÓN STARTUP EUROPE

Este plan de la Comisión Europea refuerza las tecnologías web y la información en Europa a la vez que potencia el espíritu emprendedor y la creación de startups. La idea es poder conectar empresas en expansión, inversores, aceleradores, redes corporativas, universidades y medios de comunicación.

LA COALICIÓN DE CAPACIDADES Y EMPLEO DIGITAL

Es un plan de formación continua en TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) impulsado por la Comisión Europea, con el objetivo de fomentar una educación permanente en esta materia, que propicie un mejor acceso al mundo laboral de los ciudadanos. Aborda la brecha de las capacidades digitales.



E) INSTRUMENTOS FINANCIEROS

BANCO EUROPEO DE INVERSIONES BEI

La principal función de este organismo es financiar proyectos que tengan como objetivo los logros propuestos por la Unión Europea.

Son tres los productos o servicios que el BEI ofrece:

- Asesoramiento y asistencia técnica.
- Préstamos para clientes con proyectos encaminados a crear riqueza y empleo.
- Financiación combinada entre el BEI y otras inversiones.

El BEI ofrece créditos de más de 25 millones de euros directamente y también líneas de crédito a las instituciones financieras para importes más pequeños con el fin de que sean ellos los que presten el dinero.

Es un organismo independiente que toma sus propias decisiones de préstamo y empréstito.

Coopera con las demás instituciones de la EU, en especial con la Comisión Europea, el Parlamento Europeo y el Consejo de la UE.

HORIZONTE EUROPA

Es la continuación del programa Horizonte 2020.

Centrado en la investigación, iniciado en el año 2021 y con su finalización prevista para 2027.

Combate el cambio climático, contribuye a conseguir los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas e impulsa la competitividad y el crecimiento de la UE.

El programa facilita la colaboración y refuerza el impacto de la investigación y la innovación a la hora de desarrollar, apoyar y aplicar las políticas de la UE, a la vez que da respuestas a los desafíos mundiales. Apoya la creación de conocimientos y tecnologías excelentes, así como su mejor difusión.

Crea empleos, garantiza la plena participación de los talentos de la UE, impulsa el crecimiento económico, promueve la competitividad industrial y optimiza el impacto de las inversiones en el seno de un Espacio Europeo de Investigación reforzado.

Con una dotación de 95.510 millones de euros de financiación de la UE hasta 2027, además de las inversiones nacionales públicas y privadas que atraerá esta dotación.



NEXT GENERATION EU

Next Generation EU está concebido para impulsar la recuperación, constituyen el mayor paquete de estímulo jamás financiado en Europa. Un total de 2,018 billones de euros están ayudando a hacer frente a los retos más importantes a los que se afronta Europa y apoyar a las personas que lo necesiten. Tras la agresión de Rusia contra Ucrania, se movilizó el presupuesto de la UE para proporcionar ayuda de emergencia y apoyo tanto en Ucrania como en los países de la UE, así como para aliviar las consecuencias humanitarias de la guerra.

Actualmente hay un Acuerdo para la recepción de 36.682 millones de euros de fondos europeos en España entre 2021-2027

Las líneas de actuación son:

- la investigación y la innovación, a través de Horizonte Europa.
- unas transiciones climática y digital justas, a través del Fondo de Transición Justa y el programa Europa Digital.
- la preparación, la recuperación y la resiliencia, a través del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia, rescEU y un nuevo programa de salud, UEproSalud.
- la modernización de políticas tradicionales, como la de cohesión y la política agrícola común, para que contribuyan al máximo a las prioridades de la Unión.
- la lucha contra el cambio climático, con el 30 % de los fondos de la UE, el mayor porcentaje en la historia del presupuesto europeo.
- la protección de la biodiversidad y la igualdad de género.

CONNECTING EUROPE FACILITY O MECANISMO “CONECTAR EUROPA” (CEF)

Es un instrumento de la Unión Europea para promover la competitividad, el empleo y el crecimiento a través de las inversiones en infraestructuras de transporte, energías y los servicios digitales.

Uno de los avances más significativos y que más repercusión han tenido en el último año en la vida de los ciudadanos pertenecientes a la Unión Europea, ha sido la eliminación del roaming. Tras un largo periodo para fijar con las operadoras locales una serie de normas y ajustar precios para que pudiera hacerse realidad, a partir del 15 de junio 2017, la UE ha eliminado en roaming entre ciudadanos europeos que se desplacen por países miembros, ha reducido el coste de la mensajería de texto, las llamadas telefónicas y la itinerancia de datos en el extranjero en más del 80%.

El CEF, se divide en tres sectores:

- CEF Energy
- CEF Telecom
- Transporte CEF

El fortalecimiento de sinergias en estos tres sectores permitirá la optimización de costes y resultados si comparten recursos financieros, técnicos o humanos.



EL PACTO VERDE EUROPEO

Es nueva estrategia de crecimiento para transformar la Unión Europea en una economía moderna, sostenible y eficiente en el uso de los recursos y competitiva, donde:

- hayan dejado de producirse emisiones netas de gases de efecto invernadero en 2050
- el crecimiento económico está disociado del uso de recursos
- no haya personas ni lugares que se queden atrás.

El pacto verde valora las habilidades tecnológicas como fundamentales para ayudar a reducir el efecto invernadero del planeta.

Un tercio de las 1'8 billones de euros de inversiones del plan de recuperación NextGenerationEU y el presupuesto de siete años de la UE financian el Pacto Verde Europeo.

PROGRAMA EUROPA DIGITAL (DIGITAL)

Es un nuevo programa de financiación de la UE enfocado a acercar a las empresas, a los ciudadanos y a las administraciones públicas la tecnología digital.

Su objetivo no es otro que proporcionar independencia tecnológica a Europa, no dependiendo de otras regiones.

El Programa Europa Digital apoyara proyectos en cinco ámbitos clave:

La supercomputación, la inteligencia artificial, la ciberseguridad, las competencias digitales avanzadas, y el uso intensivo de las tecnologías digitales en todas la economía y la sociedad.

Cuenta con un presupuesto de 7500 millones de euros para acelerar la recuperación económica y apoyar la transformación digital de la sociedad y la economía europea, con especial atención a las pequeñas y medianas empresas.

Las tecnologías y la sociedad digitales traen consigo nuevas formas de trabajar, aprender y crecer. Los derechos y libertades que conllevan ofrecen a los ciudadanos de la UE la posibilidad de traspasar las fronteras físicas, geográficas y las barreras sociales.

La UE es un referente en defensa de los derechos de los ciudadanos en lo referente a transformación digital, aunque debería trabajar por convertirse en una potencia tecnológica autónoma a la vez que reduce la huella energética al tiempo que continua el incremento constante del uso de tecnologías digitales.

A modo de conclusión, las palabras de Mariya Gabriel señalan el camino a seguir en desarrollo digital:

Mariya Gabriel, Comisaria responsable de Innovación, Investigación, Cultura, Educación y Juventud declaró: *«para que la UE siga siendo competitiva a nivel mundial, es preciso acelerar la transformación digital. Si queremos tener éxito, debemos seguir trabajando juntos por una economía digital inclusiva y garantizar a todos los ciudadanos de la UE un acceso sin trabas a las competencias digitales que permita animar y construir realmente una Europa más digital».*



F) RECURSOS WEB Y BIBLIOGRAFÍA

I. RECURSOS WEB

(consultados por última vez en junio 2023)

Autoridad Europea Bancaria <https://www.eba.europa.eu/>

Agencia Europea de Seguridad de las Redes y de la Información (ENISA) https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies/enisa_es

Banco Central Europeo <https://www.ecb.europa.eu/home/html/index.en.html>

Banco Europeo de Inversiones https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/RULES-9-2019-07-02-TOC_ES.html

Brújula Digital 2030 https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_es

Centro Europeo de Ciberdelincuencia (EC3) https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/IP_13_13

Code Week 2023 <https://codeweek.eu/>

Comisión Europea https://ec.europa.eu/info/index_es

Conectar Europa (MCE Digital) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/activities/cef-digital>

EDMO edmo.eu

Escudo de la privacidad UE-EEUU https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/IP_16_433

Horizonte Europa <https://www.horizonteeuropa.es/que-es>

Informe DESI 2022 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/desi>

Iniciativa Europea de Computación en la Nube o The European Cloud Initiative: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/IP_16_1408

Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT) https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies/eit_es

Next Generation https://next-generation-eu.europa.eu/index_en

Organismo de Reguladores Europeos de las Comunicaciones Electrónicas (ORECE) https://europa.eu/european-union/about-eu/agencies/berec_es



Pacto verde Europeo https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_es

Plan de Acción Europeo para los Medios de Comunicación y el Sector Audiovisual (MAAP): <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/media-and-audiovisual-action-plan>

Programa Europa Digital <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/activities/digital-programme>

StartUpEurope <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/startup-europe>

Zona Única de Pagos en Euros o Single Euro Payments Area(SEPA) <http://www.sepaesp.es/sepa/es/>

II. BIBLIOGRAFÍA

BELL, Daniel. *The Coming of Post-Industrial Society*. New York: Basic Books, 1973.

Castells, Manuel. *La era de la información. Vol I: la sociedad en red*. 2006, Madrid: Alianza Editorial.

Contreras Gómez, Carlos. *El papel del gobierno en la era digital: un enfoque de economía pública*. 2017, Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.

DRUCKER, Peter F. *The age of discontinuity*. Paris: Les Editions d'Organisation, 1970.

Informe La digitalización de la economía nº 3/2017 Consejo Económico y Social de España.

Investigación e innovación: Traspasar límites y mejorar la calidad de vida 2016 ISBN: 978-92-79-55847-4 doi: 10.2775/9952

MACHLUP, Fritz. *The production and distribution of knowledge in the United States*. Princeton N.J.:Princeton University Press, 1962.

MASUDA, Yoneji. *Una introducción a la Sociedad de la Información*. Tokio: Perikan-Sha, 1968.

MASUDA, Yoneji. *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Madrid: Fundesco, 1984.

European Fund for Strategic Investments (EFSI) <https://www.consilium.europa.eu/en/policies/investment-plan/strategic-investments-fund/>

Página de la UE con información sobre diferentes temas https://europa.eu/european-union/topics_es

La Sociedad digital en España 2023 Madrid: Fundación Telefónica <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/sociedad-de-la-informacion/>

La Década Digital de Europa <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/europes-digital-decade>



Dirección General de Investigación e Innovación: <http://ec.europa.eu/research/index.cfm?lg=en>

Comisión Europea - Comunicado de prensa. Una Iniciativa Europea de Computación en la Nube para que Europa asuma el liderazgo mundial de la economía basada en los datos. Bruselas, 19 de abril de 2016 http://europa.eu/rapid/press-release_IP-16-1408_es.htm

G) RESUMEN

La Unión Europea tiene una parte importante de su desarrollo e integración unido a un correcto desarrollo de las tecnologías de la información.

La transformación que ha supuesto la capacidad de conectar simultáneamente y de forma inmediata cualquier parte del planeta ha supuesto un cambio tan radical como en su día supuso la revolución industrial.

Consciente de ello la UE viene realizando actuaciones para que sus ciudadanos puedan disfrutar de las ventajas que esta ofrece en todos los ámbitos posibles. Sus iniciativas se han dirigido fundamentalmente a paliar las desigualdades entre países, franjas de edad, diferencias de formación.

A pesar de que aún hay situaciones que presentan margen de mejora, la UE ocupa una posición destacada a nivel mundial en el desarrollo de la sociedad de la información.

Nuevos desafíos se plantean como parte de nuestro futuro:

El internet de las cosas (IoT) que conectará no solo personas con la información, sino que se procesaran los datos que las conexiones generadas para mejorar la eficiencia de la comunicación, a través del análisis de macrodatos.

Todos estos avances se sustentan sobre infraestructuras que permitan y aseguren una conectividad apropiada.

El futuro se enfoca al desarrollo de, la expansión de la inteligencia artificial en los hogares, el reconocimiento de voz, la mensajería instantánea como forma preferida de comunicación y se empieza a hablar del metaverso. También crece la preocupación por parte de los usuarios en dos aspectos principalmente:

- Asegurar su privacidad y su seguridad en la red.
- Fomentar un desarrollo económico sostenible.

La Unión Europea reconoce la oportunidad que el desarrollo tecnológico supone para democratizar la igualdad de oportunidades entre sus ciudadanos.

La Comisión está decidida a lograr que esta sea la «Década Digital» de Europa. Ahora Europa debe consolidar su soberanía digital y establecer las normas, en lugar de seguir las de otros, centrándose claramente en los datos, la tecnología y las infraestructuras, y sobre todo, Europa tiene que enfrentarse al reto de desarrollar una soberanía digital.



H) GLOSARIO O ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

BEI	Banco Europeo de Inversiones
CEF	Connecting Europe Facility o centro Europeo de Conexión
DESI	Índice de la Economía y la Sociedad Digital
DSIs	Digital Service Infrastructures o Infraestructuras para Servicios Digitales
DSM	Mercado Único Digital o Digital Single Market
EAU	Emiratos Árabes Unidos
EDMO	European Digital Media Observatory u Observatorio Europea de Medios Digitales
ENISA	Agencia Europea de Seguridad de las Redes y de la Información
EOSC	European Open Science Cloud o Nube Europea de la Ciencia Abierta
EIT	Instituto Europeo de Innovación y Tecnología
FC	Fondo de Cohesión
FEDER	Fondo Europeo de Desarrollo Regional
FSE	Fondo Social Europeo
INEA	Innovation & Networks Executive Agency
IoT	Internet de las cosas o Internet of things
ITU	International Telecommunication Union
ORECE	Organismo de Reguladores Europeos de las Comunicaciones Electrónicas
PSD2	Directiva de Servicios de Pago II o Payment Service Directive II: Single Euro Payments Area
SEPA	Zona Única de Pagos en Euros o Single Euro Payments Area
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
UE	Unión Europea



I) TEST DE AUTOEVALUACIÓN

1. ¿A qué se corresponde el acrónimo de IoT?

- a) El Institute of Technology
- b) Internationalization of Technology
- c) La internet de las cosas

2. Next Generation está dotado de:

- a) 2.018 billones de euros
- b) 150 millones de euros
- c) 1 billón de euros

3. ¿Qué es el DESI?

- a) El Indicador Secuencial de Economías Desarrolladas
- b) El Índice de la Economía y la Sociedad Digital
- c) El indicador de Desarrollo Europeo Social e Informativo

4. Code Week se orienta a:

- a) La alfabetización digital
- b) La codificación de datos
- c) Organización de eventos



5. Mercado Único Digital es una iniciativa promovida por:

- a) Banco Mundial
- b) Banco Europeo de Inversiones
- c) La Unión Europea

6. La Zona Única de Pagos en Euros comprende:

- a) 28 países
- b) 34 países
- c) 30 países

7. Horizonte Europa se desarrollará entre:

- a) 2020 y 2025
- b) 2020 y 2030
- c) 2021 y 2027

8. ¿La Brújula digital se marca como fecha límite para cumplir sus objetivos?

- a) Diciembre de 2023
- b) 2025
- c) 2030

9. El autor japonés Yoneji Masuda nombra el término “Sociedad de la Información” en:

- a) La década de los años 60
- b) En 1980
- c) En la década de los años 70



10. El marco normativo en el que actualmente se basan las actuaciones de la Unión Europea es:

- a) La Constitución Europea
- b) El Tratado de Roma
- c) El Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea

11. ¿Qué grupo de población usa más internet?

- a) Mujeres
- b) Hombres
- c) Adolescentes de 13 a 16 años

12. El escudo de privacidad EU-EEUU asegura:

- a) La privacidad de los datos personales
- b) La privacidad de las telecomunicaciones
- c) La privacidad de las investigaciones

13. La Década Digital de Europa plantea para alcanzar sus objetivos y metas:

- a) Una hoja de ruta que se revisará anualmente
- b) Un "Itinerario hacia la Década Digital" de 2030
- c) Mecanismos de colaboración a nivel regional

14. El Pacto Verde Europeo se financia con:

- a) Fondos de Banco Central Europeo
- b) Fondos de Cohesión
- c) Parte del presupuesto de la UE y parte del plan de recuperación NextGeneration EU



SOLUCIONES TEST DE AUTOEVALUACIÓN:

1—C

2—A

3—B

4—A

5—C

6—B

7—C

8—C

9—A

10—C

11—B

12—A

13—B

14—C