

Webs para jóvenes

En Internet podemos encontrar un sin fin de páginas con abundante información específica sobre temas de juventud, tanto extranjeras como españolas. Pero además, este nuevo medio no lo es sólo de información sino también de comunicación, como señala Emilio José Giménez, un joven gitano diplomado en Ingeniería Técnica Informática por la Universidad de Valladolid, quien tiene intención de aplicar sus conocimientos al desarrollo de una comunidad virtual para jóvenes gitanos que se alojaría en la Sección de Juventud de la web de la ASGG.

UNIÓN EUROPEA

Parlamento Europeo:

Oficina en España. Eurojovent

Contiene: Guía del Parlamento Europeo; base de datos Eurojovent de información específica sobre convocatorias de premios y becas, de cursos de master y postgrado o de cursos y seminarios en general.
www.europarl.es/eurojovent/

DG Educación, Formación y Juventud

Acceso a información y formularios de los programas de esta Dirección General (Sócrates, Leonardo de Vinci, Tempus, Juventud con Europa, Servicio de voluntariado Europeo, etc)
http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/index_es.htm

ERYICA

Información sobre la Agencia Europea de Información y Asesoramiento Juvenil: historia, actividades, organizaciones miembros, carta europea de información juvenil; Infomobil: contiene a texto completo las Guías para jóvenes visitantes de Bélgica, España, Francia, Italia, Luxemburgo y Portugal en los idiomas maternos de cada país y en inglés.
www.eryica.org

EURODESK.

Iniciativas y Programas comunitarios. Base de datos en línea que ofrece información europea y nacional relativa a las áreas de educación, formación y juventud, y la participación de los jóvenes en actividades europeas: los programas de financiación, organizaciones y publicaciones relacionadas con ellos.
www.eurodesk.org

ORGANIZACIONES INTERNACIONALES

Organización Iberoamericana de Juventud

www.oij.org

Juventud: Consejo de Europa

www.coe.fr/youth

INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN JUVENIL

Instituto de la Juventud

www.mtas.es/injuve

Información Juvenil en España

www.mtas.es/infoven

Consejo de la Juventud

www.cje.org

Madrid

www.comadrid.es/inforjovent

Andalucía

www.junta-andalucia.es/iaj

Aragón

www.aragob.es/edycul/juve/index.html

Asturias

www.princast.es/juventud

Baleares

www.bitel.es/infojove

Castilla-La Mancha

www.jccm.es/social/juventud/

Castilla y León

www.jcyl.es/jcyl/cec/dgj/info/

Cataluña

www.gencat.es/joventut

Galicia

www.rix.org

La Rioja

www.larioja.org/juventud.htm

Canarias

www.juventudcanaria.com

Murcia

www.carm.es/cpre/juventud/

Navarra

www.cfnavarra.es/indj/juventud/

Valencia

www.gva.es/ivaj/

UNIVERSIDAD

www.soyjoven.com

www.5campus.com

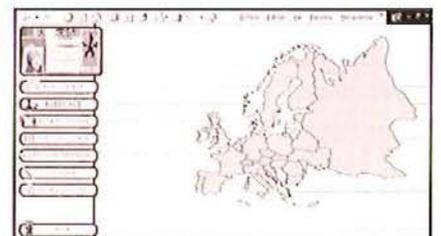
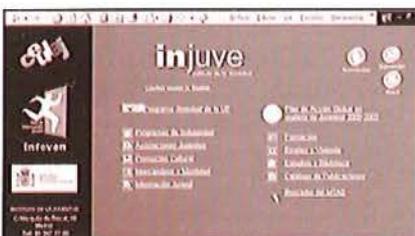
TIEMPO LIBRE

Carnet Joven

www.euro26.org

Carnet Internacional de Estudiante

www.iste.org



La importancia de la comunicación

La vertiginosa evolución de la Red de redes como canal de comunicaciones ha generado una masa crítica de usuarios y, a su vez, ha propiciado nuevas formas de relacionarse.

En un comienzo, el sentido de Internet era básicamente compartir información a nivel científico entre usuarios de distintas universidades; estos usuarios intercambiaban información gracias a los servidores de ficheros FTP, los sistemas de chat basados en IRC o, simplemente, mediante mensajes de correo electrónico.

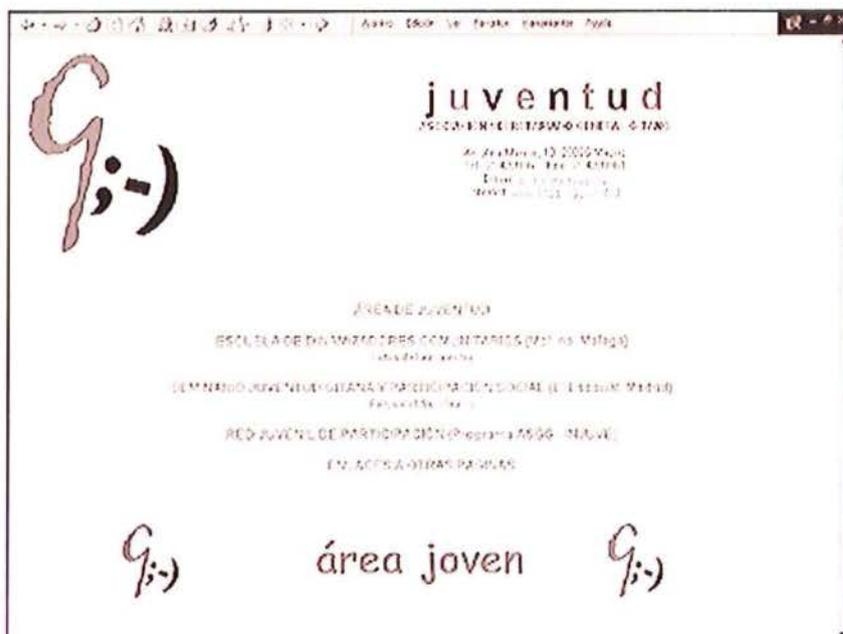
Pero este concepto ha evolucionado gracias a la intervención del lenguaje HTML (Hypertext Markup Language) y del nicho de la WWW (World Wide Web), facilitando la usabilidad de este canal de comunicación. Nunca hay que perder de vista el concepto que hay detrás de Internet, y es el significado de canal como soporte, y no como fin, error frecuentemente cometido en la sociedad de la información. De hecho, se corre el riesgo de volverse un tecnófilo sin reparar en la verdadera esencia que se esconde detrás de Internet: la comunicación.

Dicen que todos los inventos revolucionarios surgen como consecuencia de una necesidad concreta y determinada de una masa social. Y este motor natural es el que ha propiciado el desarrollo de páginas web de contenidos especializados que iba ganando adeptos a esas áreas concretas: son las comunidades virtuales.

Así, por ejemplo, cualquier persona podía crearse una página sobre, digamos, comida japonesa. Todos los platos, su elaboración, una base de datos de restaurantes, etc. al alcance de cualquier navegante. Los problemas surgían en varias vertientes:

1. Cuando la cantidad de información que contenía la página web crecía demasiado, creando la necesidad de más mano de obra para tenerlo actualizado: costes económicos.

2. Cuando la comunidad crecía, hacían falta mecanismos para facilitar las rela-



ciones sociales internas, con el doble fin de generar un tráfico de datos que hiciera viable la financiación por publicidad.

Como evolución natural a estas necesidades se crea el concepto de portal, que podría definirse a primera vista como una página web que dispone de unos recursos para las relaciones sociales entre usuarios de las comunidades virtuales, y una mejor gestión y atención de la comunidad virtual por parte del webmaster o administrador del portal.

Por ejemplo, servicios de chat para que los miembros de la comunidad puedan comunicarse entre ellos sin tener que complicarse la existencia aprendiendo a usar el IRC. O el envío de postales, para que cualquier usuario le envíe un mensaje en formato postal a un amigo. O las encuestas para saber lo que gusta o no gusta del portal de la comunidad. O las cuentas de correo gratuitas que permiten que un webmaster le proporcione una cuenta de correo electrónico a cualquier usuario, miembro o no de la comunidad, etc. En definitiva, transformar un sitio estático en otro dinámico, con múltiples servicios e intereses para la comunidad.

La parte negativa de esta evolución es el coste económico que trae consigo el

desarrollo de estos servicios de conectividad para la página web y convertirla en un portal. Y como añadido, los recursos humanos necesarios para su mantenimiento y gestión, y la infraestructura relacionada.

Por ello, la implementación de portales ha estado disponible únicamente para las grandes corporaciones y empresas que disponían de una partida económica para este fin.

El proyecto de creación de una comunidad virtual para la sección juventud de la ASGG trata de poner en práctica todo lo descrito anteriormente: tener un medio directo y transparente de comunicación entre todas las personas implicadas en los proyectos del área de juventud y de todas aquellas personas que puedan y quieran adherirse a los mismos. Es necesario renovarse y usar todos aquellos avances que las nuevas tecnologías nos ofrecen. No hay mejor medio que éste para poder llevar a cabo cada vez más altas metas.

■ **Emilio José Giménez Jiménez**
Diplomado en Ingeniería Técnica Informática por la Universidad de Valladolid.