



Editorial

Federico Olmedo

Editor General
Revista Bits



Si vives en Chile, es muy probable que recibir llamadas *spam* se haya vuelto parte de tu día a día. De hecho, es práctica habitual que empresas de retail, call centers, bancos, etc. recurran al “mercado gris” para comprar bases de datos de información personal, originalmente recopilada con fines *muy distintos* al del telemarketing.

Esta precariedad en el manejo de la información va mucho más allá. Prueba de ello es que los incidentes tecnológicos de alto impacto hayan dejado de ser hechos aislados para volverse un patrón recurrente. En 2023, ChileCompra —el portal de compras utilizado por todas las instituciones públicas del país— quedó inoperativo durante nueve días debido a un ataque de *ransomware*. En 2021, Extranjería sufrió una “falla crítica” que resultó en la pérdida de sus registros históricos desde 1993. En 2025, un ciberataque paralizó los canales digitales del Instituto de Salud Pública (ISP), retrasando la atención ciudadana y el registro de exámenes críticos varios días.

En esta edición de Bits analizamos el nuevo marco regulatorio que busca abordar, precisamente, esta problemática y entra en vigencia plena en 2026: La Ley de Protección de Datos Personales (21.719), que devuelve al titular el control y la autonomía sobre su información personal, equiparando

a Chile con estándares europeos, y la Ley Marco de Ciberseguridad (21.663), diseñada para garantizar la continuidad operativa de servicios esenciales.

Para ello invitamos a *distintxs expertxs*, que nos explican los puntos claves de estas normativas: Exploramos el rol de las nuevas agencias reguladoras, los desafíos prácticos que enfrentan las organizaciones para adherirse a la ley y el andamiaje técnico —desde la gobernanza de datos hasta la privacidad diferencial— necesario para implementar estos nuevos estándares de manera efectiva.

En la sección “Investigación Destacada” presentamos los resultados de dos proyectos FONDECYT: El primero, sobre algoritmos eficientes para consultas en bases de datos de grafos y, el segundo, sobre el análisis de modelos 3D de piezas de cerámica antigua. En la sección “Vinculación con el Medio” mostramos el uso de realidad virtual y videojuegos en la rehabilitación de *niñxs* con quemaduras, proyecto realizado en colaboración con COANIQUEM.

Cerramos la revista con la sección “Estudiantes DCC”, donde *egresadxs* recientes comparten sus trabajos finales. Esperamos que disfruten esta edición y, como siempre, recibimos sus sugerencias en revistabits@dcc.uchile.cl. **B**