

## GLOSARIO

TÉRMINO/CONCEPTO	DEFINICIÓN
Fabricación aditiva	La fabricación aditiva utiliza datos, programas informáticos de diseño asistido por ordenador (CAD) o escáneres 3D para dar instrucciones al hardware para que deposite un material, capa por capa, en formas geométricas precisas. Como su nombre indica, la fabricación aditiva añade material para crear un objeto. Aunque los términos «impresión 3D» y «prototipado rápido» se utilizan ocasionalmente para referirse a la fabricación aditiva, cada proceso es en realidad un subtipo de fabricación aditiva.
Robótica avanzada	El término robótica avanzada se refiere al diseño, la producción y el uso de máquinas capaces de llevar a cabo tareas difíciles y complejas utilizando la IA para interactuar con el mundo real que las rodea.
Inteligencia artificial (IA)	La IA hace referencia a sistemas que muestran un comportamiento inteligente al analizar su entorno y tomar medidas, con cierto grado de autonomía, para lograr objetivos específicos. Los sistemas de IA pueden basarse enteramente en programas informáticos, actuando en el mundo virtual (por ejemplo, asistentes de voz, programas informáticos de análisis de imágenes, motores de búsqueda, sistemas de reconocimiento facial y de voz), o bien pueden estar integrados en dispositivos de hardware (por ejemplo, robots avanzados, vehículos autónomos, drones o aplicaciones del internet de las cosas). <sup>1</sup>
Gestión de trabajadores basada en IA (AIWM)	Se refiere a un sistema de gestión de personas trabajadoras que recoge datos, a menudo en tiempo real, sobre el espacio de trabajo, los trabajadores y trabajadoras y el trabajo que realizan, lo que se introduce posteriormente en un modelo basado en IA que toma decisiones automatizadas o semiautomatizadas, o proporciona información a los responsables de la toma de decisiones sobre cuestiones relacionadas con la gestión de las personas trabajadoras.
Modelos de predicción basados en IA	Son modelos de predicción que utilizan la IA para el análisis de datos con el fin de predecir diferentes factores relacionados con los trabajadores y trabajadoras, como los utilizados para la analítica de personas. Pueden utilizarse, por ejemplo, para predecir qué miembro del personal tiene más probabilidades de abandonar pronto la empresa debido al estrés, agotamiento profesional o falta de motivación y, por tanto, debe recibir más atención por parte de la dirección.

<sup>1</sup> Grupo de expertos de alto nivel sobre la IA. (2018). *A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines*. Comisión Europea. [https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc\\_id=56341](https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341)

Algoritmo	Conjunto explícitamente definido de instrucciones que describen cómo un ordenador o un ser humano puede llevar a cabo una acción, tarea o procedimiento o resolver un problema.
Gestión algorítmica	Sistema de gestión de personas trabajadoras en el que se utilizan algoritmos sencillos (es decir, sin «inteligencia») y tecnologías digitales (por ejemplo, dispositivos de supervisión de personal, ordenadores o programas informáticos de reconocimiento facial) para gestionar a los trabajadores y trabajadoras de manera automatizada o semiautomatizada. <sup>2</sup> Proporciona los medios para automatizar un gran número de tareas de gestión de personal (p. ej., programación, turnos y supervisión de las personas trabajadoras a través de dispositivos ponibles). La gestión de los trabajadores basada en IA conlleva la <i>simulación de inteligencia</i> necesaria para abordar la incertidumbre (p. ej., proporcionar diferentes resultados basados en los cambios del entorno), mientras que la gestión algorítmica es de carácter <i>determinista</i> (es decir, siempre proporciona el mismo resultado si se introducen los mismos datos).
Transparencia algorítmica	La transparencia algorítmica es el principio de que los factores que influyen en el funcionamiento de los algoritmos y los resultados que producen deben ser visibles o transparentes para las empresas, los responsables políticos y las personas trabajadoras que usan, regulan y se ven afectados por los sistemas que emplean dichos algoritmos. La participación de la representación del personal es esencial para aumentar la confianza de los trabajadores y trabajadoras en los sistemas.
Antropomorfismo	Atribución de rasgos, emociones o intenciones humanas a entidades no humanas (por ejemplo, robots).
Automatización	Uso de sistemas o procedimientos técnicos para que un dispositivo o sistema lleve a cabo (parcial o totalmente) una función que anteriormente podía –o podía probablemente– ser realizada (parcial o totalmente) por un ser humano. <sup>3</sup>
Macrodatos	Conjuntos de datos caracterizados por el volumen (gran tamaño), la velocidad (crecimiento constante) y la variedad (forma estructurada y no estructurada como textos), que suelen utilizar las máquinas de inteligencia artificial. <sup>4</sup>

<sup>2</sup> Mateescu, A., & Nguyen, A. (6 de febrero de 2019). *Explainer: Algorithmic management in the workplace*. Datos y sociedad <https://datasociety.net/library/explainer-algorithmic-management-in-the-workplace/>.

<sup>3</sup> Basado en Parasuraman et al., 2000, p. 287.

<sup>4</sup> OCDE. (2016). Big data: Bringing competition policy to the digital era. *Nota informativa de la Secretaría*. [https://one.oecd.org/document/DAF/COMP\(2016\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/DAF/COMP(2016)14/en/pdf)

Cámaras para supervisar las actividades	Existen dos tipos de cámaras: sistemas básicos que solo registran señales, que pueden almacenarse o controlarse activamente, y sistemas inteligentes que utilizan algoritmos para interpretar datos, relacionados con el entorno o con comportamientos, por ejemplo. <sup>5</sup>
Programa informático de gestión de relaciones con los clientes (CRM)	La gestión de las relaciones con los clientes, o CRM, es un sistema de información de la gestión integrado que se utiliza para programar, planificar y controlar las actividades de venta y preventa en una organización. Los sistemas de CRM se componen de equipos y programas informáticos y herramientas de creación de redes para mejorar el seguimiento de los clientes y la comunicación con ellos.
La nube	La nube es una red de servidores remotos repartidos por todo el mundo que están conectados entre sí y funcionan como un único ecosistema. Estos servidores están diseñados para almacenar y administrar datos, ejecutar aplicaciones o proporcionar contenido o un servicio (p. ej., transmisión de vídeo, correo web, programas informáticos de productividad en la oficina o redes sociales). Se puede acceder a los archivos y datos en línea desde cualquier dispositivo conectado a Internet.
Computación en nube	La computación en la nube es la disponibilidad bajo demanda de servicios alojados en la nube (p. ej., almacenamiento de datos, capacidad de procesamiento) que se prestan a un usuario a través de Internet.
Cobot (robot colaborativo)	Tipo de robot diseñado para realizar tareas en colaboración con los trabajadores de sectores industriales. <sup>6</sup>
Tarea cognitiva	Tarea que requiere una serie de procesos mentales para llevarse a cabo, como la toma de decisiones, el reconocimiento de patrones y las tareas basadas en el habla o el lenguaje.

<sup>5</sup> Cocca, P., Marciano, F., & Alberti, M. (2016). Video surveillance systems to enhance occupational safety: A case study. *Safety Science*, 84, 140-148. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2015.12.005>

Gavrila, D. M. (1999). The visual analysis of human movement: A survey. *Computer Vision and Image Understanding*, 73(1), 82-98. <https://doi.org/10.1006/cviu.1998.0716>

Boult, T. E., Micheals, R. J., Gao, X., & Eckmann, M. (2001). Into the woods: Visual surveillance of noncooperative and camouflaged targets in complex outdoor settings. *Actas del IEEE*, 89(10), 1382-1402. <https://doi.org/10.1109/5.959337>

Diehl, C. P. (2000). *Toward efficient collaborative classification for distributed video surveillance* (tesis doctoral, Universidad Carnegie Mellon). <https://www.proquest.com/openview/b89c92184f2b8596c163ae0687cd895f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

<sup>6</sup> Federación Internacional de Robótica. (sin fecha). *World Robotics R&D Program*. Extraído el 29 de abril de 2022 de <https://ifr.org/r-and-d>

Ciberseguridad	Protección de los sistemas y redes informáticos frente a la divulgación de información y el robo o daño de su hardware, programas informáticos o datos electrónicos, así como frente a la alteración o desviación de los servicios que prestan. <sup>7</sup>
Análisis de datos	Proceso para extraer perspectivas y conocimientos de los datos utilizando técnicas y herramientas estadísticas o de otro tipo. <sup>8</sup>
Sesgo de datos	El sesgo de datos se produce cuando los datos contienen sistemáticamente ciertos tipos de errores, de manera que determinados elementos de un conjunto de datos están más o menos ponderados o representados que otros. Los prejuicios socioculturales y las creencias de las personas que programan o desarrollan programas informáticos pueden ser la razón por la que los sistemas recopilan y producen datos sesgados.
Aprendizaje profundo	Rama del aprendizaje automático que utiliza redes neuronales (artificiales) para imitar el cerebro humano y mejorar las capacidades de aprendizaje de la inteligencia artificial. <sup>9</sup>
Desaprovechamiento de habilidades	Pérdida de competencias y conocimientos necesarios para desempeñar un trabajo como consecuencia de la automatización. <sup>10</sup>
Plataforma de trabajo digital	Servicio o mercado en línea que opera en tecnologías digitales (incluido el uso de aplicaciones móviles) y que son propiedad de una empresa o están explotados por ella, lo que facilita el ajuste entre la demanda y la oferta de mano de obra proporcionada por un trabajador de la plataforma. Algunos ejemplos de plataformas son Uber, Glovo, Wolt y Task Rabbit.
Trabajo en plataformas digitales	Por «trabajo en plataformas digitales» se entiende todo trabajo remunerado que se presta en plataformas en línea o a través de las mismas, es decir, un mercado en línea cuyas operaciones se realizan con tecnologías digitales que facilitan la adecuación de la demanda y la oferta de mano de obra.

<sup>7</sup> Schatz, D., Bashroush, R., & Wall, J. (2017). Towards a more representative definition of cyber security. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 12(2), artículo 8. <https://commons.erau.edu/jdfs/vol12/iss2/8/>

<sup>8</sup> Gandomi, A., & Haider, M. (2015). Beyond the hype: Big data concepts, methods, and analytics. *International Journal of Information Management*, 35(2), 137-144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.10.007>

<sup>9</sup> Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2017). *Deep learning*, 1. The MIT Press.

<sup>10</sup> Joh, E. E. (2019). The Consequences of Automating and Deskilling the Police. *Discurso sobre la revisión de la legislación de la UCLA*, 67, 133.

Exoesqueletos	Los exoesqueletos son dispositivos ponibles que modifican las fuerzas internas o externas que actúan sobre el organismo y, por tanto, aumentan o respaldan la resistencia del usuario. En el caso de las personas trabajadoras que lleven exoesqueletos laborales (tanto activos como pasivos), se contemplan varios escenarios de riesgo relacionados con su uso prolongado. <sup>11</sup>
Gamificación	La gamificación se refiere a llevar ideas y conceptos procedentes de los juegos, como proporcionar recompensas por conseguir ciertos hitos, al entorno de trabajo y a los procesos de trabajo, con la finalidad de alentar a la persona trabajadora para que se adhiera a unos comportamientos deseados por la empresa y en última instancia aumentar la eficiencia y la productividad. <sup>12</sup> Puede promover la colaboración y la interacción entre equipos, reducir el estrés y mejorar la satisfacción general de los empleados y empleadas en el lugar de trabajo. <sup>13</sup>
Enfoque de control humano	En el enfoque de control humano de la transformación digital, la inteligencia artificial y las tecnologías digitales prestan apoyo, pero no sustituyen al control humano y las decisiones o la información, la consulta y la participación de los trabajadores y trabajadoras. El diseño, el desarrollo y el uso de sistemas digitales centrados en el ser humano permite usarlos como apoyo de las personas trabajadoras, dejando que los humanos asuman el control.
Interacción hombre-robot (IHR)	La interacción humano-robot (IHR) es el estudio de las interacciones entre las personas (usuarios) y los robots. La IHR es multidisciplinar y recibe contribuciones de los campos de la interacción humano-informática, la inteligencia artificial, la robótica, el reconocimiento del habla y las ciencias sociales (psicología, ciencia cognitiva, antropología y factores humanos).
Robot industrial	Un robot industrial es un manipulador multiusos reprogramable y controlado automáticamente, programable en tres o más ejes, que puede ser fijo o móvil. <sup>14</sup>

<sup>11</sup> EU-OSHA (2021). Exoesqueletos laborales: dispositivos robóticos que pueden llevarse puestos e impedirán que en el futuro se produzcan trastornos musculoesqueléticos en el lugar de trabajo. <https://osha.europa.eu/en/publications/occupational-exoskeletons-wearable-robotic-devices-and-preventing-work-related>

<sup>12</sup> Savignac, E., (2019). La gamification du travail: L'ordre du jeu. ISTE Group.

<sup>13</sup> Makanawala, P., Godara J., Goldwasser E., & Le, H. (2013). Applying gamification in customer service application to improve agents' efficiency and satisfaction. En A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability. Health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience*. Notas de conferencia sobre informática (8013). Springer.

<sup>14</sup> ISO 8373: 2012 Robots y dispositivos robóticos. Disponible en: <https://www.iso.org/standard/55890.html>

Internet de las cosas (IdC)	El IdC es un sistema ciberfísico en el que la información recopilada se suministra, a través de Internet, a ordenadores para reunir datos sobre los procesos de producción y de trabajo, así como para analizar estos datos con un nivel de detalles sin precedentes. <sup>15</sup> Esto implica que las personas creen un «mundo omnipresente en el que todos los dispositivos... estén completamente conectados». <sup>16</sup> El IdC reconfigura nuestra interacción con el mundo físico a través de dispositivos interconectados en una plataforma (p. ej., la nube) y realizando funciones de forma adaptable en función de la información introducida y de la programación. <sup>17</sup>
Cinemática	Rama de la física, desarrollada en la mecánica clásica, que describe el movimiento geoméricamente posible de puntos, cuerpos (objetos) y sistemas de cuerpos (grupos de objetos) sin tener en cuenta las fuerzas implicadas (es decir, causas y efectos de los movimientos).
Aprendizaje automático	El aprendizaje automático es una rama de la inteligencia artificial que aborda cómo los ordenadores pueden aprender, crecer y mejorar por sí solos a partir de datos sin intervención humana. <sup>18</sup>
Nuevos sistemas de control de la seguridad y la salud en el trabajo (SST)	Los nuevos sistemas de control de la SST utilizan la tecnología digital para recopilar y analizar datos de las personas trabajadoras o entornos de trabajo con el fin de identificar peligros, evaluar riesgos, prevenir o minimizar daños y promover la SST.
Análisis de personas o trabajadores	Aplicación de la gestión de las personas trabajadoras basada en IA que se utiliza para respaldar la toma de decisiones sobre los aspectos de la gestión de los recursos humanos. Utiliza herramientas y datos digitales para medir, notificar y comprender el rendimiento de los empleados y empleadas <sup>19</sup>
Tarea física	Una tarea que requiere uno o más actos físicos para llevarse a cabo.

<sup>15</sup> Fundación Europea para la Mejora de las Condiciones de Vida y de Trabajo. (2018). *Game changing technologies: Exploring the impact on production processes and work*. [https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef\\_publication/field\\_ef\\_document/fomeef18001en.pdf](https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/fomeef18001en.pdf)

<sup>16</sup> EU-OSHA – Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el Trabajo, *A review on the future of work: Robotics*, 2015. Disponible en: <https://osha.europa.eu/sites/default/files/Robotics%20discussion%20paper.pdf>

<sup>17</sup> Grupo del Banco Mundial. (2017). *Internet of things. The new government to business platform. A review of opportunities, practices, and challenges*. <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/28661/120876.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

<sup>18</sup> Sharma, N., Sharma, R., & Jindal, N. (2021). Machine learning and deep learning applications-A vision. *Global Transitions Proceedings*, 2(1), 24-28. <https://doi.org/10.1016/j.gltp.2021.01.004>.

<sup>19</sup> Collins, L., Fineman, D. R., & Tshuchica, A. (2017). *People analytics: Recalculating the route*. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/focus/human-capital-trends/2017/people-analytics-in-hr.html>, p. 98.

<p>Identificación por radiofrecuencia (RFID)</p>	<p>La RFID es «una tecnología de sensores inalámbricos basada en la detección de señales electromagnéticas que incluye tres componentes: una antena o una bobina, un transmisor-receptor (con decodificador) y un transpondedor (etiqueta de RF). [...] La antena emite señales de radio para activar la etiqueta, y leer y permitir la lectura y escritura de datos en ella.»<sup>20</sup></p>
<p>Trabajo a distancia</p>	<p>El trabajo a distancia es cualquier tipo de acuerdo laboral para trabajar desde el domicilio o, de manera más general, fuera de las instalaciones del empleador o en un lugar fijo. En este contexto, la atención se centra en el trabajo a distancia posibilitado por las tecnologías digitales (por ejemplo, ordenadores personales, teléfonos inteligentes, ordenadores portátiles, paquetes de software e internet).</p>
<p>Reciclaje profesional</p>	<p>Proceso de adquirir/aprender nuevas habilidades.</p>
<p>Decisiones semiautomatizadas y totalmente automatizadas</p>	<p>La toma de decisiones semiautomatizadas se refiere a decisiones humanas respaldadas por resultados de algoritmos informáticos automatizados (con o sin integración de IA), mientras que la toma de decisiones totalmente automatizada se refiere a otorgar una autonomía plena a los algoritmos informáticos para tomar decisiones.<sup>21</sup></p>
<p>Sistemas digitales inteligentes</p>	<p>Término general para referirse a los sistemas digitales de supervisión y mejora de la seguridad y la salud de las personas trabajadoras como, por ejemplo, los equipos de protección individual inteligentes (que pueden identificar niveles de gases, toxinas, niveles de ruido y temperaturas de alto riesgo), los dispositivos portátiles (capaces de interactuar con los trabajadores y trabajadoras mediante sensores que pueden estar incorporados en cascos o gafas de seguridad), sistemas móviles o estáticos que utilizan cámaras y sensores (por ejemplo, drones que llegan a zonas peligrosas de obras y efectúan una supervisión eficaz, evitando poner en peligro a los seres humanos en las industrias de la construcción y la minería).</p>

<sup>20</sup> Domdouzis, K., Kumar, B., & Anumba, C. (2007). Radio-frequency identification (RFID) applications: A brief introduction. *Advanced Engineering Informatics*, 21(4), 350-355. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2006.09.001>

<sup>21</sup> Deobald, U. L., Busch, T., Schank, C., Weibel, A., Schafheitle, S., Wildhaber, I., & Kasper, G. (2019). The challenges of algorithm-based HR decision-making for personal integrity. *Journal of Business Ethics*, 160(2), 377-392. <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04204-w>.

Equipo de protección individual (EPI) inteligente	El EPI inteligente es el último nivel de protección que se utiliza frente a los peligros para los trabajadores y trabajadoras, y se emplea cuando los peligros no pueden eliminarse o sus riesgos ya no pueden mitigarse más mediante medidas colectivas u organizativas, diseños de ingeniería o prácticas de mantenimiento; combina prendas tradicionales con partes inteligentes, como sensores, detectores, módulos de transferencia de datos, baterías o cables <sup>22</sup> .
Confianza	La confianza puede definirse como la convicción de que un agente [tecnología de automatización, es decir, robótica avanzada] ayudará a lograr el objetivo de una persona en una situación caracterizada por la incertidumbre y la vulnerabilidad. <sup>23</sup>
Vehículo aéreo no tripulado (UAS)	Los UAS están «compuestos por el chasis y la unidad de alimentación del vehículo, los sensores del vehículo, el operador remoto, un ordenador integrado y los accionadores del vehículo. Los sensores recopilan información sobre el entorno del vehículo y los accionadores provocan el movimiento del vehículo. La persona operadora puede recibir información mirando directamente al vehículo (vuelo por línea de visión) o mirando un vídeo transmitido desde el vehículo (vuelo por vista en primera persona)». <sup>24</sup>
Perfeccionamiento de habilidades	Proceso de adquirir/enseñar competencias adicionales.

<sup>22</sup> EU-OSHA– Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el Trabajo, *Smart personal protective equipment: Intelligent protection for the future*, 2020. Disponible en: [https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart\\_personal\\_protective\\_equipment\\_intelligent\\_protection\\_of\\_the\\_future.pdf](https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart_personal_protective_equipment_intelligent_protection_of_the_future.pdf)

<sup>23</sup> Lee, J. D., & See, K. A. (2004). Trust in automation: Designing for appropriate reliance. *Human Factors*, 46(1), 50-80. [https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50\\_30392](https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50_30392)

<sup>24</sup> Howard, J., Murashov, V., & Branche, C.M. (2017). Unmanned aerial vehicles in construction and worker safety. *American Journal of Industrial Medicine*, 61(1), 3-10. <https://doi.org/10.1002/ajim.22782>

<p>Realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA)</p>	<p>La RV es una situación generada por ordenador que simula una experiencia real, mientras que RA combina experiencias reales con contenido generado por ordenador.<sup>25</sup> La RA puede definirse como una tecnología «inmersiva» que difumina las líneas entre la realidad y el mundo virtual, mejorando la interacción del usuario con el entorno.<sup>26</sup> En la práctica, los usuarios de RA apuntan con sus dispositivos (teléfonos inteligentes, dispositivos ponibles, etc.) hacia una imagen específica, que se captura y procesa para crear proyecciones (2D o 3D) con las que la persona usuaria puede interactuar.<sup>27</sup></p>
<p>Dispositivos ponibles</p>	<p>Los dispositivos ponibles son dispositivos electrónicos con sensores y capacidad informática (p. ej., relojes inteligentes, gafas de datos u otros dispositivos con sensores o etiquetas incorporados) que pueden colocarse en diferentes partes del cuerpo para recopilar datos que posteriormente se introducen en otros sistemas digitales para procesarlos. Pueden utilizarse para analizar datos fisiológicos y psicológicos, como sentimientos, sueño, movimientos, frecuencia cardíaca, temperatura corporal y presión arterial, mediante aplicaciones instaladas en el propio dispositivo o en dispositivos externos, como teléfonos inteligentes conectados a la nube.</p>
<p>Supervisión de las personas trabajadoras</p>	<p>Práctica de recopilar información sobre los empleados y empleadas, como su ubicación, bienestar y tarea actual, con el objetivo de hacer un seguimiento de su desempeño y de su cumplimiento de las políticas de la empresa, así como identificar problemas de salud o riesgos de seguridad. Se ha señalado que la supervisión de las personas supone una infracción de la legislación en materia de protección de datos y de los derechos personales de los trabajadores y trabajadoras, y puede provocar problemas de estrés y de salud mental.<sup>28</sup></p>

<sup>25</sup> Eurofound. (2021). *La digitalización en el lugar de trabajo*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2021/digitisation-in-the-workplace>

<sup>26</sup> Pierdicca, R., Prist, M., Monteriù, A., Frontoni, E., Ciarapica, F., Bevilacqua, M., & Mazzuto, G. (2020). Augmented reality smart glasses in the workplace: Safety and security in the Fourth Industrial Revolution era. En L. De Paolis & P. Bourdot (Eds), *Augmented reality, virtual reality, and computer graphics*. AVR 2020. Notas de conferencia sobre informática (LNCS), Vol. 12243. Disponible en: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9\\_18](https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_18)

<sup>27</sup> Kim, S., Nussbaum, M. A., & Gabbard, J. L. (2016). Augmented reality “smart glasses” in the workplace: Industry perspectives and challenges for worker safety and health. *IIE Transactions on Occupational Ergonomics and Human Factors*, 4(4), 253-258. <https://doi.org/10.1080/21577323.2016.1214635>

<sup>28</sup> Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. [https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef\\_publication/field\\_ef\\_document/ef20008en.pdf](https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf); Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el Trabajo (EU-OSHA), (2017). Monitoring Technology: The 21st century’s pursuit of well-being? <https://oshwiki.osha.europa.eu/en/themes/monitoring-technology-21st-century-pursuit-wellbeing>

Vigilancia de los trabajadores	Seguimiento más intrusivo de los trabajadores y trabajadoras, que se extiende también más allá del trabajo e incluye actividades como el seguimiento de las publicaciones en las redes sociales y visitas a sitios web <sup>29</sup> para recopilar tanta información sobre la plantilla como sea posible. <sup>30</sup> Las prácticas de vigilancia de las personas trabajadoras pueden infringir la legislación en materia de protección de datos y los derechos personales de los trabajadores y trabajadoras, y pueden provocar estrés y problemas de salud mental.
--------------------------------	---

---

<sup>29</sup> Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.

[https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef\\_publication/field\\_ef\\_document/ef20008en.pdf](https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf).

<sup>30</sup> Edwards, L., Martin, L., & Henderson, T. (2018). Employee surveillance: The road to surveillance is paved with good intentions. *SSRN Electronic Journal*.

[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3234382](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382)[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3234382](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382)