

INDICE

OBJETIVOS GENERALES.....	4
UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN.....	5
0. OBJETIVOS	5
1. EVOLUCIÓN DE LA TELEVISIÓN EN INTERNET	6
UNIDAD 2. CARACTERÍSTICAS	11
0. OBJETIVOS	11
1. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS	12
2. COMPLEMENTOS DE INTERNET PARA LA TELEVISIÓN	15
3. DEL INTERNAUTA AL TELENauta	23
UNIDAD 3. NUEVO TIPO DE MERCADO	29
0. OBJETIVOS	29
1. TELEVISIÓN POR INTERNET	30
2. INGRESOS DE LA TELEVISIÓN POR INTERNET.....	32
3. INDICADORES DE MODELOS DE NEGOCIO TRADICIONALES.....	36
4. FICCIÓN TELEVISIVA Y REDES SOCIALES	39
UNIDAD 4. LA CONVERGENCIA Y LA INTERACTIVIDAD	42
0. OBJETIVOS	42
1. CONVERGENCIA E INTERACTIVIDAD	43
2. TELEVISIÓN Y WEB 2.0.....	50
UNIDAD 5. LAS POSIBILIDADES DE INTERNET	53
0. OBJETIVOS	53
1. ACCESO Y USO DE INTERNET	54
2. EN BUSCA DE LA RENTABILIDAD	59

UNIDAD 6. EMISIÓN O TRANSMISIÓN DE LOS CONTENIDOS	62
0. OBJETIVOS	62
1. INTRODUCCIÓN	63
2. NUEVAS OPORTUNIDADES: EL VIDEO EN STREAMING.....	72
 UNIDAD 7. TIPOS DE ARQUITECTURAS SEGÚN LOS PROTOCOLOS	 76
0. OBJETIVOS	76
1. INTRODUCCIÓN	77
2. TELEVISIÓN P2P (PEER TO PEER).....	80
3. TIPOS DE ARQUITECTURAS SEGÚN LOS PROTOCOLOS	84
 RESUMEN	 86
GLOSARIO	88
BIBLIOGRAFÍA	91

OBJETIVOS GENERALES.

Los objetivos de este módulo son los siguientes:

- **Conocer** la evolución de la televisión en Internet.
- **Comprender** las características que tiene la televisión en Internet.
- **Conocer** el mercado existente de la televisión por Internet.
- **Comprender** el concepto de la televisión en el entorno de la Web 2.0.
- **Identificar** los ingresos existentes en este tipo de mercado.
- **Entender** las posibilidades que genera Internet para la televisión.
- **Saber** identificar el video en streaming.
- **Comprender** que es la televisión P2P.
- **Identificar** los protocolos y arquitecturas.

UNIDAD 1. Introducción

OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son los siguientes:

- **Conocer** la evolución de la televisión en Internet.
- **Saber** conceptos importantes de la evolución.
- **Identificar** las situaciones que nos podemos encontrar hoy en día.

1. EVOLUCIÓN DE LA TELEVISIÓN EN INTERNET.

Todo empezó a finales del siglo XIX hasta 1935. Donde aparecieron dos modelos: la **televisión mecánica** ideada por John Baird, que más tarde acabó con su apogeo el investigador ruso-norteamericano Vladimir Zwurikyn por la invención del **modelo electrónico** muy superior gracias a su superioridad técnica.

Desde finales de la década de 1990 asistimos a la creciente relación que establecen los sistemas de televisión digital con Internet. En el marco de esta relación los televidentes se convierten cada vez más en usuarios-consumidores que pagan distintos servicios interactivos; entre éstos, actualmente, los más importantes son: el video bajo demanda, los videojuegos en red y la telecompra. Miles de emisoras de televisión y productoras se han volcado a crear sitios web en la Red. Existe una gran variedad de tipos de sitios que van desde simples páginas institucionales hasta puntos a partir de los cuales se puede acceder a la emisión en vivo o a determinados programas de archivo. Muchas emisoras que emiten a través de Internet sólo existen en la Red. En el marco de una Red que se ha ido expandiendo y comercializando rápidamente en los últimos años, las empresas de televisión y las del mundo puntocom se han ido relacionando a través de alianzas y fusiones. Por otro lado, es posible observar cómo algunas televisiones o plataformas digitales de televisión enriquecen sus canales y servicios con elementos interactivos limitados, por ejemplo los SMS, mensajes de teléfonos móviles, a programas que son incorporados en el desarrollo del mismo.

