

INDICE

OBJETIVOS GENERALES.....	3
UNIDAD 1. SECTORES DE APLICACIÓN.....	4
0. OBJETIVOS	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. SECTORES DE APLICACIÓN	8
UNIDAD 2. NUEVOS ESPACIOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	12
0. OBJETIVOS	12
1. CONVERGENCIA MULTIMEDIA.....	13
2. REDES SOCIALES VIRTUALES Y APRENDIZAJE EN LA RED.....	16
3. SISTEMAS Y HERRAMIENTAS PARA EL TRABAJO COLABORATIVO	23
4. CONCLUSIONES.....	29
UNIDAD 3. CREACIÓN Y GESTIÓN DE EMPRESAS MULTIMEDIA.....	30
0. OBJETIVOS	30
1. IDEA INICIAL.....	31
2. PLAN DE EMPRESA	32
3. ELECCIÓN DE LA FORMA JURÍDICA	33
4. CONTRATO DE CREACIÓN DE CONTENIDOS	57
RESUMEN	63
GLOSARIO	64
BIBLIOGRAFÍA	66

OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos de este módulo son los siguientes:

- **Comprender** que son los sectores de aplicaciones multimedia.
- **Identificar** los nuevos espacios y entornos interactivos.
- **Conocer** que es la convergencia multimedia.
- **Identificar** los pasos para la creación de empresas multimedia.
- **Conocer** los distintos tipos de empresas y sus ventajas e inconvenientes.
- **Saber** como se gestiona la empresa multimedia.

UNIDAD 1. Sectores de Aplicación

OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son los siguientes:

- **Comprender** los aspectos globales de los sectores de aplicación.
- **Conocer** que son los sectores de aplicación.
- **Conocer** los distintos sectores.

1. INTRODUCCIÓN.

La revolución de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con la incorporación de los ordenadores a los medios electrónicos, los sistemas de comunicación por satélite, el teléfono, el fax y el teléfono móvil, no acaban de asombrarnos.

Los reportajes y las noticias de periódicos, radio y televisión son más expeditos, en vivo y en directo, gracias a estas tecnologías. La educación, la formación, la capacitación y el aprendizaje comienzan a fortalecerse con el uso de las TIC's y a desarrollar alternativas, con aplicaciones de éstas, para tales procesos.

Las teleconferencias vía satélite, que aumentan posibilidades de cultura, educación, formación, información e instrucción, de modo interactivo, comienzan a ser más comunes y, con la infraestructura requerida, están más al alcance de instituciones sociales.

Los usos sociales de la información se modifican, aunque se conservan las mismas funciones: ahora a la información se la puede considerar como una mercancía a la que se puede calcular un precio, se puede almacenar, transportar, distribuir, procesar, transformar y elaborar productos con ella. Con las redes de telecomunicación se ofrece un sistema a través del cual se hace circular indistintamente, la información pública o la privada; el mismo sistema se emplea ahora para cuestiones de diversión y entretenimiento, de trabajo, de educación o de información, cuestiones que antes requerían sistemas diferentes para realizarse.

La principal característica de las TIC es el cambio que producen en la producción de la información y la comunicación, al dar lugar a una modificación de la edición de diferentes materiales y contenidos y al ampliar las posibilidades que las formas tradicionales de edición no tienen. Se acelera el proceso y se propicia el ahorro en recursos de tiempo, técnicos, humanos y económicos.

Para evaluar los cambios a que da lugar la tecnología digital en la comunicación e información se ha de conocer lo esencial de estos campos:

- La **comunicación** consiste en el envío de mensajes con el propósito de afectar a otros mediante recursos a la información. Tiene como esencia ser un proceso social que suscita, desarrolla o modifica significados y representaciones, para generar un sentido a través de los mensajes que se envían y se reciben; para ello, son indispensables dos tipos de sistemas, unos de significación (códigos) y otros de transmisión (canales), compartidos dentro del proceso. El primer sistema requiere del uso de signos y símbolos de comunicación capaces de evocar realidades, convocar a la formación de una comunidad y provocar la confirmación, el desarrollo o la transformación de las condiciones de existencia, en quienes los perciben. El segundo sistema requiere compartir mecanismos y soportes físicos que hagan posible la transmisión/recepción de señales físicas significantes, según el código compartido.
- La **información** se constituye esencialmente por los datos externos de la realidad, que se interiorizan, por los datos de realidades, reales e irreales, que se reciben a través de las señales físicas transmitidas por un mensaje y que son interpretados y organizados, por el individuo, para constituirlos como guías de acción, intervención, participación o transformación. La información es una parte de la comunicación, son los elementos con que se estructura un mensaje; aunque no, necesariamente, toda información involucra una comunicación.

Dentro de este proceso de transmisión de datos estructurados de acuerdo con cierto código, el ordenador ha necesitado varios años para ser utilizado socialmente para algo más que para procesar datos o información. Se le utiliza como instrumento para producir información y comunicación, como banco para almacenar la información en grandes volúmenes, como canal para intercambiar o extraer información a grandes distancias, como medio de comunicación.

Las características generales de la tecnología multimedia son:

- La **integración** de texto escrito, gráficos, imagen (fija o en movimiento) y sonido.

- La **digitalización**.
- La **interactividad**.

La **integración** hace concurrir a diversas tecnologías de expresión, de comunicación, de información, de sistematización y de documentación, para dar lugar a aplicaciones en la educación, la diversión y el entretenimiento, la información, la comunicación, la formación y el aprendizaje. Esta integración está dando lugar a una nueva tecnología, de tipo digital, que emplea al ordenador, sus sistemas y periféricos, conocida generalmente como multimedia. La tecnología multimedia tiene diversas manifestaciones y posibilidades tecnológicas.

La **digitalización** convierte a los datos que se integran en impulsos electrónicos, con un código simple de impulso/no-impulso, que corresponden al empleo de un código de dos números digitales: 0 y 1. De allí vienen los nombres de digitalizar y digitalización.

La **interactividad** hace que los programas no se desarrollen de manera lineal, en una sola dirección, con una sola historia o trama, como hace tiempo se estaba acostumbrado a verlos y manejarlos. El ordenador y las programaciones permiten a los usuarios que recorran las aplicaciones como deseen, las repitan cuantas veces sea necesario, hagan comentarios, den respuestas, formulen preguntas y que la retroalimentación se almacene en una base de datos.