

6,4

1. ¿Cual de los siguientes ejemplos representa mejor Host Portal, Aplicación Social y Cañería Social (en este orden)?

I.- Twitter  
II.- EchoPhone  
III.- Firefox

- ☐ Firefox - Twitter - Echophone
- ☒ **Firefox - Echophone - Twitter**
- ☐ Twitter – Echophone - Firefox
- ☐ Echophone - Twitter – Firefox
- ☐ Twitter – Firefox - Echophone



CORRECTA: B

Firefox, gracias a su plataforma, permite añadir complementos o aplicaciones, para aprovechar sus recursos (Host), un complemento muy popular es Echophone (Aplicación) que permite generar y leer contenido de la red social Twitter (Cañería).

2. De los siguientes conceptos, ¿Cuál NO representa un aspecto de la web semántica?

- ☐ Permitirá obtener resultados relevantes y personalizados en los buscadores
- ☐ Surge dado que hoy podemos manejar toda la información que creamos
- ☐ Los servicios digitales se comunicarán entregando información relevante
- ☐ Será una web estructurada, con información relevante y personalizada
- ☒ **La privacidad de la información toma cada vez más relevancia**



Correcta: B

Actualmente no somos capaces de manejar toda la información que creamos, por esto surge la necesidad de tener una web más inteligente que permita contar con información estructurada. Gracias a la gran cantidad de datos y el entendimiento de ellos, podremos contar con información relevante y personalizada, lo que a la vez es una amenaza para nuestra privacidad a medida que nuestra información sea pública.

3. Mark Pincus, CEO de Zinga, describe la Web 3.0 como la economía de las aplicaciones, ¿Cómo se vería representada?

- ☐ La gente utilizaría las aplicaciones para compartir información
- ☐ Se utilizarían aplicaciones para consumir contenido
- ☐ El dinero se genera por pagos directos de los usuarios y bienes sociales



- ☐ Los usuarios y desarrolladores de contenido tienen una alta relevancia
- ☒ **Todas las anteriores**

Correcta: E

Mark Pincus declaró a la Web 3.0 cómo la economía de las aplicaciones, es decir, una web en la que la gente usa aplicaciones para compartir y consumir todo tipo de información, en la manera como lo hacemos con el iPhone y Facebook. En donde el dinero se genera por los micro pagos generados por los usuarios y el intercambio de bienes sociales. Un mundo en que el contenido es el rey y el usuario y los desarrolladores tienen una mayor relevancia, frente a la plataforma de distribución

4. ¿Qué aspectos NO caracterizan a una aplicación?

- ☐ Son parte de una nueva arquitectura que no se basa exclusivamente en la Web
- ☒ **No hay nadie que se preocupe de la seguridad o de su calidad**
- ☐ Son más rápidas, pero menos flexibles que la Web
- ☐ En general son cerradas y muchas veces funcionan sobre redes propietarias
- ☐ a) y b)



Correcta: B

Las aplicaciones funcionan sobre una nueva infraestructura cerrada sobre Internet a través de redes propietarias, paralela a la Web. Construidas en general con un único propósito, lo que las hace más rápidas, pero menos flexibles. Una de las ventajas de las aplicaciones es que son piezas de software seguras, que han seguido un proceso de revisión por parte de la plataforma en la que funcionan.

5. ¿Cuáles de las siguientes características NO es parte de un modelo de tienda de aplicaciones?

- ☐ Distribución y entrega de la aplicación supervisada por el propietario de la plataforma
- ☐ Un directorio que permite descubrir e instalar fácilmente diferentes aplicaciones
- ☐ Procesamiento centralizado de pagos, utilizando la plataforma como intermediario
- ☒ **Modelo de distribución abierto y desarrollo de aplicaciones no regulado**
- ☐ c) y d)



Alternativa: D

Las tiendas de aplicaciones se caracterizan por el control que se ejerce sobre la distribución y entrega, con servicios que permiten descubrir e instalar aplicaciones, y en donde la plataforma se encarga del procesamiento de los pagos, cobrando una comisión de por medio. La Web es la plataforma que tiene un modelo de distribución abierto y desarrollo de aplicaciones no regulado.

6. ¿Qué conceptos se pueden extraer del artículo “En la economía de las aplicaciones, los diarios son aplicaciones”?

- ☐ Existe una plataforma que distribuye el contenido dado que es capaz



de atraer una audiencia.

- ☐ Los consumidores buscan encontrar contenido personalizado de muchas fuentes en un solo sitio
- ☐ Una plataforma puede convertirse en aplicación adaptando su modelo de negocios
- ☐ Para sobrevivir, los medios deben evolucionar de la prevención a la difusión de contenidos,
- ☒ **Todas las anteriores**



Correcta: E

En el modelo de distribución existe una plataforma que concentra audiencia, la que distribuye aplicaciones. A través de esta plataforma los consumidores buscan contenido personalizado en un solo lugar. Los medios deben dejar su contenido vivir donde pueda florecer y encontrar la forma de monetizar esto. Cuando una plataforma no logra sobrevivir, puede convertirse en aplicación como es el caso de MySpace.

7. ¿Cuál de los siguientes conceptos NO explicaría el éxito de Zynga?

- ☐ Perfección e innovación en el modelo de venta de objetos virtuales
- ☐ Monitoreo de cada acción y perfeccionamiento continuo de la mecánica de juego
- ☐ Creación de una “experiencia” de juego que le dio vida a Facebook
- ☒ **Uso intensivo de estrategias de SEM en Google**
- ☐ Uso de la base instalada de juegos para publicidad cruzada



Correcta: D

Zynga le saca partido al capital social de las plataformas sobre las que funcionan sus juegos, aprovechando la redes entre sus usuarios, consiguiendo nuevas formas de interacción. Innovando en el modelo de monetización con bienes virtuales, logrando fomentar una “experiencia” de juego que genera un alto tráfico de usuarios, que es mejorada continuamente en base a mediciones y pruebas. Zynga no tiene una estrategia activa de SEM, sino utiliza sus plataformas como medios de MKT de bajo costo.

8. ¿Cuál NO es una característica de los bienes virtuales?

- ☐ Elementos digitales no existentes en el mundo real
- ☒ **Son exclusivos de Facebook**
- ☐ Se pueden adquirir mediante monedas virtuales
- ☐ Tienen como fin monetizar sistemas virtuales, como juegos sociales
- ☐ Se pueden adquirir mediante dinero real



Correcta: B

Los bienes virtuales son ítems digitales que no existen en el mundo real. Usualmente son usados para monetizar diferentes sistemas virtuales como juegos sociales, mundos virtuales, entre otros. Se pueden adquirir mediante monedas virtuales de alguna plataforma o mediante dinero real.

9. ¿Cuál de los siguientes enunciados representa un desafío para la industria de los Social Games?

- ☐ Buscar más soluciones para monetizar el contenido, como la



publicidad

- ☐ Mantener el ritmo de creación de franquicias para atraer más usuarios
- ☐ Disminuir la dependencia con los portales anfitriones
- ☒ **a), b) y c)**
- ☐ Ninguna de las anteriores



CORRECTA: D

Las empresas de Social Games tienen como desafío principal el reducir la dependencia con los plataformas en las que están montadas, este riesgo se puede reducir con el desarrollo de plataformas propias, como lo hace Zinga con Zlive. Además existen otros desafíos como encontrar más formas para monetizar el contenido, por ejemplo introducir publicidad en sus juegos para plataformas móviles y seguir creando nuevos juegos que mantengan y expandan el universo de usuarios.

10. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones se relaciona con el concepto “Tesoro de Internet”?

- ☐ Una plataforma universalmente aceptada en algún ámbito de la vida digital
- ☐ Un servicio sin el cual no podemos concebir la vida
- ☐ Estos serían parte del legado de la generación digital
- ☐ Ejemplos serían Facebook, Google y Amazon
- ☒ **Todas las anteriores**



Correcta: E

Un “Tesoro de Internet”, es un servicio sin el cual no podemos concebir la vida. Estos serían parte del legado de la generación digital, así como los “edificios digitales”. Por ejemplo Facebook con la misión de compartir los mundos de la información; Google, compañía de medios y publicidad; y Amazon un portal infinito de compras, uno de los principales drivers del e-commerce.