

Servicios de Internet

Convergencia Tecnológica

- Capacidad de diferentes plataformas de red para transportar servicios o señales similares.
- Posibilidad de recibir diversos servicios través de un mismo dispositivo, como el teléfono, la televisión o la computadora personal.

Es decir, la convergencia tecnológica implica tanto la posibilidad para el usuario de disponer en un mismo dispositivo de varios servicios (telefonía, tv e internet): por ejemplo, la capacidad de las diferentes redes de los licenciarios de televisión por cable o de telefonía de soportarlos.

Cloud Computing (computación en la nube)

- En este tipo de computación, todo lo que puede proporcionar un sistema informático se ofrece como servicio.
- Los usuarios pueden acceder a los servicios disponibles “en la nube de internet” sin ser expertos en la gestión de esos recursos.
- La información, que se almacena de manera permanente en servidores de internet, incluye equipos de escritorio, centros de ocio, portátiles, etc.

En otras palabras, los programas están en internet, “en la nube”. No hay que tenerlos instalados en la máquina para usarlos. Se accede a ellos desde una página web. Además se pueden bajar los archivos a la maquina propia o compartirlos con otros usuarios de la red.

En internet no solo se buscan páginas que poseen información, también se pueden guardar datos (**webstoring**). Además hay programas que se pueden guardar en un pendrive y usarlos desde ahí. Se llaman portables (**portátiles**) y en general son gratuitos.

Organización de la web

¿Qué es la web y de que está hecha?

La **World Wide Web** es una colección de documentos electrónicos están vinculados entre sí como una telaraña. La traducción aproximada sería "red de alcance mundial". Estos documentos están almacenados en computadoras, llamadas "servidores", situados en todas partes del mundo. La web ha evolucionado hasta ser un medio de publicación electrónica global y, cada vez más, un medio que sirven de soporte al comercio.

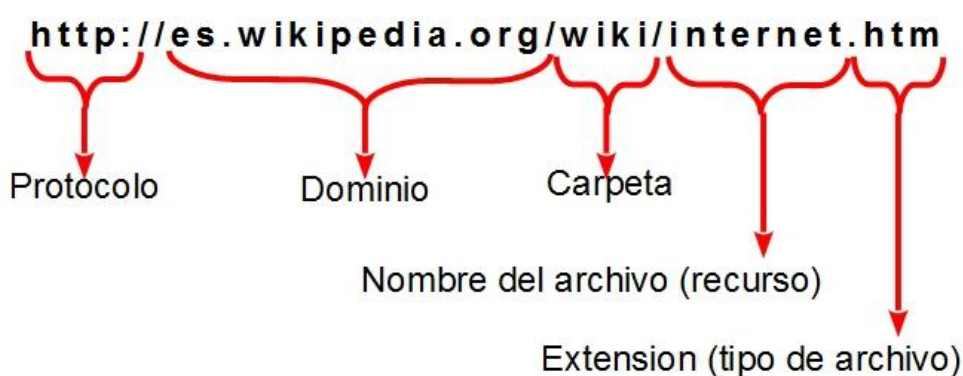
La web consistente en:

- En computadora.
- Un programa explorador para acceder a la web.
- Una conexión a un proveedor de servicios de internet (ISP, del inglés Internet Service Provider).
- Servidores para alojar los datos.
- Enrutadores "router" y conmutadores para dirigir el flujo de datos.

Una **PÁGINA WEB** es un documento realizado en lenguaje **HTML** (Hypertext Markup Language o Lenguaje de marcas de hipertexto). La información puede estar escrita de manera textual, pero también puede haber imágenes, sonidos, videos, animaciones, gráficos y cuanto elemento multimedia se puede utilizar. También pueden contener formularios para introducir datos y, por supuesto, los **hipervínculos** (también llamados links o enlaces) que son los que facilitan la interacción.

Un **SITIO WEB** es un conjunto de estas páginas o documentos. Los sitios web están guardados en distintos servidores, para poder acceder a esos es necesario identificar su ubicación de cada página del sitio tendrán su propia Dirección. Esto se conoce como **URL** (Uniform Resource Locator o Localizador uniforme de recursos).

Ejemplo:



PROTOCOLO HTTP: Es el protocolo más utilizado en internet, permite la transferencia de archivos entre un navegador y un servidor web, localizado mediante una cadena de caracteres denominada dirección URL.

Los **SITIOS WEB** están guardados en servidores situados por todo el mundo. Al introducir en el navegador una URL o al hacer clic en un vínculo, se envía una petición al servidor que aloja la página. El servidor envía la página web en computadora y tu navegador la muestra en tu pantalla.

La primera página de un **SITIO WEB** se llama " la página de inicio" y hace las funciones de un índice del contenido del sitio. En la página de inicio hay **hipervínculos** para acceder a otra parte.

Hay tres maneras principales de desplazarse de unas páginas o sitios web a otros:

- Cliqueando en un hipervínculo de texto.
- Cliqueando en un hipervínculo de un gráfico o imagen (un botón, una foto o un dibujo).
- Escribiendo la URL de una página web en el cuadro de dirección del navegador para después pulsar "Enter".

HIPERVINCULO: Es un enlace, normalmente entre dos páginas web de un mismo sitio, pero un enlace también puede apuntar a una página de otro sitio web, a un fichero, a una imagen, etc. Para navegar al destino al que apunta el enlace, hemos de hacer clic sobre él. También se conocen como hiperenlaces, enlaces o links.

Comunicación en la WEB – Correo Electrónico

Cómo funciona el e-mail

Funciona muy parecido al sistema de correo postal. Cuando se envía un mail de la pc, sale directo a tu servido de correo, y este localiza al servidor donde está creada a casilla de aquel al que le estas enviando el mensaje (es por eso que todo mail lleva una dirección de destino) y una vez que llega se quedara en la casilla de tu amigo, hasta que él lo abra y lo lea.

Este proceso puede tardar pocos segundos, por lo que posibilita que las personas puedan comunicarse rápidamente a cualquier hora y en cualquier parte del mundo.

Formato de una dirección de correo electrónico.

Para **recibir mensajes** se necesita una cuenta en un servidor de correo.

Para **enviar mensajes** se necesita una conexión a internet, acceso al servidor de correo y un protocolo estándar usado para enviar correo electrónico por internet, llamado SMTP (*Simple Mail Transfer Protocol, Protocolo simple de transferencia de correo*). Funciona en conjunto con los servidores POP (*Post Office Protocol, o Protocolo de oficina de correo*)

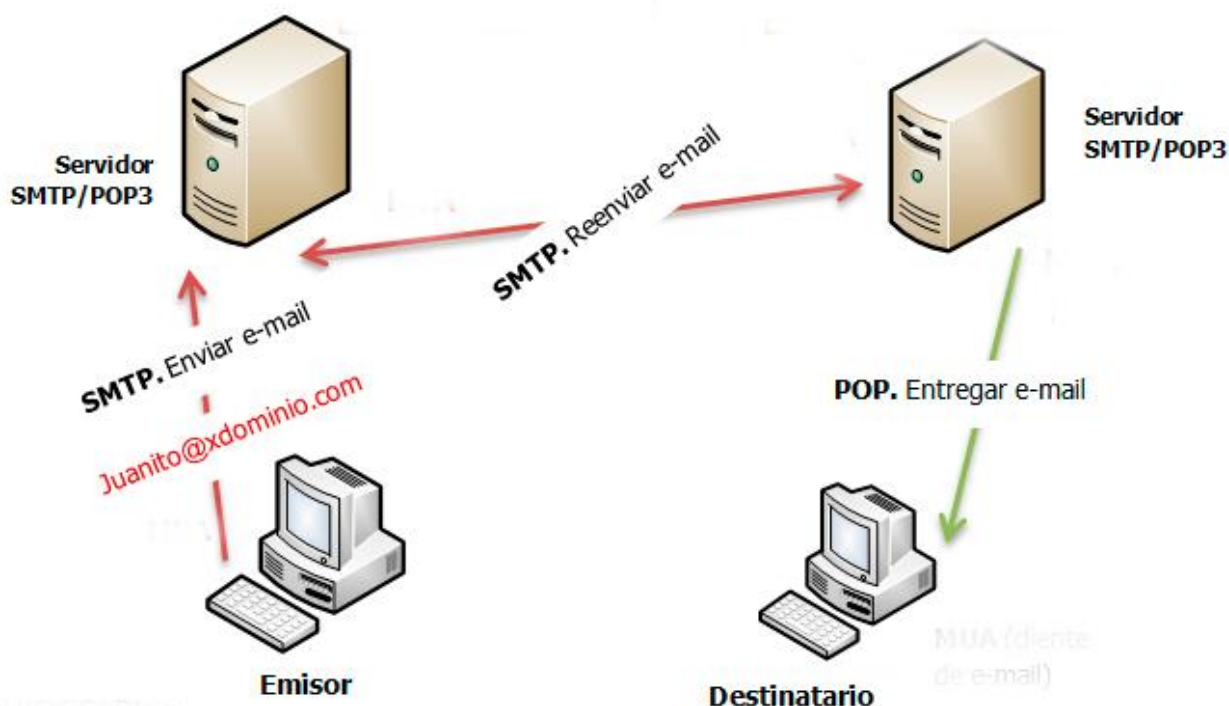
juanii22@rapimail.com.ar

Diagrama de la dirección de correo electrónico:

- Usuario: juanii22
- Arroba ("en"): @
- Nombre del dominio de servidor de correo: rapimail.com.ar
- Argentina: .ar

SMTP: Envía y Reenvía e-mail a casilla.

POP3: Entrega e-mail a casilla de correo.



Demasiada Información

La cantidad de información que recibimos de diversas fuentes de información que recibimos de diversas fuentes es enorme. Según un estudio del año 2000, se producían más de 2 hexabytes de información al año, y han pasado más de diez años.

Un autor llamado Alfons Cornella (<http://www.infonomia.com/>) creo el término “infoxicacion” para designar la intoxicación o exceso de información procedente de la televisión, la radio, libros, internet, conversaciones, etc. El esfuerzo por aprender de tantas fuentes lleva, en muchas ocasiones, a no aprender nada o, al menos, no de una manera visible. Es necesario pensar en la necesidad de filtrar contenidos.

Cornella piensa que nunca debe procurarse aprender mas de cinco “materias” a la vez. Así se podrá percibir la asimilación más rápido esas materias.

Se puede hacer una lista con cinco ternas de nuestro gusto, incluso subdividirlos en los aspectos críticos que más nos interesan, ya que una materia en concreto se puede dividir en muchas ramas que, aunque nos interesen, se pueden considerar como más alejadas de nuestro objetivo. Después se podría crear otra lista con otros cinco temas, esta vez secundarios, que nos interesarían en un futuro. De esta manera se podría organizar nuestro aprendizaje.

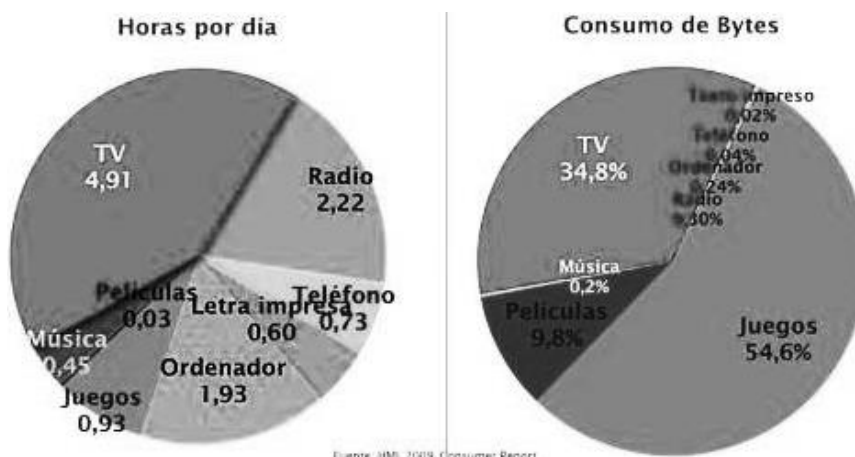
La infoxicacion cultural, se refiere al estado de contar con demasiada información para tomar una decisión o permanecer informado sobre un determinado tema.

Sociedad de la infoxicación

Según un informe reciente de la Universidad de California, San Diego, durante el año 2008 el norteamericano medio estuvo directamente expuesto cada día al equivalente a 34 gigabytes de contenidos y de 100.000 palabras de información. (Cifras resultantes de sumar todos sus canales habituales de información, incluyendo la televisión, la radio, la Web, los SMS y los videojuegos).

Una cantidad de información desorbitada. Tan desorbitada que incluso desvirtúa el concepto intuitivo de información. Porque ese americano medio es incapaz, lo seríamos todos, de absorber toda esa información, de darle significado. Y, ¿para qué queremos una información a la que no podamos adscribir ningún significado?

El informe proporciona también datos sobre cómo los norteamericanos distribuyen el tiempo que dedican a recibir información (11,8 horas diarias) y sobre el consumo de bytes, del que los juegos de ordenador representan (sorpresa!!!) el mayor componente. Incluyo los



gráficos porque creo que presentan una imagen interesante de eso que se ha dado en denominar la Sociedad de la Información.

Un nombre que persiste aunque se trate de más información de la que podemos digerir. Supongo que no se la denominará como *sociedad de la infoxicación* por los mismos motivos que seguimos hablando de la sociedad industrial y no de la sociedad de la polución, por ejemplo.

Creo que valdría la pena reflexionar sobre los motivos de este sobreexceso de información, pero imagino que se trata de una tendencia imparable, por lo que es más práctico considerarlo como un dato que como un problema.

Sociedad de la Información

La nueva sociedad, la sociedad red, nace de una **revolución tecnológica** basada en la información y el conocimiento y genera una **nueva economía** cuyas tres características fundamentales son:

- La nueva economía es informacional, de forma que la generación y transformación de la información son determinantes en la productividad del sistema.
- La nueva economía es global, es decir, opera a nivel planetario.
- La nueva economía está en red, dando lugar a la empresa-red, organización económica de nuevo cuño con alta flexibilidad y operatividad, de configuración variable y que funciona como una red: plana en jerarquías y donde lo importante es la interconexión de los distintos nodos.

Cibercultura

Es un término que se utiliza para definir a un conjunto de acontecimientos o eventos culturales que están relacionados con el uso de las tecnologías de información, la comunicación y la conectividad y el impacto que estas tecnologías tienen sobre la vida cotidiana de las personas que las usan, ya que han llegado a modificar la realidad, el espacio, el tiempo y hasta las relaciones sociales de los seres humanos.

Realidad virtual, blogs, juegos en red, juegos de rol, redes sociales, comercio electrónico, televisión interactiva, wikis, entre otros, son actividades que forman parte de la **cibercultura**, adonde se combinan las aplicaciones informáticas, las redes de computadoras, Internet y las interacciones humanas. Fueron las TIC las que facilitaron la posibilidad de acceder, transmitir y apropiarse de la información a las personas, provocando toda una revolución comercial, política y social.

Ámbitos en los que la cibercultura ha impactado:

- En el comercio electrónico, debido al uso de las TIC, que facilitaron el progreso del comercio global.
- En los medios de comunicación, que están cambiando, los patrones de almacenamiento, distribución y acceso a la información.
- En la ficción literaria y en el cine, que imaginan a un ser humano que integra las moléculas biológicas con los bits, o a un ser humano digital, viviendo completamente en un entorno virtual.
- En la filosofía y en la historia, ya que aquí se enfrentan quienes piensan en un mundo en el que conviven persona con máquinas que poseen inteligencia artificial conviviendo en sincronía, y por otro lado quienes se oponen e imaginan un futuro apocalíptico en el que las

maquinas terminaran compitiendo por el espacio físico y el control sobre la vida de las personas.

- En la ingeniería, que con la robótica, la nanotecnología y otros adelantos tecnológicos pugna por explorar nuevo horizontes.

La **cibercultura** está protagonizada por una sociedad-red, que utiliza un modelo de comunicación basado en la conectividad, en un mundo atravesado por la simultaneidad y la aceleración de los procesos, donde lo único permanente es el cambio.

Limites Globales

Las ventajas y beneficios que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación trajeron a nuestras vidas, fomentaron que haya cambiado la manera en que nos vemos nosotros mismos dentro de la sociedad. Los límites del entorno que habitamos ya no se definen en el barrio, la ciudad o el país en el que vivimos, sino que ahora nuestro horizonte es global.

Características de la sociedad de la información:

- Exceso de información, las TIC propiciaron que el acceso a la información por medio de Internet no tenga limites
- Las distancias y los límites geográficos para las comunicaciones prácticamente desaparecen.
- La comunicación es casi inmediata a cualquier parte del mundo.
- Aunque la tecnología permita que recibamos información de cualquier parte del mundo, son unos pocos los que generan la mayor parte de los contenidos que circulan.
- La posibilidad de interactuar posiciona a los usuarios también como productores de contenidos.
- Divide a la sociedad en dos, generando una “brecha digital”, entre quienes son parte de esta sociedad de la información y quienes, por distintos motivos, se mantienen al margen de estas culturas.
- Multiplica las actitudes de opinión, pensamiento crítico, participación, manifestación, pero también prevalecen los abusos, los prejuicios, las desvergüenzas y los crímenes.

Cuestionario.

- 1- Realizar un mapa conceptual de acuerdo a los apartados “Servicios de Internet” y “Organización de la Web”. (pag. 1 y 2)
- 2- ¿Qué significa SMTP Y POP y para que se usan?
- 3- ¿Qué entiendes por Infoxicacion? (pag. 4)
- 4- Leyendo el apartado, la Sociedad de la infoxicacion, ¿cómo repartes tu tiempo en un día para consumir información?
- 5- Leyendo el apartado “Cibercultura”, explica cómo influye la cibercultura en las siguientes actividades humanas: Fútbol, Geografía, Política, Moda, Religión, Medicina, Música, Docencia, Agricultura, Artes Plásticas, Literatura y Artes Gráficas. (pag.5)
- 6- Según el apartado “La Sociedad de la Información”, ¿porque se dice que nuestro horizonte ahora es global? Explica con tus palabras.

CIBERMEDIO

Se entiende por cibermedio al canal o medio electrónico por el cual es transmitida la información (el email, la radio y televisión por Internet, entre otros).

Algunos autores definen al cibermedio como una especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para la investigación, la elaboración y, muy especialmente, la difusión de contenidos periodísticos. Otros, en cambio, consideran al cibermedio como “el cuarto medio de comunicación” Las posibilidades que ofrece el ciberespacio ha permitido que este nuevo medio digitalice las cualidades de los medio tradicionales.

Características del cibermedio

El cibermedio se distingue por tener las siguientes características o elementos:

1. Multimedialidad
2. Hipertextualidad
3. Actualización
4. Interactividad

Multimedialidad

Se define como la integración de diferentes medios en uno solo: Texto, video y sonido.

Una de las grandes ventajas que tiene el cibermedio es que pone a disposición del usuario las diferentes aplicaciones tecnológicas en un solo medio.

Hay ciertos aspectos que se deben tomar en cuenta para el uso de multimedia en los medios electrónicos:

- Se debe adaptar al tipo de contenido
- Se debe tomar en cuenta al lector o usuario (Por ejemplo, de qué serviría utilizar todos los medios más nuevos, si la mayoría de la audiencia no la sabe utilizar).
- La información se debe adaptar según el medio utilizado (no se enviará igual el mensaje en una noticia electrónica que en una fotogalería).
- Sólo se utilizarán los medios necesarios, y no reciclar la información cayendo en la redundancia.

Hipertextualidad

Técnicamente un hipertexto es un conjunto de nudos ligados por conexiones.

Así, la hipertextualidad de un cibermedio consiste en los enlaces que llevan al usuario a más información relacionada con el tema. Por ejemplo, en el periódico digital, vienen resaltadas notas relacionadas con la que se está leyendo. De igual manera se enlazan gráficos animados, videos, fotografías, foros o cualquier otro medio que sirva para que el lector comprenda mejor la noticia.

Interactividad

Una de las características más importantes del cibermedio es la interactividad y constituye una de las grandes ventajas sobre otros medios.

“La interactividad debe acomodarse a la necesidad de respuesta o feedback de los contenidos del cibermedio y al nivel sociocultural y proactivo de su usuario pretendido.

En los medios digitales los usuarios pueden enviar sus comentarios al editor (y conseguir una respuesta casi inmediata), por medio del correo electrónico, por medio de los foros (en los que se puede interactuar tanto con los editores del medio, como con celebridades), por medio de concursos y por muchas otras formas de interacción que varían según el medio.

Actualización

La actualización de la información que se presenta en el cibermedio, en el caso del ciberperiodismo debe ser constante, pero adaptándose a la necesidad de contenidos del medio, así como a la necesidad de inmediatez de los usuarios o audiencia.

La actualización, “combina presteza, continuidad y profundidad informativas, amplía y mejora contenidos –nunca los corrige- y no renuncia a la sedimentación del mensaje periodístico.