

Tecnologías de Información y Comunicación

Bienvenidos a Nuestro Blog

Clasificación de las TIC`s

Las Tecnologías

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se puede clasificar las TIC según:

- Las redes.
- Los terminales.
- Los servicios.



- LAS REDES

Una RED es un conjunto de equipos conectados entre sí por medio de un cable u otro medio físico con el fin de compartir recursos. Los recursos que se pueden compartir en una red pueden ser: Disco Duro, Impresora, Programas, Acceso a Internet, etc.

El Teléfono

Es un dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir señales acústicas por medio de señales eléctricas a distancia.

Telefonía fija

El método más elemental para realizar una conexión a Internet es el uso de



LOS PUNTOS A TRATAR DE LAS
TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN SON:

[Página principal](#)

[Definición de la TIC](#)

[Historia del TIC`s](#)

[Características de la TICs](#)

[Importancia en el Uso de las TIC
`s](#)

[¿Cuales son las Ventajas y
Desventajas de las TIC`s?](#)

[¿Cuales son los Objetivos de las
TIC`sen el Ámbito Educativo?](#)

[Clasificación de las TIC`s](#)

[¿Qué es un Blog?](#)

[Comunidades Virtuales](#)

[Impacto y Evolución de los
Servicios](#)

[Papel de las TIC en la Empresas](#)

[Limites de la inversión en las
TIC](#)

[Efectos de las TIC en la Opinión
Publica](#)

[Nueva Generación de Servicios
TIC](#)

[Las TIC`s en Venezuela](#)

[Laminas TIC`s](#)

ARCHIVO DEL BLOG

► **2012** (1)

DAILY CALENDAR

un módem en un acceso telefónico básico. A pesar que no tiene las ventajas de la banda ancha, este sistema ha sido el punto de inicio para muchos internautas y es una alternativa básica para zonas de menor poder adquisitivo.

En casi todos los países de la Unión Europea, el grado de disponibilidad de línea telefónica en los hogares es muy alto, excepto en Austria, Finlandia y Portugal. En estos países la telefonía móvil está sustituyendo rápidamente a la fija.¹³ De todas maneras, en España, el acceso a Internet por la red telefónica básica (banda estrecha) prácticamente ha desaparecido. En el año 2003 la mitad de las conexiones a Internet era de banda estrecha. En 2009, el 97% de los accesos a Internet era ya por banda ancha y casi el 95% era superior o igual a 1 Mbps.¹⁴



La Telefonía Móvil.

También llamada telefonía celular, básicamente está formada por dos grandes partes: una red de comunicaciones (o red de telefonía móvil) y los terminales (o teléfonos móviles) que permiten el acceso a dicha red.



Banda Ancha

En telecomunicaciones a la transmisión de datos simétricos por la cual se envían simultáneamente varias piezas de información, con el objeto de incrementar la velocidad de transmisión efectiva.

- LOS TERMINALES.

Un terminal, conocido también como consola es un dispositivo electrónico



May 2015

Su	M	Tu	W	Th	F	Sa
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

PÁGINAS VISTAS EN TOTAL

58825

Se ha producido un error en este gadget.

PACMAN FLASH GAME

HOROSCOPES

Daily Horoscopes

Aries
3/21-4/19

Taurus
4/20-5/20

Gemini
5/21-6/21

Cancer
6/22-7/22

Leo
7/23-8/22

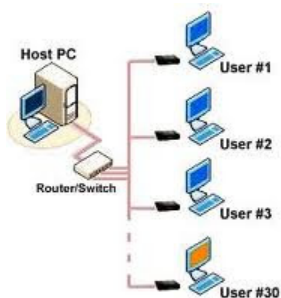
Virgo
8/23-9/22

Made by
alhinblacksheen

o electromecánico de hardware, usado para introducir o mostrar datos de una computadora o de un sistema de computación.



Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado y evolucionan: es continua la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital. A esto han contribuido diversas novedades tecnológicas que han coincidido en el tiempo para favorecer un entorno propicio, ya que la innovación en terminales va unida a la innovación en servicios pues usualmente el terminal es el elemento que limita el acceso.



Ordenador personal (personal computer)

Un ordenador pequeño, para un sólo usuario basado en un microprocesador. Además del microprocesador, un ordenador personal tiene un teclado para introducir datos, un monitor para mostrar la información, y un dispositivo de almacenamiento para guardar datos.

Navegador de internet

Un navegador o navegador web (del inglés, web browser) es una aplicación que opera a través de Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que podamos ser capaces de leerla, (ya se encuentre ésta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local).



- Un sistema operativo (SO)

Es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, y se ejecuta en modo privilegiado respecto de los restantes.



Los sistemas operativos más conocidos son los siguientes:

1. **DOS:** El famoso DOS, que quiere decir Disk Operating System (sistema operativo de disco), es más conocido por los nombres de PC-DOS y MS-DOS. MS-DOS fue hecho por la compañía de software Microsoft y es en esencia el mismo SO que el PC-DOS. Aún con los nuevos sistemas operativos que han salido al mercado, todavía el DOS es un sólido contendiente en la guerra de los SO.
2. **Windows 3.1:** Microsoft tomo una decisión, hacer un sistema operativo que tuviera una interfaz gráfica amigable para el usuario, y como resultado obtuvo Windows. Este sistema muestra íconos en la pantalla que representan diferentes archivos o programas, a los cuales se puede acceder al darles doble clic con el puntero del mouse. Todas las aplicaciones elaboradas para Windows se parecen, por lo que es muy fácil aprender a usar nuevo software una vez aprendido las bases.
3. **Windows 95:** En 1995, Microsoft introdujo una nueva y mejorada versión del Windows 3.1. Las mejoras de este SO incluyen soporte multitareas y arquitectura de 32 bits, permitiendo así correr mejores aplicaciones para mejorar la eficacia del trabajo.
4. **Windows NT:** Esta versión de Windows se especializa en las redes y

servidores. Con este SO se puede interactuar de forma eficaz entre dos o más computadoras.



5.OS/2: Este SO fue hecho por IBM. Tiene soporte de 32 bits y su interfaz es muy buena. El problema que presenta este sistema operativo es que no se le ha dado el apoyo que se merece en cuanto a aplicaciones se refiere. Es decir, no se han creado muchas aplicaciones que aprovechen las características de el SO, ya que la mayoría del mercado de software ha sido monopolizado por Windows.

6.Mac OS: Las computadoras Macintosh no serían tan populares como lo son si no tuvieran el Mac OS como sistema operativo de planta. Este sistema operativo es tan amigable para el usuario que cualquier persona puede aprender a usarlo en muy poco tiempo. Por otro lado, es muy bueno para organizar archivos y usarlos de manera eficaz. Este fue creado por Apple Computer, Inc.

7.UNIX: El sistema operativo UNIX fue creado por los laboratorios Bell de AT&T en 1969 y es ahora usado como una de las bases para la supercarretera de la información. Unix es un SO multiusuario y multitarea, que corre en diferentes computadoras, desde supercomputadoras, Mainframes, Minicomputadoras, computadoras personales y estaciones de trabajo. Esto quiere decir que muchos usuarios pueden estar usando una misma computadora por medio de terminales o usar muchas de ellas.



- Servicios en las TIC's

Las Tecnologías están siendo condicionadas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se extiende la banda ancha y los usuarios se adaptan, se producen unos cambios en los servicios.

Con las limitaciones técnicas iniciales (128 kbps de ancho de banda), los primeros servicios estaban centrados en la difusión de información estática, además de herramientas nuevas y exclusivas de esta tecnología como el correo electrónico, o los buscadores.

Las empresas y entidades pasaron a utilizar las TIC como un nuevo canal de difusión de los productos y servicios aportando a sus usuarios una ubicuidad de acceso. Aparecieron un segundo grupo de servicios TIC como el comercio electrónico, la banca online, el acceso a contenidos informativos y de ocio y el acceso a la administración pública.

Son servicios donde se mantiene el modelo proveedor-cliente con una sofisticación, más o menos grande en función de las posibilidades tecnológicas y de evolución de la forma de prestar el servicio.

Correo Electrónico.

Es uno de los servicios en Internet de mayor demanda, pues hace posible el envío de mensajes en forma de archivo de texto. La academia francesa utiliza el vocablo “mél” mientras que los canadienses (generalmente más creativos) adoptaron el vocablo “courriel”. Sin embargo, también es posible utilizar el término courriel en Francia. Para usar el correo electrónico, se necesita contar con acceso a Internet y con una cuenta en un servidor de correo electrónico.



Es una de las actividades más frecuentes, en los hogares con acceso a Internet. El correo electrónico y los mensajes de texto del móvil han modificado las formas de interactuar con amigos.

Búsqueda de información

Es uno de los servicios estrella de la sociedad de la información, proporcionado para los llamados motores de búsqueda, como Google o Yahoo, que son herramientas que permiten extraer de los documentos de texto las palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.) asociados a combinaciones de palabras.

Los resultados de la búsqueda son un listado de direcciones web donde se

detallan temas relacionados con las palabras clave buscadas. La información puede constar de páginas web, imágenes, información y otros tipos de archivos. Algunos motores de búsqueda también hacen minería de datos y están disponibles en bases de datos o directorios abiertos. Los motores de búsqueda operan a modo de algoritmo o son una mezcla de aportaciones algorítmicas y humanas. Algunos sitios web ofrecen un motor de búsqueda como principal funcionalidad: Dailymotion, YouTube, Google Vídeo, etc. son motores de búsqueda de vídeo.



Banca online

El sector bancario ha sufrido una fuerte revolución los últimos años gracias al desarrollo de las TIC, que ha permitido el fuerte uso que se está haciendo de estos servicios. Su éxito se debe a la variedad de productos y a la comodidad y facilidad de gestión que proporcionan. Los usuarios del banco lo utilizan cada vez más, por ejemplo, para realizar transferencias o consultar el saldo.

Los problemas de seguridad son el phishing; el pharming, que es la manipulación del sistema de resolución de nombres en internet, que hace que se acceda a una web falsa; elscam, intermediación de transferencias.

Audio Y Música Reproductor De Audio Portátil.

Desde la popularidad de los reproductores MP3, la venta o bajada de música por internet está desplazando los formatos CD.

Un nuevo servicio relacionado con los contenidos de audio es el podcast, esta palabra viene de la contracción de iPod y Broadcast. Son ficheros de audio grabados por aficionados o por medios de comunicación, que contienen noticias, música, programas de radio, entre otros. Se codifican normalmente en MPS, aunque pueden ser escuchados en el ordenador, es más habitual utilizar los reproductores portátiles de MP3, como el iPod, que en abril del 2008 había vendido 150 millones de unidades en todo el mundo.

TV Y Cine Alta Definición.

Como servicio diferencial está el que ofrecen algunas redes de televisión IP, y que consiste en ver contenidos en modalidad de vídeo bajo demanda. De manera que el usuario controla el programa como si tuviera el aparato de vídeo en casa.

La TDT ofrecerá servicios de transmisión de datos e interactividad, en concretas guías electrónicas de programación, servicios de información ciudadana y los relacionados con la administración y el comercio electrónico.



Videojuegos

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho vídeo juego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas".

Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.

Video Jugador.

Es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente. El video jugador se divide en tres grupo:

- **Gamers:** Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias.
- **Video jugadores casuales:** El video jugador casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, arcade y los juegos sociales. Este tipo

de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.

- **Progamer:** Es un video jugador profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.

VIDEO JUEGOS EN VENEZUELA

Casual Connect y la oportunidad de los Videojuegos Casuales.

Hace tres meses (Julio 2009) tuve la oportunidad de asistir a un evento que se organiza todos los años en Seattle llamado el Casual Connect, que podríamos decir es el GDC de los Videojuegos Casuales -Más adelante publicaré una entrada ahondando un poco en lo que son videojuegos casuales ya que no es un término muy conocido en nuestro país, pero podemos definirlos brevemente como aquellos videojuegos que no requieren un compromiso muy elevado del lado del jugador y que tienen una curva de aprendizaje no muy pronunciada (i.e. son fáciles de aprender a jugar), ejemplos representativos de estos juegos son Bejeweled, Dinner Dash y hasta Tetris o Busca Minas-

Gracias al fenómeno del Wii y el iPhone, así como la creciente penetración de los servicios de distribución digital de las consolas (XBLA, PSN, WiiWare, DSi Ware), los videojuegos casuales viven un momento muy interesante y de intensa actividad, lo cual ha despertado la atención de muchos estudios y Publisher en el mundo entero y todos quieren su pedazo de la torta. Por esto el Casual Connect ha ido tomando mucha relevancia en el mundo de las conferencias de videojuegos y este año, a pesar de la crisis económica mundial, la asistencia fue bastante nutrida y se podía sentir un ambiente muy dinámico y de ideas innovadoras alrededor del tema.



Pero lo realmente interesante de este evento fue el mensaje principal, que en mi percepción personal podría sintetizar como: No continuemos buscando todos el mismo mercado o realizando juegos para el mismo tipo

de jugador, hay todavía una cantidad gigante de personas en el mundo que no juegan videojuegos y que no consiguen una oferta de videojuegos que se ajuste a sus intereses particulares. Pienso que el mejor ejemplo de esta filosofía fue lo que ocurrió con el Wii: mientras Sony y Microsoft estaban enfocados en la carrera por lograr captar el mercado de "hardcore gamers", Nintendo se metió por una dirección totalmente diferente y le apostó a la interactividad y a incluir en el mercado jugadores que antes jamás se hubiesen sentado (o pararse en el caso del Wii) enfrente de una consola de videojuegos, el resultado de esto ya todos lo conocemos y, nos guste o no el Wii y sus juegos, hay una verdad absoluta que nadie puede discutir: el mercado es ahora más grande.

Así que la gran oportunidad que estamos viviendo actualmente es la posibilidad de ver alrededor y conseguir áreas de interés que no están siendo atendidas, fíjense lo que ocurrió cuando a Harmonix se le ocurrió sacar un juego dirigido al demográfico que yo llamo técnicamente "músicos frustrados" (entre los cuales me incluyo) y decidieron hacer Guitar Hero, cuanta gente no pensó "por qué no se me ocurrió a mí??" o "por qué no lo hice yo??" y la mayoría de las veces es porque no estamos prestando atención al mercado sino a nuestras propias ideas, que muchas veces se parecen mucho a lo que nos gusta de lo que ya está allá afuera.

Las Tecnologías

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se puede clasificar las TIC según:

- Las redes.
- Los terminales.
- Los servicios.

- LAS REDES

Una RED es un conjunto de equipos conectados entre sí por medio de un cable u otro medio físico con el fin de compartir recursos. Los recursos que se pueden compartir en una red pueden ser: Disco Duro, Impresora, Programas, Acceso a Internet, etc.

El Teléfono

Es un dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir señales acústicas por medio de señales eléctricas a distancia.

Telefonía fija

El método más elemental para realizar una conexión a Internet es el uso de un módem en un acceso telefónico básico. A pesar que no tiene las ventajas de la banda ancha, este sistema ha sido el punto de inicio para muchos internautas y es una alternativa básica para zonas de menor poder adquisitivo.

En casi todos los países de la Unión Europea, el grado de disponibilidad de línea telefónica en los hogares es muy alto, excepto en Austria, Finlandia y Portugal. En estos países la telefonía móvil está sustituyendo rápidamente a la fija.¹³ De todas maneras, en España, el acceso a Internet por la red telefónica básica (banda estrecha) prácticamente ha desaparecido. En el año 2003 la mitad de las conexiones a Internet era de banda estrecha. En 2009, el 97% de los accesos a Internet era ya por banda ancha y casi el 95% era superior o igual a 1 Mbps.¹⁴

La Telefonía Móvil

También llamada telefonía celular, básicamente está formada por dos grandes partes: una red de comunicaciones (o red de telefonía móvil) y los terminales (o teléfonos móviles) que permiten el acceso a dicha red.

Banda Ancha

En telecomunicaciones a la transmisión de datos simétricos por la cual se envían simultáneamente varias piezas de información, con el objeto de incrementar la velocidad de transmisión efectiva.

- LOS TERMINALES.

Un terminal, conocido también como consola es un dispositivo electrónico o electromecánico de hardware, usado para introducir o mostrar datos de una computadora o de un sistema de computación.

Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado y evolucionan: es continua la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital. A esto han contribuido diversas novedades tecnológicas que han coincidido en el tiempo para favorecer un entorno propicio, ya que la innovación en terminales va unida a la innovación en servicios pues usualmente el terminal es el elemento que limita el acceso.

Ordenador personal (personal computer)

Un ordenador pequeño, para un sólo usuario basado en un

microprocesador. Además del microprocesador, un ordenador personal tiene un teclado para introducir datos, un monitor para mostrar la información, y un dispositivo de almacenamiento para guardar datos.

Navegador de internet

Un navegador o navegador web (del inglés, web browser) es una aplicación que opera a través de Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que podamos ser capaces de leerla, (ya se encuentre ésta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local).

- Un sistema operativo (SO)

Es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, y se ejecuta en modo privilegiado respecto de los restantes.

Los sistemas operativos más conocidos son los siguientes:

1. **DOS:** El famoso DOS, que quiere decir Disk Operating System (sistema operativo de disco), es más conocido por los nombres de PC-DOS y MS-DOS. MS-DOS fue hecho por la compañía de software Microsoft y es en esencia el mismo SO que el PC-DOS. Aún con los nuevos sistemas operativos que han salido al mercado, todavía el DOS es un sólido contendiente en la guerra de los SO.
2. **Windows 3.1:** Microsoft tomo una decisión, hacer un sistema operativo que tuviera una interfaz gráfica amigable para el usuario, y como resultado obtuvo Windows. Este sistema muestra íconos en la pantalla que representan diferentes archivos o programas, a los cuales se puede acceder al darles doble clic con el puntero del mouse. Todas las aplicaciones elaboradas para Windows se parecen, por lo que es muy fácil aprender a usar nuevo software una vez aprendido las bases.
3. **Windows 95:** En 1995, Microsoft introdujo una nueva y mejorada versión del Windows 3.1. Las mejoras de este SO incluyen soporte multitareas y arquitectura de 32 bits, permitiendo así correr mejores aplicaciones para mejorar la eficacia del trabajo.
4. **Windows NT:** Esta versión de Windows se especializa en las redes y servidores. Con este SO se puede interactuar de forma eficaz entre dos o más computadoras.
5. **OS/2:** Este SO fue hecho por IBM. Tiene soporte de 32 bits y su interfaz es muy buena. El problema que presenta este sistema operativo es que no se le ha dad el apoyo que se merece en cuanto a aplicaciones se refiere. Es decir, no se han creado muchas aplicaciones que aprovechen las características de el SO, ya que la mayoría del mercado de software ha sido monopolizado por Windows.
6. **Mac OS:** Las computadoras Macintosh no serían tan populares como lo son si no tuvieran el Mac OS como sistema operativo de planta. Este sistema operativo es tan amigable para el usuario que cualquier persona puede

aprender a usarlo en muy poco tiempo. Por otro lado, es muy bueno para organizar archivos y usarlos de manera eficaz. Este fue creado por Apple Computer, Inc.

7. **UNIX:** El sistema operativo UNIX fue creado por los laboratorios Bell de AT&T en 1969 y es ahora usado como una de las bases para la supercarretera de la información. Unix es un SO multiusuario y multitarea, que corre en diferentes computadoras, desde supercomputadoras, Mainframes, Minicomputadoras, computadoras personales y estaciones de trabajo. Esto quiere decir que muchos usuarios pueden estar usando una misma computadora por medio de terminales o usar muchas de ellas.

- Servicios en las TIC's

Las Tecnologías están siendo condicionadas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se extiende la banda ancha y los usuarios se adaptan, se producen unos cambios en los servicios.

Con las limitaciones técnicas iniciales (128 kbps de ancho de banda), los primeros servicios estaban centrados en la difusión de información estática, además de herramientas nuevas y exclusivas de esta tecnología como el correo electrónico, o los buscadores.

Las empresas y entidades pasaron a utilizar las TIC como un nuevo canal de difusión de los productos y servicios aportando a sus usuarios una ubicuidad de acceso. Aparecieron un segundo grupo de servicios TIC como el comercio electrónico, la banca online, el acceso a contenidos informativos y de ocio y el acceso a la administración pública.

Son servicios donde se mantiene el modelo proveedor-cliente con una sofisticación, más o menos grande en función de las posibilidades tecnológicas y de evolución de la forma de prestar el servicio.

Correo Electrónico.

Es uno de los servicios en Internet de mayor demanda, pues hace posible el envío de mensajes en forma de archivo de texto. La academia francesa utiliza el vocablo "mél" mientras que los canadienses (generalmente más creativos) adoptaron el vocablo "courriel". Sin embargo, también es posible utilizar el término courriel en Francia. Para usar el correo electrónico, se necesita contar con acceso a Internet y con una cuenta en un servidor de correo electrónico.

Es una de las actividades más frecuentes, en los hogares con acceso a Internet. El correo electrónico y los mensajes de texto del móvil han modificado las formas de interactuar con amigos.

Búsqueda de información

Es uno de los servicios estrella de la sociedad de la información, proporcionado para los llamados motores de búsqueda, como Google o Yahoo, que son herramientas que permiten extraer de los documentos de texto las palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.) asociados a combinaciones de palabras.

Los resultados de la búsqueda son un listado de direcciones web donde se detallan temas relacionados con las palabras clave buscadas. La información puede constar de páginas web, imágenes, información y otros tipos de archivos. Algunos motores de búsqueda también hacen minería de datos y están disponibles en bases de datos o directorios abiertos. Los motores de búsqueda operan a modo de algoritmo o son una mezcla de aportaciones algorítmicas y humanas. Algunos sitios web ofrecen un motor de búsqueda como principal funcionalidad: Dailymotion, YouTube, Google Vídeo, etc. son motores de búsqueda de vídeo.

Banca online

El sector bancario ha sufrido una fuerte revolución los últimos años gracias al desarrollo de las TIC, que ha permitido el fuerte uso que se está haciendo de estos servicios. Su éxito se debe a la variedad de productos y a la comodidad y facilidad de gestión que proporcionan. Los usuarios del banco lo utilizan cada vez más, por ejemplo, para realizar transferencias o consultar el saldo.

Los problemas de seguridad son el phishing; el pharming, que es la manipulación del sistema de resolución de nombres en internet, que hace que se acceda a una web falsa; elscam, intermediación de transferencias.

Audio Y Música Reproductor De Audio Portátil.

Desde la popularidad de los reproductores MP3, la venta o bajada de música por internet está desplazando los formatos CD.

Un nuevo servicio relacionado con los contenidos de audio es el podcast, esta palabra viene de la contracción de iPod y Broadcast. Son ficheros de audio grabados por aficionados o por medios de comunicación, que contienen noticias, música, programas de radio, entre otros. Se codifican normalmente en MPS, aunque pueden ser escuchados en el ordenador, es más habitual utilizar los reproductores portátiles de MP3, como el iPod, que en abril del 2008 había vendido 150 millones de unidades en todo el mundo.

TV Y Cine Alta Definición.

Como servicio diferencial está el que ofrecen algunas redes de

televisión IP, y que consiste en ver contenidos en modalidad de vídeo bajo demanda. De manera que el usuario controla el programa como si tuviera el aparato de vídeo en casa.

La

TDT ofrecerá servicios de transmisión de datos e interactividad, en concretas guías electrónicas de programación, servicios de información ciudadana y los relacionados con la administración y el comercio electrónico.

Videojuegos

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho vídeo juego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas".

Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.

Video Jugador.

Es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente. El video jugador se divide en tres grupo:

- **Gamers:** Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias.
- **Video jugadores casuales:** El video jugador casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, arcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.
- **Progamer:** Es un video jugador profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con

retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.

VIDEO JUEGOS EN VENEZUELA

Casual Connect y la oportunidad de los Videojuegos Casuales.

Hace tres meses (Julio 2009) tuve la oportunidad de asistir a un evento que se organiza todos los años en Seattle llamado el Casual Connect, que podríamos decir es el GDC de los Videojuegos Casuales -Más adelante publicaré una entrada ahondando un poco en lo que son videojuegos casuales ya que no es un término muy conocido en nuestro país, pero podemos definirlos brevemente como aquellos videojuegos que no requieren un compromiso muy elevado del lado del jugador y que tienen una curva de aprendizaje no muy pronunciada (i.e. son fáciles de aprender a jugar), ejemplos representativos de estos juegos son Bejeweled, Dinner Dash y hasta Tetris o Busca Minas-

Gracias al fenómeno del Wii y el iPhone, así como la creciente penetración de los servicios de distribución digital de las consolas (XBLA, PSN, WiiWare, DSi Ware), los videojuegos casuales viven un momento muy interesante y de intensa actividad, lo cual ha despertado la atención de muchos estudios y Publisher en el mundo entero y todos quieren su pedazo de la torta. Por esto el Casual Connect ha ido tomando mucha relevancia en el mundo de las conferencias de videojuegos y este año, a pesar de la crisis económica mundial, la asistencia fue bastante nutrida y se podía sentir un ambiente muy dinámico y de ideas innovadoras alrededor del tema.

Pero lo realmente interesante de este evento fue el mensaje principal, que en mi percepción personal podría sintetizar como: No continuemos buscando todos el mismo mercado o realizando juegos para el mismo tipo de jugador, hay todavía una cantidad gigante de personas en el mundo que no juegan videojuegos y que no consiguen una oferta de videojuegos que se ajuste a sus intereses particulares. Pienso que el mejor ejemplo de esta filosofía fue lo que ocurrió con el Wii: mientras Sony y Microsoft estaban enfocados en la carrera por lograr captar el mercado de "hardcore gamers", Nintendo se metió por una dirección totalmente diferente y le apostó a la interactividad y a incluir en el mercado jugadores que antes jamás se hubiesen sentado (o pararse en el caso del Wii) enfrente de una consola de videojuegos, el resultado de esto ya todos lo conocemos y, nos guste o no el Wii y sus juegos, hay una verdad absoluta que nadie puede discutir: el mercado es ahora más grande.

Así que la gran oportunidad que estamos viviendo actualmente es la posibilidad de ver alrededor y conseguir áreas de interés que no están siendo atendidas, fíjense lo que ocurrió cuando a Harmonix se le ocurrió sacar un juego dirigido al demográfico que yo llamo técnicamente "músicos frustrados" (entre los cuales me incluyo) y decidieron hacer

Guitar Hero, cuanta gente no pensó "por qué no se me ocurrió a mí??" o "por qué no lo hice yo??" y la mayoría de las veces es porque no estamos prestando atención al mercado sino a nuestras propias ideas, que muchas veces se parecen mucho a lo que nos gusta de lo que ya está allá afuera.



De manera que aunque suene contradictorio hay que olvidarse un poco de los videojuegos que ya existen para poder llegar a ideas de videojuegos interesantes y buscar estímulos fuera de las consolas de videojuegos, reflexión especialmente válida para aquellas personas que trabajamos en la industria y que a veces nos gusta tanto un videojuego particular que inconscientemente o conscientemente buscamos hacer parecido

De manera que aunque suene contradictorio hay que olvidarse un poco de los videojuegos que ya existen para poder llegar a ideas de videojuegos interesantes y buscar estímulos fuera de las consolas de videojuegos, reflexión especialmente válida para aquellas personas que trabajamos en la industria y que a veces nos gusta tanto un videojuego particular que inconscientemente o conscientemente buscamos hacer algo parecido.

+2 Recomendar esto en Google

No hay comentarios:

Publicar un comentario en la entrada

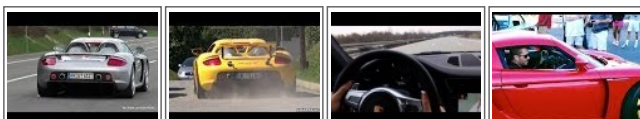
Introduce tu comentario...

Comentar como: Cuenta de Goc ▼

Publicar Vista previa

Página principal

Suscribirse a: [Entradas \(Atom\)](#)





BLOC NOTE PERSONNALISABLE GRATUIT

1. Type new task here

POWERED BY:    

THE DAILY PUPPY



[Riley the Dachshund](#)



Asurdee
omg her eyes are beautiful!



Savannahcrazy(CS)
WOW BLUE EYES



psymajor
OMG! this puppy is so adorable!!!!

Search DailyPuppy.com

Plantilla Picture Window. Con la tecnología de **Blogger**.