

Contenidos

Artículos

Internet	1
Tecnologías de la información y la comunicación	10

Referencias

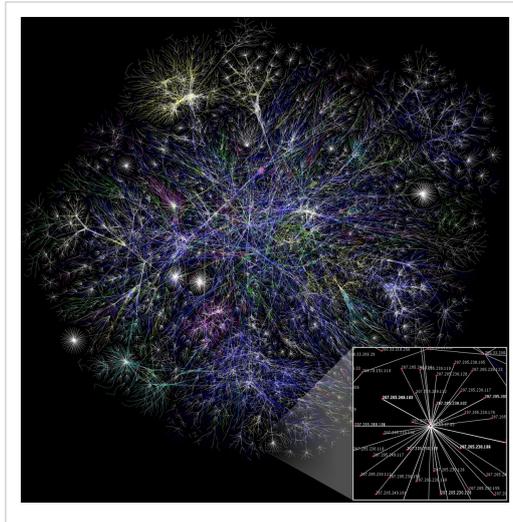
Fuentes y contribuyentes del artículo	33
Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes	34

Licencias de artículos

Licencia	35
----------	----

Internet

Internet



Mapa parcial de Internet basado en la información obtenida del sitio opte.org en 2005. Cada línea entre dos nodos representa el enlace entre dos direcciones IP y su longitud es proporcional al retardo entre estos.

Idiomas más empleados	Inglés (29,4%), chino (18,9%), español (8,5%), japonés (6,4%), francés (4,7%), alemán (4,2%), árabe (4,1%), portugués (4,0%) ^[1]
Usuarios por continente (2005)	Asia (40%), Europa (26%), América del Norte (17%) ^[2]

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

El género de la palabra *Internet* es ambiguo, según el Diccionario de la Real Academia Española.^[3]

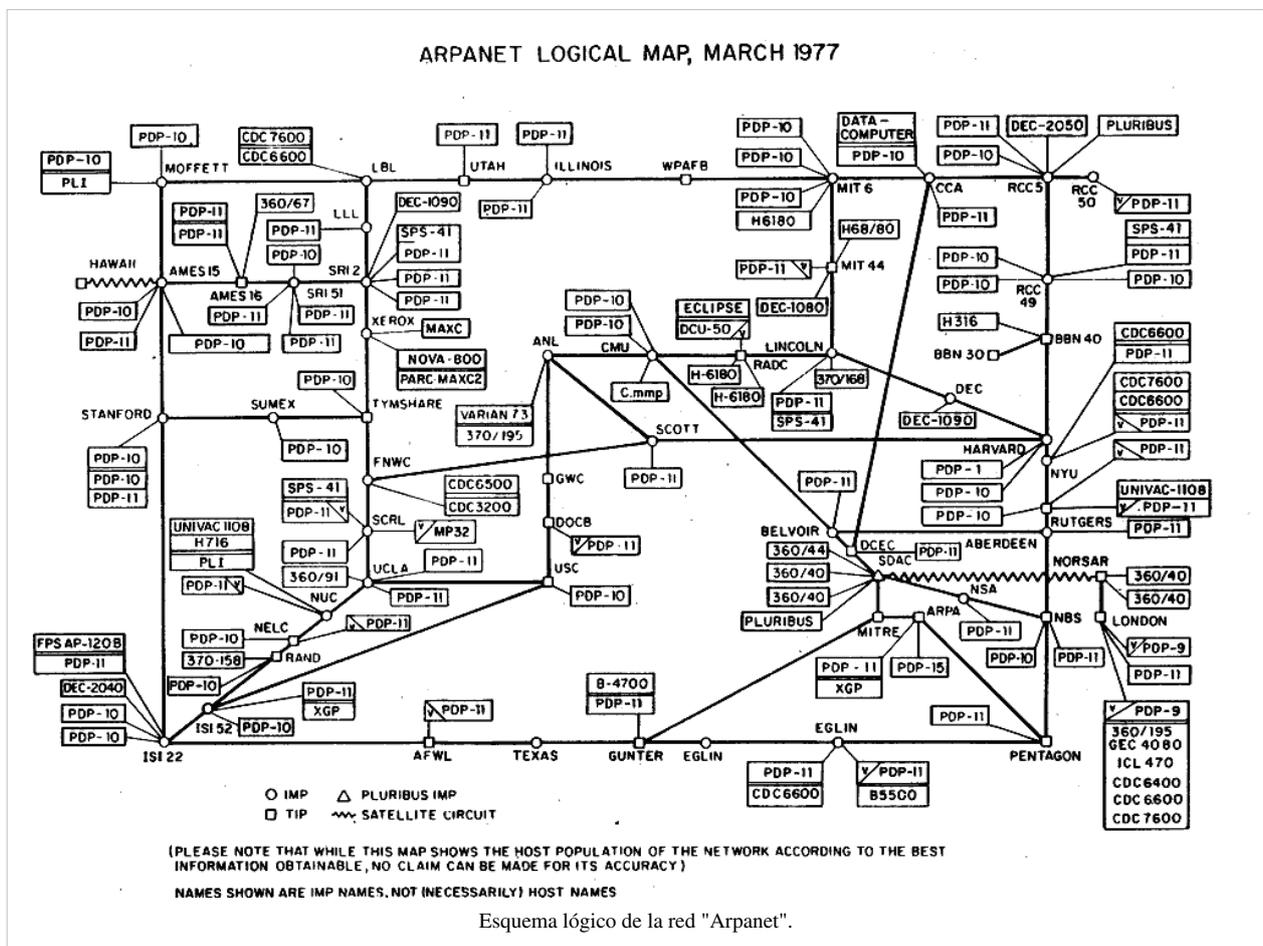
Historia

Sus orígenes se remontan a la década de 1960, dentro de ARPA (hoy DARPA), como respuesta a la necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores de ese entonces, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores, lo que no sólo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos.^[4] Así nace ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network o Red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los

Estados Unidos), que nos legó el trazado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose otras instituciones gubernamentales y redes académicas durante los años 70.

Investigadores, científicos, profesores y estudiantes se beneficiaron de la comunicación con otras instituciones y colegas en su rama, así como de la posibilidad de consultar la información disponible en otros centros académicos y de investigación. De igual manera, disfrutaron de la nueva habilidad para publicar y hacer disponible a otros la información generada en sus actividades.

En el mes de julio de 1961 Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a Lawrence Roberts de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, en 1965, *Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construida.*



- 1969:** La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde 1959 (*ver: Arpanet*). El mito de que ARPANET, la primera red, se construyó simplemente para sobrevivir a ataques nucleares sigue siendo muy popular. Sin embargo, este no fue el único motivo. Si bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables, tal y como se atestigua en la siguiente cita:

A raíz de un estudio de RAND, se extendió el falso rumor de que ARPANET fue diseñada para resistir un ataque nuclear. Esto nunca fue cierto, solamente un estudio de RAND, no relacionado con ARPANET, consideraba la

guerra nuclear en la transmisión segura de comunicaciones de voz. Sin embargo, trabajos posteriores enfatizaron la robustez y capacidad de supervivencia de grandes porciones de las redes subyacentes. (Internet Society, *A Brief History of the Internet*)

- **1972:** Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA que funcionaba de forma distribuida sobre la red telefónica conmutada. El éxito de ésta nueva arquitectura sirvió para que, en 1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes (orientadas al tráfico de paquetes) de distintas clases. Para este fin, desarrollaron nuevos protocolos de comunicaciones que permitiesen este intercambio de información de forma "transparente" para las computadoras conectadas. De la filosofía del proyecto surgió el nombre de "Internet", que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP.
- **1983:** El 1 de enero, ARPANET cambió el protocolo NCP por TCP/IP. Ese mismo año, se creó el IAB con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y de proporcionar recursos de investigación a Internet. Por otra parte, se centró la función de asignación de identificadores en la IANA que, más tarde, delegó parte de sus funciones en el Internet registry que, a su vez, proporciona servicios a los DNS.
- **1986:** La NSF comenzó el desarrollo de NSFNET que se convirtió en la principal *Red en árbol* de Internet, complementada después con las redes NSINET y ESNET, todas ellas en Estados Unidos. Paralelamente, otras redes troncales en Europa, tanto públicas como comerciales, junto con las americanas formaban el esqueleto básico ("backbone") de Internet.
- **1989:** Con la integración de los protocolos OSI en la arquitectura de Internet, se inició la tendencia actual de permitir no sólo la interconexión de redes de estructuras dispares, sino también la de facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones.

En el CERN de Ginebra, un grupo de físicos encabezado por Tim Berners-Lee creó el lenguaje HTML, basado en el SGML. En 1990 el mismo equipo construyó el primer cliente Web, llamado WorldWideWeb (WWW), y el primer servidor web.

A inicios de los 90, con la introducción de nuevas facilidades de interconexión y herramientas gráficas simples para el uso de la red, se inició el auge que actualmente le conocemos al Internet. Este crecimiento masivo trajo consigo el surgimiento de un nuevo perfil de usuarios, en su mayoría de personas comunes no ligadas a los sectores académicos, científicos y gubernamentales.

Esto ponía en cuestionamiento la subvención del gobierno estadounidense al sostenimiento y la administración de la red, así como la prohibición existente al uso comercial del Internet. Los hechos se sucedieron rápidamente y para 1993 ya se había levantado la prohibición al uso comercial del Internet y definido la transición hacia un modelo de administración no gubernamental que permitiese, a su vez, la integración de redes y proveedores de acceso privados.

- **2006:** El 3 de enero, Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios. Se prevé que en diez años, la cantidad de navegantes de la Red aumentará a 2.000 millones.^[5]

```

1  <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML
2  <html>
3      <head>
4          <title>Example</title>
5          <link href="screen.css" rel="sty
6      </head>
7      <body>
8          <h1>
9              <a href="/">Header</a>
10         </h1>
11         <ul id="nav">
12             <li>
13                 <a href="one/">One</a>
14             </li>
15             <li>
16                 <a href="two/">Two</a>
17             </li>

```

En 1990 el CERN crea el código HTML y con él el primer cliente World Wide Web. En la imagen el código HTML con sintaxis coloreada.

El resultado de todo esto es lo que experimentamos hoy en día: la transformación de lo que fue una enorme red de comunicaciones para uso gubernamental, planificada y construida con fondos estatales, que ha evolucionado en una miríada de redes privadas interconectadas entre sí. Actualmente la red experimenta cada día la integración de nuevas redes y usuarios, extendiendo su amplitud y dominio, al tiempo que surgen nuevos mercados, tecnologías, instituciones y empresas que aprovechan este nuevo medio, cuyo potencial apenas comenzamos a descubrir.

Internet y sociedad

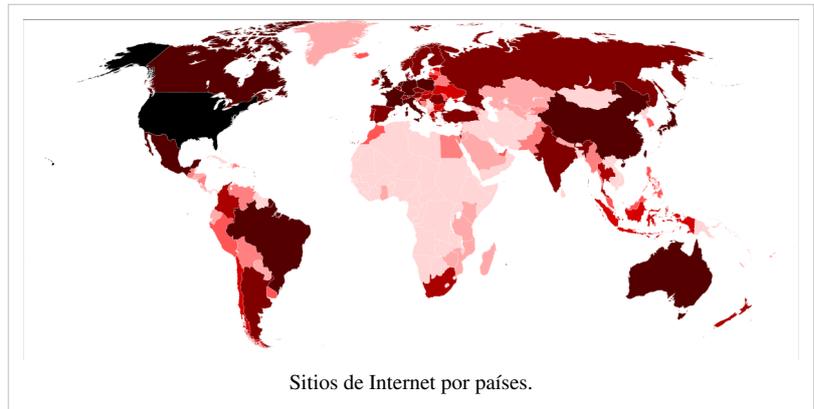


Este artículo o sección necesita **referencias** que aparezcan en una **publicación acreditada**, como revistas especializadas, monografías, prensa diaria o páginas de Internet fidedignas.

Puedes añadirlas así o avisar al autor principal del artículo ^[6] en su página de discusión pegando: {{subst:Aviso referencias|Internet}}

~~~~~

Internet tiene un impacto profundo en el mundo laboral, el ocio y el conocimiento a nivel mundial. Gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea. Un ejemplo de esto es el desarrollo y la distribución de colaboración del software de Free/Libre/Open-Source (SEDA) por ejemplo GNU, Linux, Mozilla y OpenOffice.org.



Comparado a las enciclopedias y a las bibliotecas tradicionales, la web ha permitido una descentralización repentina y extrema de la información y de los datos. Algunas compañías e individuos han adoptado el uso de los *weblogs*, que se utilizan en gran parte como diarios actualizables. Algunas organizaciones comerciales animan a su personal para incorporar sus áreas de especialización en sus sitios, con la esperanza de que impresionen a los visitantes con conocimiento experto e información libre.

Internet ha llegado a gran parte de los hogares y de las empresas de los países ricos. En este aspecto se ha abierto una brecha digital con los países pobres, en los cuales la penetración de Internet y las nuevas tecnologías es muy limitada para las personas.

No obstante, en el transcurso del tiempo se ha venido extendiendo el acceso a Internet en casi todas las regiones del mundo, de modo que es relativamente sencillo encontrar por lo menos 2 computadoras conectadas en regiones remotas.<sup>[*cita requerida*]</sup>

Desde una perspectiva cultural del conocimiento, Internet ha sido una ventaja y una responsabilidad. Para la gente que está interesada en otras culturas, la red de redes proporciona una cantidad significativa de información y de una interactividad que sería inasequible de otra manera.<sup>[*cita requerida*]</sup>

Internet entró como una herramienta de globalización, poniendo fin al aislamiento de culturas. Debido a su rápida masificación e incorporación en la vida del ser humano, el espacio virtual es actualizado constantemente de información, fidedigna o irrelevante.<sup>[*cita requerida*]</sup>

## Ocio

Muchos utilizan la Internet para descargar música, películas y otros trabajos. Hay fuentes que cobran por su uso y otras gratuitas, usando los servidores centralizados y distribuidos, las tecnologías de P2P. Otros utilizan la red para tener acceso a las noticias y el estado del tiempo.

La mensajería instantánea o chat y el correo electrónico son algunos de los servicios de uso más extendido. En muchas ocasiones los proveedores de dichos servicios brindan a sus afiliados servicios adicionales como la creación de espacios y perfiles públicos en donde los internautas tienen la posibilidad de colocar en la red fotografías y comentarios personales. Se especula actualmente si tales sistemas de comunicación fomentan o restringen el contacto de persona a persona entre los seres humanos.<sup>[cita requerida]</sup>

En tiempos más recientes han cobrado auge portales como YouTube o Facebook, en donde los usuarios pueden tener acceso a una gran variedad de videos sobre prácticamente cualquier tema.

La pornografía representa buena parte del tráfico en Internet, siendo a menudo un aspecto controvertido de la red por las implicaciones morales que le acompañan. Proporciona a menudo una fuente significativa del rédito de publicidad para otros sitios. Muchos gobiernos han procurado sin éxito poner restricciones en el uso de ambas industrias en Internet.

El sistema multijugador constituye también buena parte del ocio en Internet.

## Internet y su evolución

Inicialmente el Internet tenía un objetivo claro. Se navegaba en Internet para algo muy concreto: búsquedas de información, generalmente. Ahora quizás también, pero sin duda alguna hoy es más probable perderse en la red, debido al inmenso abanico de posibilidades que brinda. Hoy en día, la sensación que produce Internet es un ruido, una serie de interferencias, una explosión de ideas distintas, de personas diferentes, de pensamientos distintos de tantas posibilidades que, en ocasiones, puede resultar excesivo. El crecimiento o más bien la incorporación de tantas personas a la red hace que las calles de lo que en principio era una pequeña ciudad llamada Internet se conviertan en todo un planeta extremadamente conectado entre sí entre todos sus miembros. El hecho de que Internet haya aumentado tanto implica una mayor cantidad de relaciones virtuales entre personas. es posible concluir que cuando una persona tenga una necesidad de conocimiento no escrito en libros, puede recurrir a una fuente más acorde a su necesidad. Como ahora esta fuente es posible en Internet Como toda gran revolución, Internet augura una nueva era de diferentes métodos de resolución de problemas creados a partir de soluciones anteriores. Algunos sienten que Internet produce la sensación que todos han sentido sin duda alguna vez; produce la esperanza que es necesaria cuando se quiere conseguir algo. Es un despertar de intenciones que jamás antes la tecnología había logrado en la población mundial. Para algunos usuarios Internet genera una sensación de cercanía, empatía, comprensión y, a la vez, de confusión, discusión, lucha y conflictos que los mismos usuarios consideran la vida misma.

## Preponderancia como fuente de información

En 2009, un estudio realizado en Estados Unidos indicó que un 56% de los 3.030 adultos estadounidenses entrevistados en una encuesta online manifestó que si tuviera que escoger una sola fuente de información, elegiría Internet, mientras que un 21% preferiría la televisión y tanto los periódicos como la radio sería la opción de un 10% de los encuestados. Dicho estudio posiciona a los medios digitales en una posición privilegiada en cuanto a la búsqueda de información y refleja un aumento de la credibilidad en dichos medios.<sup>[7] [8]</sup>

## Trabajo

Con la aparición de Internet y de las conexiones de alta velocidad disponibles al público, Internet ha alterado de manera significativa la manera de trabajar de algunas personas al poder hacerlo desde sus respectivos hogares. Internet ha permitido a estas personas mayor flexibilidad en términos de horarios y de localización, contrariamente a la jornada laboral tradicional, que suele ocupar la mañana y parte de la tarde, en la cual los empleados se desplazan al lugar de trabajo.

Un experto contable asentado en un país puede revisar los libros de una compañía en otro país, en un servidor situado en un tercer país que sea mantenido remotamente por los especialistas en un cuarto.

Internet y sobre todo los blogs han dado a los trabajadores un foro en el cual expresar sus opiniones sobre sus empleos, jefes y compañeros, creando una cantidad masiva de información y de datos sobre el trabajo que está siendo recogido actualmente por el colegio de abogados de Harvard.

Internet ha impulsado el fenómeno de la Globalización y junto con la llamada desmaterialización de la economía ha dado lugar al nacimiento de una Nueva Economía caracterizada por la utilización de la red en todos los procesos de incremento de valor de la empresa

## Buscadores

Un **buscador** se define como el sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web cuando se solicita información sobre algún tema. Por medio de palabras clave, se realiza la exploración y el buscador muestra una lista de direcciones con los temas relacionados. Existen diferentes formas de clasificar los buscadores según el proceso de sondeo que realizan. La clasificación más frecuente los divide en: índices o directorios temáticos, motores de búsqueda y metabuscadores.

### Índices o directorios temáticos

Los índices o buscadores temáticos son sistemas creados con la finalidad de diseñar un catálogo por temas, definiendo las clasificación por lo que se puede considerar que los contenidos ofrecidos en estas páginas tienen ya cierto orden y calidad.

La función de este tipo de sistemas es presentar algunos de los datos de las páginas más importantes, desde el punto de vista del tema y no de lo que se contiene. Los resultados de la búsqueda de esta de estos índices pueden ser muy limitados ya que los directorios temáticos, las bases de datos de direcciones son muy pequeñas, además de que puede ser posible que el contenido de las páginas no esté completamente al día.

### Motores de búsqueda

Este tipo de buscadores son los de uso más común, basados en aplicaciones llamadas *spiders* ("arañas") o *robots*, que buscan la información con base en las palabras escritas, haciendo una recopilación sobre el contenido de las páginas y mostrando como resultado aquellas que contengan la palabra o frase en alguna parte del texto.

### Metabuscadores

Los metabuscadores son sistemas que localizan información en los motores de búsqueda más utilizados, realizan un análisis y seleccionan sus propios resultados. No tienen una base de datos, por lo que no almacenan páginas web y realizan una búsqueda automática en las bases de datos de otros buscadores, tomando un determinado rango de registros con los resultados más relevantes.

---

## Publicidad en Internet

Internet se ha convertido en el medio más mensurable<sup>[cita requerida]</sup> y de más alto crecimiento en la historia. Actualmente existen muchas empresas que obtienen dinero de la publicidad en Internet. Además, existen muchas ventajas que la publicidad interactiva ofrece tanto para el usuario como para los anunciantes

## Tamaño de Internet

### Cantidad de páginas

Es difícil establecer el tamaño exacto de Internet, ya que éste crece continuamente y no existe una manera fiable de acceder a todo su contenido y, por consiguiente, de determinar su tamaño.

- Un estudio del año 2005 usando distintos motores de búsqueda (Google, MSN, Yahoo!, and Ask Jeeves) estimaba que existían 11.500 millones de páginas Web.<sup>[9]</sup>

Otro estudio del año 2008 estimaba que la cantidad había ascendido a 63.000 millones de páginas web.<sup>[10]</sup>

Para estimar esta cantidad se usan las webs indexadas por los distintos motores de búsqueda, pero este método no abarca todas las páginas online. Utilizando este criterio Internet se puede dividir en:

- Internet superficial: Incluye los servicios indexados por los motores de búsqueda.
- Internet profunda: Incluye el resto de servicios no indexados como páginas en Flash, páginas protegidas por contraseña, inaccesibles para las arañas, etc. Se estima que el tamaño de la Internet profunda es varios órdenes de magnitud mayor que el de Internet superficial.

### Cantidad de usuarios

El número de usuarios aumenta de forma continua. En 2006 se estimaba el número de internautas en 1.100 millones. Para el 2016 se estima que el número ascenderá a 2.000 millones.

## Censura



Este artículo o sección necesita **referencias** que aparezcan en una **publicación acreditada**, como revistas especializadas, monografías, prensa diaria o páginas de Internet fidedignas.

Puedes añadirlas así o avisar al autor principal del artículo <sup>[6]</sup> en su página de discusión pegando: {{subst:Aviso referencias|Internet}}

~~~~

Es extremadamente difícil, si no imposible, establecer control centralizado y global de Internet. Algunos gobiernos, de naciones tales como Irán, Arabia Saudita, Corea del Norte y la República Popular de China, restringen el que personas de sus países puedan ver ciertos contenidos de Internet, políticos y religiosos, considerados contrarios a sus criterios. La censura se hace, a veces, mediante *filtros* controlados por el gobierno, apoyados en leyes o motivos culturales, castigando la propagación de estos contenidos. Sin embargo, muchos usuarios de Internet pueden burlar estos filtros, pues la mayoría del contenido de Internet está disponible en todo el mundo, sin importar donde se esté, siempre y cuando se tengan la habilidad y los medios técnicos necesarios.

Otra posibilidad, como en el caso de China, es que este tipo de medidas se combine con la autocensura de las propias empresas proveedoras de servicios de Internet, serían las empresas equivalentes a Telefónicas (proveedores de servicios de Internet), para así ajustarse a las demandas del gobierno del país receptor.^[11]

Sin embargo algunos buscadores como Google, han tomado la decisión de amenazar al gobierno de china con la retirada de sus servicios en dicho país si no se abole la censura en Internet. Aunque posteriormente haya negado que tomará dichas medidas^[12]

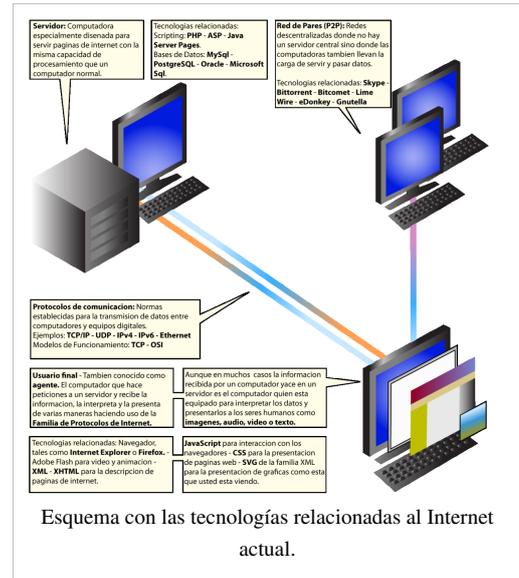
Tecnología de Internet

Acceso a Internet

Internet incluye aproximadamente 5.000 redes en todo el mundo y más de 100 protocolos distintos basados en TCP/IP, que se configura como el protocolo de la red. Los servicios disponibles en la red mundial de PC, han avanzado mucho gracias a las nuevas tecnologías de transmisión de alta velocidad, como ADSL y *Wireless*, se ha logrado unir a las personas con videoconferencia, ver imágenes por satélite (ver tu casa desde el cielo), observar el mundo por webcams, hacer llamadas telefónicas gratuitas, o disfrutar de un juego multijugador en 3D, un buen libro PDF, o álbumes y películas para descargar.

El método de acceso a Internet vigente hace algunos años, la telefonía básica, ha venido siendo sustituido gradualmente por conexiones más veloces y estables, entre ellas el ADSL, *Cable Módems*, o el RDSI. También han aparecido formas de acceso a través de la red eléctrica, e incluso por satélite (generalmente, sólo para descarga, aunque existe la posibilidad de doble vía, utilizando el protocolo DVB-RS).

Internet también está disponible en muchos lugares públicos tales como bibliotecas, bares, restaurantes, hoteles o cibercafés y hasta en centros comerciales. Una nueva forma de acceder sin necesidad de un puesto fijo son las redes inalámbricas, hoy presentes en aeropuertos, subterráneos, universidades o poblaciones enteras.



Nombres de dominio

La *Corporación de Internet para los Nombres y los Números Asignados* (ICANN) es la autoridad que coordina la asignación de identificadores únicos en Internet, incluyendo nombres de dominio, direcciones de Protocolos de Internet, números del puerto del protocolo y de parámetros. Un nombre global unificado (es decir, un sistema de nombres exclusivos para sostener cada dominio) es esencial para que Internet funcione.

El ICANN tiene su sede en California, supervisado por una Junta Directiva Internacional con comunidades técnicas, comerciales, académicas y ONG. El gobierno de los Estados Unidos continúa teniendo un papel privilegiado en cambios aprobados en el *Domain Name System*. Como Internet es una red distribuida que abarca muchas redes voluntariamente interconectadas, Internet, como tal, no tiene ningún cuerpo que lo gobierne.

Internet en obras de ficción

Internet aparece muchas veces en obras de ficción. Puede ser un elemento más de la trama, algo que se usa de forma habitual tal y como se hace en la vida real.

También hay obras donde Internet se presenta como un medio maligno que permite a hackers sembrar el caos, alterar registros, como por ejemplo, las películas *La Red*, *La Jungla 4.0*, etc. Hay otras obras donde aparece como una gran oportunidad para la libertad de expresión (por ejemplo, la película *FAQ: Frequently Asked Questions*).

Véase también

- World Wide Web
- Estructura de Internet
- Conexión a Internet
- Extranet
- Familia de protocolos de Internet
- Internet en la ciencia ficción
- Internet2
- Intranet
- Internet interplanetario
- IPv6
- Protocolo de Internet
- Proveedor de servicios de Internet
- Red de computadoras
- Seguridad en Internet
- Anexo:Países por número de usuarios de Internet
- Anexo:Sitios web más visitados

Referencias

- [1] Internet World Stats (30-6-2008). *Internet world users by language* (<http://www.internetworldstats.com/stats7.htm>). Consultado el 14-1-2009.
- [2] Internet World Stats (30-6-2008). *World Internet Usage Statistics News and Population Stats* (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>). Consultado el 14-1-2009.
- [3] Internet según la RAE. (http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=internet)
- [4] <http://www.microservos.com/archivo/internet/el-verdadero-origen-de-internet.html> El verdadero origen de Internet *microservos* (2005)
- [5] « Mil cien millones de usuarios - La Internet - Discovery Channel (<http://www.tudiscovery.com/internet/mil-cien-millones-de-usuarios.shtml>)».
- [6] <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet?action=history>
- [7] *Internet es la fuente de información más popular: estudio* (<http://lta.reuters.com/article/internetNews/idLTASIE55G1TU20090617>). Reuters (17-6-2009). Consultado el 19 de junio de 2009.
- [8] *Corrected Version* Zogby Poll: Online News Sources Top All Other Outlets* (<http://www.zogby.com/news/ReadNews.cfm?ID=1710>). Zogby International (15-6-2009). Consultado el 19 de junio de 2009.
- [9] Univ. of Iowa study (Jan 2005) (<http://www.cs.uiowa.edu/~asignori/web-size/>)
- [10] The size of the World Wide Web (<http://www.worldwidewebsite.com/>)
- [11] « II. How Censorship Works in China: A Brief Overview (<http://www.hrw.org/reports/2006/china0806/3.htm>)». Human Rights Watch. Consultado el 20-02-2008.
- [12] « II.Google amenaza con cerrar su buscador en China (http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/Google/amenaza/cerrar/buscador/China/elpepatec/20100113elpepatec_1/Tes)». El País. Consultado el 13-01-2010.

Bibliografía

- Castells, M.: *La galaxia Internet – Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona (Plaza & Janés), 2001.
- Echeverría, J.: *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona (Destino), 1999.
- Metzner-Szigeth, A.: "El movimiento y la matriz" – Internet y transformación socio-cultural. (<http://www.oei.es/revistactsi/numero7/articulo04.htm>) En: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación (CTS+I), No. 7, 2006.
- Puentes, P.: *Análisis del movimiento en la Red*. Mérida - Venezuela (CIDIAT), 2010.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Internet**. Commons
-  Wikinoticias tiene noticias relacionadas con **Internet**. Wikinoticias
-  Wikcionario tiene definiciones para **Internet**. Wikcionario
- Estadísticas de uso de Internet por país (<http://www.internetworldstats.com>)
- Prueba de Velocidad (<http://www.testsdevelocidad.es>) de conexión a Internet.

ltg:Škārsteiklys

Tecnologías de la información y la comunicación

Las **tecnologías de la información y la comunicación** (**TIC**, **TICs** o bien **NTIC** para *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* o **IT** para «*Information Technology*») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.

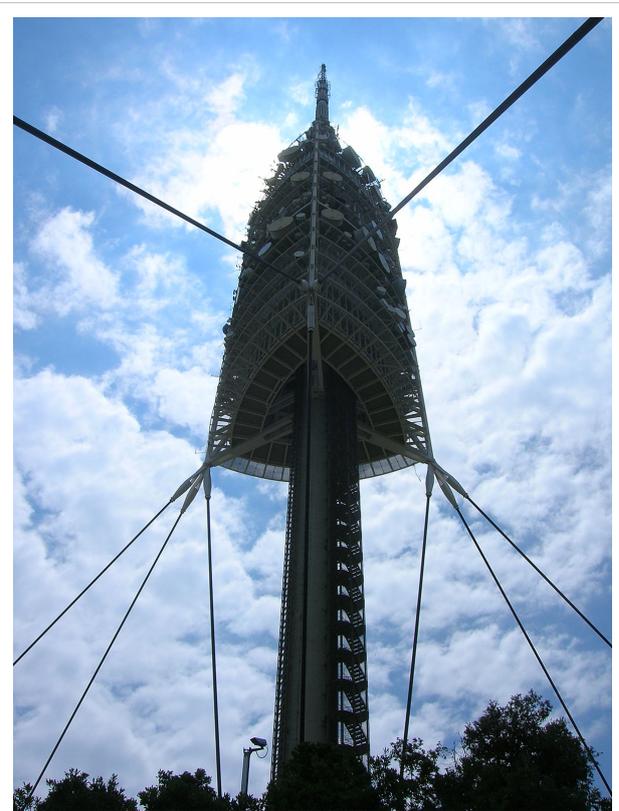
Por extensión, designan el sector de actividad económica.

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua" (*Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003*)^[1]

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir en un momento determinado la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las Tic como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

Historia

Se pueden considerar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como un concepto dinámico.^[2] Por ejemplo, a finales del siglo XIX el teléfono podría ser considerado *una nueva tecnología* según las definiciones actuales. Esta misma definición podría aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en la década de los 50 del siglo pasado. No obstante, hoy no se pondrían en una lista de TICs y es muy posible que actualmente los ordenadores ya no puedan ser calificados de nuevas tecnologías. A pesar de esto, en un concepto amplio, se puede considerar que el teléfono, la televisión y el ordenador forman parte de lo que se llama TIC, tecnologías que



Torre de telecomunicaciones de Collserola, (Barcelona).

favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual.

Después de la invención de la escritura, los primeros pasos hacia una sociedad de la información estuvieron marcados por el telégrafo eléctrico, después el teléfono y la radiotelefonía, la televisión e internet accesible gracias a los proveedores. La telefonía móvil y el GPS han asociado la imagen al texto y a la palabra «sin cables», internet y la televisión son accesibles en el teléfono móvil que es también una máquina de hacer fotos.^[3]

El acercamiento de la informática y de las telecomunicaciones, en el último decenio del siglo XX se han beneficiado de la miniaturización de los componentes, permitiendo producir aparatos «multifunciones» a precios accesibles, desde los años 2000.

Los usos de las TIC no paran de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la Brecha digital,^[4] y social y la diferencia entre generaciones. Desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque, a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa (*TIC al servicio del desarrollo sostenible*) pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a los discapacitados (ciegos que usan sintetizadores vocales avanzados), los TIC tienden a tomar un lugar creciente en la vida humana y el funcionamiento de las sociedades.^[5]

Algunos temen también una pérdida de libertad individual (efecto *Gran hermano*, intrusismo creciente de la publicidad dirigida y no deseada...). Los prospectivistas,^[6] piensan que las TIC tendrían que tener un lugar creciente y podrían ser el origen de un nuevo paradigma de civilización.

| Servicio | Verano 2006 (EU25) | Verano 2007 (EU27) | Verano 2008 (EU27) |
|--|--------------------|--------------------|--------------------|
| Total acceso telefónico | 97 | 95 | 95 |
| Acceso telefónico fijo | 78 | 72 | 70 |
| Acceso telefónico móvil | 80 | 81 | 83 |
| Acceso telefónico fijo y móvil | 61 | 58 | 57 |
| Acceso telefónico fijo, pero no móvil | 18 | 22 | 24 |
| Acceso telefónico móvil, pero no fijo | 18 | 15 | 14 |
| Ordenador personal | 52 | 54 | 57 |
| Acceso a internet desde casa | 40 | 42 | 49 |
| Acceso a Banda ancha | 23 | 28 | 36 |
| ADSL | 19 | 22 | 29 |
| Módem cable | 4 | 6 | 7 |
| Acceso a Banda estrecha | 16 | 12 | 10 |
| Router Wi-Fi | 11 | 14 | 22 |
| Total Televisión | 52 | 54 | 57 |
| Televisión terrestre analógica | 50 | 45 | 51 |
| Televisión digital terrestre (TDT) | 5 | 7 | 12 |
| Televisión por cable | 33 | 35 | 34 |
| Satélite | 22 | 21 | 22 |
| Paquetes de servicio | 18 | 20 | 29 |

Un concepto nuevo

A nadie sorprende estar informado minuto a minuto, comunicarse con gente del otro lado del planeta, ver el video de una canción o trabajar en equipo sin estar en un mismo sitio. Con una rapidez impensada las Tecnologías de la información y comunicación son cada vez más, parte importante de nuestras vidas. Este concepto que también se llama Sociedad de la información, se debe principalmente a un invento que empezó a formarse hace unas cuatro décadas: internet. Todo se gestó como parte de la Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPANET) creada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América, pensada para comunicar los diferentes organismos del país. Sus principios básicos eran: ser una red descentralizada con múltiples caminos entre dos puntos, y que los mensajes estuvieran divididos en partes que serían enviados por caminos diferentes. La presencia de diversas universidades e institutos en el desarrollo del proyecto hizo que se fueran encontrando más posibilidades de intercambiar información. Se crearon los correos electrónicos, los servicios de mensajería y las páginas web. Pero no es hasta mediados de la década de los noventa -cuando ya había dejado de ser un proyecto militar- que se da la verdadera explosión de internet. Y a su alrededor todo lo que conocemos como Tecnologías de la información y comunicación.^[8]

El desarrollo de internet ha significado que la información esté ahora en muchos sitios. Antes la información estaba concentrada, la daban los padres, los maestros, los libros. La escuela y la universidad eran los ámbitos que concentraban el conocimiento. Hoy se han roto estas barreras y con internet hay más acceso a la información. El principal problema, es la calidad de esta información. También se ha agilizado el contacto entre personas, y también entre los que hacen negocios. No hace falta moverse para cerrar negocios en diferentes ciudades del mundo o para realizar transacciones en cualquier lugar con un sencillo clic. Hasta muchos políticos tienen su blog o vídeos en YouTube, dejando claro que las TIC en cuarenta años -especialmente los últimos diez (2000-2010)- han modificado todos los aspectos de la vida.^[9]

En parte, estas nuevas tecnologías son inmateriales, ya que la materia principal es la información; permiten la interconexión y la interactividad; son instantáneas; tienen elevados parámetros de imagen y sonido. Al mismo tiempo las nuevas tecnologías suponen la aparición de nuevos códigos y lenguajes, la especialización progresiva de los contenidos sobre la base de la cuota de pantalla (rompiendo la cultura de masas) y dando lugar a la realización de actividades inimaginables en poco tiempo.^[10]

El concepto presenta dos características típicas de las nociones nuevas:

- Esta frecuentemente evocado en los debates contemporáneos.
- Su definición semántica queda borrosa y se acerca a la de la sociedad de la información.^[11]

El advenimiento de internet y principalmente del Web como medio de comunicación de las masas y el éxito de los blogs, de wikis o de tecnologías Peer-to-peer confieren a los TIC una dimensión social. Gérard Ayache en *La gran confusión*, habla de « hiperinformación» para subrayar el impacto antropológico de las nuevas tecnologías.^[12] Numerosos internautas consideran internet como una tecnología de relación.

Las tecnologías

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Se puede reagrupar las TIC según:

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

Las redes

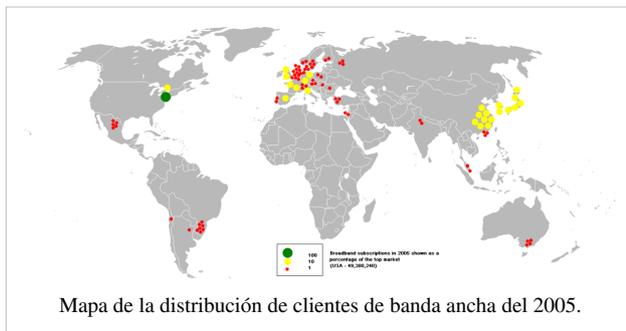
A continuación se analizan las diferentes redes de acceso disponibles actuales.

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 de que no tiene todas las ventajas características de la banda ancha, 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 hogares con línea telefónica es muy alto, excepto en Austria, Finlandia y Portugal. En estos países es muy fuerte el efecto de sustitución de la línea fija por una móvil.^[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 eran de banda estrecha. En 2009, el 97% de los accesos a internet son ya por la banda ancha. Casi el 95% es superior o igual a 1 Mbps.^[14]

Banda ancha



La banda ancha originariamente hacía referencia a la capacidad de acceso a internet superior a los de un acceso analógico (56 kbps en un acceso telefónico básico o 128 kbps en un acceso básico RDSI). A pesar de que el concepto varía con el tiempo en paralelo a la evolución tecnológica. Según la Comisión federal de Comunicaciones de los EEUU (FCC) se considera banda ancha el acceso a una velocidad igual o superior a los 200 kbps, como mínimo en un sentido. Para la

Unión Internacional de telecomunicaciones el umbral se sitúa en los 2 Mbps.^[15]

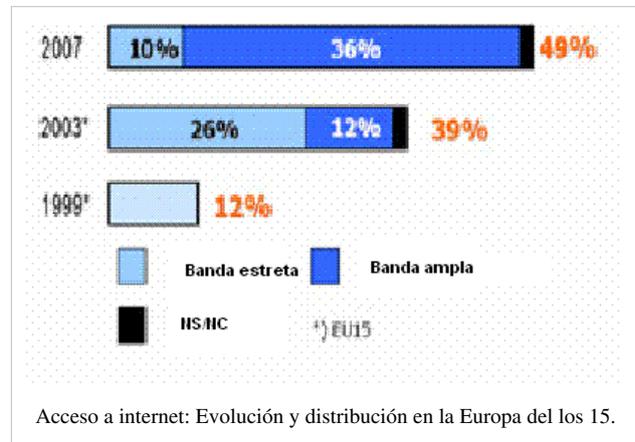
Según los países, se encuentran diferentes tecnologías: la llamada FTTH (fibra óptica hasta el hogar), cable (Introducido en principio por distribución de TV), el satélite, el rDSL (soportado en la red telefónica tradicional) y otros en fase de desarrollo. El modelo de desarrollo de la conectividad en cada país ha sido diferente, y las decisiones de los reguladores de cada país han dado lugar a diferentes estructuras de mercado.

En el gráfico se ve la evolución del acceso a internet, desde 1999 hasta el 2007, y como crece el componente de la banda ancha.

Como ya se ha dicho, internet está evolucionando muy rápidamente con un gran incremento de contenidos pesados (videos, música...) Por este motivo, los operadores se están encontrando en muchas ocasiones que las redes tradicionales no tienen suficiente capacidad para soportar con niveles de calidad adecuada el tránsito que se comienza a generar, y además el problema crecerá con el tiempo, dado las actuales proporciones de crecimiento. Algunos operadores de países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) están actualizando sus redes, llevando fibra hasta los hogares (FTTH- Fibre-to-the-home) y fibra a los edificios (FTTB-

Fibre-to-the-building). En diciembre de 2007, el número de accesos a banda ancha mediante fibra suponía ya un 9% del total a los países de la OCDE, un punto porcentual más que un año anterior. El ADSL continúa mostrando una superioridad con un 60% de las líneas de banda ancha y el cable mantiene la segunda posición con un 29%..

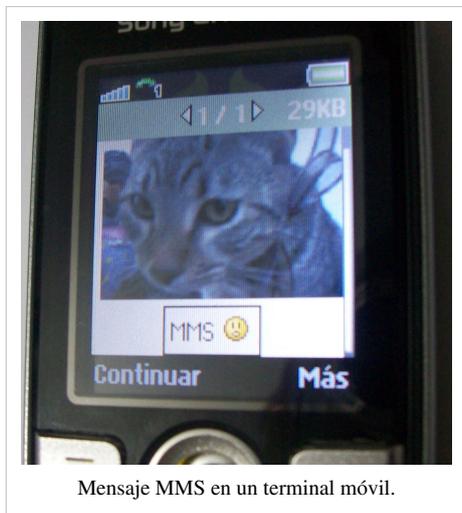
Este desarrollo de la tecnología de la fibra óptica no es uniforme entre los diferentes países de la OCDE. Son los países asiáticos (Japón y Corea del Sur con un 44,5% y un 39,2% de las conexiones de banda ancha con esta tecnología), después de crecimientos espectaculares de 14,5 puntos y 15 puntos porcentuales respectivamente en año y medio, que absorben prácticamente todo el crecimiento de este tipo de tecnología; en Europa con un 1% de las conexiones, justo ha empezado la renovación de la tecnología actual por la fibra óptica.



Durante el año 2007, en los países de la Unión Europea el porcentaje de líneas ADSL sobre el total de accesos de banda ancha era del 80,3%. Juega a favor de las tecnologías xDSL los costes de implantación, y el desarrollo del ADSL 2+, de más gran capacidad y abasto.^[16]

Los motivos para preferir conexiones de banda ancha son el no tener la línea telefónica ocupada, la velocidad del acceso y la posibilidad de estar siempre conectado. Así como el acceso a nuevos servicios relacionados con la fotografía, la descarga de música o vídeos. De menor manera, en el hogar, el equipo de conexión a internet (módem/router) permite crear un entorno de red.

Telefonía móvil



Mensaje MMS en un terminal móvil.

En todo el mundo la telefonía fija ha estado superada en número por los accesos de telefonía móvil, a pesar de ser un tipo de acceso que se encuentra desde hace menos años en el mercado. Se debe a que las redes de telefonía móvil son más fáciles y baratas de desplegar.

El número de líneas móviles en el mundo continúa en crecimiento, a pesar que el grado de penetración en algunos países está cerca de la saturación. De hecho, en Europa la media de penetración es del 119%.^[17]

Las redes actuales de telefonía móvil permiten velocidades medias competitivas en relación con las de banda ancha en redes fijas: 183 kbps en las redes GSM, 1064 kbps en las 3G y 2015 kbps en las WiFi.^[18] Esto permite el acceso a internet a usuarios con alta movilidad, en vacaciones, o para los que no tienen acceso fijo. Y de

hecho, se están produciendo crecimientos muy importantes del acceso a internet de banda ancha desde móviles y también desde dispositivos fijos pero utilizando acceso móvil. Este crecimiento será un factor clave para dar un nuevo paso en el desarrollo de la Sociedad de la Información. Las primeras tecnologías que permitieron el acceso a datos aunque a velocidades no excesivas fueron el GPRS y el EDGE, ambas pertenecientes a lo que se denomina 2.5G. Aunque, la banda ancha en telefonía móvil empezó con el 3G que permitía 384 kbps y que ha evolucionado hacia el 3.5G, también denominado HSPA (High Speed Packet Access) que permite hasta 14 Mbps de bajada HSDPA (High Speed Downlink Packet Access) y teóricamente 5,76 Mbps de subida si se utiliza a más HSUPA (High Speed Uplink Packet Access); estas velocidades son, en ocasiones, comparables con las xDSL, y en un futuro

no muy lejano también se prevee que empiecen a estar disponibles tecnologías más avanzadas, denominadas genéricamente Long Term Evolution o redes de cuarta generación y que permitirán velocidades de 50 Mbps.^[19]

El ritmo de implantación de la tecnología 3G en el mundo es muy irregular, mientras en Japón los usuarios de 3G son mayoría, en otras zonas, también desarrolladas como Bélgica, es residual.^{[20] [21]}

Estas tecnologías son capaces en teoría de dar múltiples servicios (imagen, voz, datos) en altas velocidades, aunque en la práctica la calidad del servicio es variable.

La evolución del teléfono móvil ha permitido disminuir su tamaño y peso que nos hace la vida mas fácil ya que nos permite comunicarse desde casi cualquier lugar. Aunque su principal función es la comunicación de voz, como el teléfono convencional, su rápido desarrollo ha incorporado otras funciones como son cámara fotográfica, agenda, acceso a internet, reproducción de vídeo e incluso GPS y reproductor mp3.

Redes de televisión

Actualmente hay cuatro tecnologías para la distribución de contenidos de televisión, incluyendo las versiones analógicas y las digitales:

- La televisión terrestre, que es el método tradicional de librar la señal de difusión de TV, por ondas de radio transmitida por el espacio abierto. En este apartado estaría la TDT.
- La televisión por satélite, libra la señal vía satélite.
- La televisión por cable es una forma de provenir la señal de televisión directamente a los televisores por cable coaxial.
- La televisión por internet traduce los contenidos en un formato que puede ser transportado por redes IP, por eso también es conocida como Televisión IP.



Unidad móvil de una TV japonesa.

En cuanto a la televisión por pago, el primer trimestre de 2008 muestra un estancamiento en las modalidades de cable y de satélite mientras que la IPTV crece considerablemente respecto a los datos de un año antes, consiguiendo en España los 636000 usuarios a finales del 2007. Los países con un número más importante de suscriptores son Francia (4 millones) y Corea del Sur (1,8 millones). En el año 2008 se introduce la TV sobre el terminal móvil, que en el primer trimestre del 2008 consigue miles de clientes.^[22] Bajo esta modalidad se ofrece un amplio catálogo de canales de televisión y de vídeos y se preveen diversas opciones de comercialización, con el pago por acceso a un paquete de canales o pago por consumo.

Las redes de televisión que ofrecen programación en abierto se encuentran en un proceso de transición hacia una tecnología digital (TDT). Esta nueva tecnología supone una mejora en la calidad de imagen, a la vez que permite nuevos servicios. En España, durante un tiempo convivirán ambos sistemas, hasta el día 3 de abril de 2010 en que las emisoras de televisión dejaran de prestar sus servicios mediante la tecnología analógica para ofrecer únicamente la forma digital. Para poder sintonizar la televisión utilizando la tecnología digital, es necesario realizar dos adaptaciones básicas: adaptación de la antena del edificio, y disponer de un sintonizador de TDT en el hogar, que ha ido creciendo en forma continúa, cosa que supone que la población ya es consciente de la situación y no está esperando al último momento para prepararse. Destaca un cambio importante de tendencia en la forma de adquirir los sintonizadores ya que al principio se adquirían como dispositivos independientes para conectar externamente a los televisores; mientras ya estos sintonizadores se compran incorporados a la propia televisión o en otros dispositivos como el DVD. De esta manera, el número acumulado de descodificadores integrados ha ultrapasado los no integrados.

A pesar del número de hogares preparados para la recepción de la televisión digital, aún la cuota de pantalla conseguida no es demasiado significativa, a pesar del elevado crecimiento durante el último año 2009. Esto es debido a que muchos hogares están preparados para la recepción del señal digital pero aún continúan sintonizando los canales en analógico. Por este motivo, un poco menos de la mitad de los hogares preparados para recibir la TDT

están utilizando esta posibilidad.

Redes en el hogar

Cada día son más los dispositivos que se encuentran en el interior de los hogares y que tienen algún tipo de conectividad. También los dispositivos de carácter personal como el teléfono, móvil, PDA..., son habituales entre los miembros de cualquier familia. La proliferación de esta cantidad de dispositivos es un claro síntoma de la aceptación de la Sociedad de la Información, aunque también plantea diversos tipos de problemas, como la duplicidad de información en diferentes terminales, datos que no están sincronizados, etc. Por este motivo surge la necesidad de las redes del hogar. Estas redes se pueden implementar por medio de cables y también sin hilos, forma ésta mucho más común por la mayor comodidad para el usuario y porque actualmente muchos dispositivos vienen preparados con este tipo de conectividad.^[23] Es muy común que los internautas dispongan de redes sin hilos Wi-Fi, y



Router con Wi-Fi.

dos de cada tres ya las han incorporado en su casa. España se sitúa en segunda posición, por detrás tan sólo de Luxemburgo y muy por encima de la media europea que es un 46%. En general y en todos los países las cifras son muy superiores a las mostradas un año antes, con el crecimiento medio de 12 puntos porcentuales en la Unión Europea.^[24]

Además de la simple conexión de dispositivos para compartir información, son muchas las posibilidades de las tecnologías TIC en los hogares. En un futuro próximo una gran cantidad de servicios de valor añadido estarán disponibles en los hogares e incluirán diferentes campos, desde los servicios relacionados con el entretenimiento como la posibilidad de jugar online y servicios multimedia, hasta los servicios e-Health o educativos que suponen un gran beneficio social, sobre todo en zonas más despobladas. Lo que potenciará aún más la necesidad de redes dentro del hogar.^[25]

Los terminales

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 continúa 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.^[26]

Las novedades que hacen referencia a la capacidad y a la miniaturización de los dispositivos de almacenaje son los que han permitido la creación de un conjunto de nuevos dispositivos portátiles que administren contenidos multimedia, como los reproductores portátiles de MP3 o de vídeo.^[27]

Empieza a ser habitual la venta de ordenadores personales para ser ubicados en la sala de estar y que centralicen el almacenamiento y difusión de contenidos digitales en el hogar, conocidos por las siglas inglesas HTPC (Home Theater Personal Computer) o Media Center PC, y agrupan funciones como el almacenaje de música y vídeo en formatos digitales; la substitución del vídeo doméstico por la grabación de programas de televisión, la posibilidad de ver TV con facilidades de time shifting (control de la emisión en vivo como si fuera una grabación); hacer servir el televisor como monitor para visualizar página web. Esto es posible por el desarrollo de un programador específico para este tipo de ordenadores.



Frontal de un PC Home Theater con teclado.

Los años 2005 y 2006 fueron el momento de la aparición de nuevas generaciones de dispositivos en el mundo de las consolas.^[28] Según Yves Guillemot, CEO d'Ubisoft, la próxima generación de consolas empezará el año 2011 o 2012, cuando las grandes compañías actuales (Nintendo, Sony y Microsoft) darán un nuevo paso en busca de más y mejores formas de entretenimiento interactivo. Además de las mejoras tecnologías de sus componentes se ha dado el salto hacia la utilización de la alta definición de las imágenes y del relieve en el almacenamiento del soporte DVD en modelos con formatos Blu-ray.^[29] Han aparecido nuevas consolas para público de más edad y caracterizadas por un mejor acabado y mejores características técnicas.^[30]

Otro hecho fundamental ha sido el abaratamiento de los televisores con tecnología plasma y de cristal líquido como consecuencia de las mejoras en los procesos de fabricación y en la gran competencia en este segmento del mercado. Desde el punto de vista de la tecnología cabe destacar la gran madurez que ha conseguido la tecnología OLED que puede convertirla en competencia de las dichas de plasma o TFT. Esta renovación hacia nuevos tipos de terminales tiene su importancia, ya que la TV es el único dispositivo en todos los hogares, y es alto su potencial para ofrecer servicios de la Sociedad de la Información.

Los televisores planos con tecnología TFT/LCD ya están presentes en el 29 % de los hogares.^[31] El televisor actúa como catalizador a la hora de adquirir nuevos terminales, como el vídeo o el DVD, yéndose en camino de las «tres pantallas»,^[32] {término que indica la realidad según la cual los usuarios utilizan las pantallas de tres dispositivos diferentes: televisión, PC y móvil para visionar vídeos, ya sean de naturaleza DVD, online o TV. Este hecho marca la evolución del hogar digital; ya están algunos los dispositivos en el mercado que permiten transmitir vídeo entre terminales, como el iTV de Apple, que permite descargar películas de internet y verlas al instante en el televisor mediante una conexión WI-FI. Son muchos los usuarios para los que las dos pantallas «PC» y «TV» son habituales, las tres pantallas aún no han alcanzado un grado de penetración tan alto por el bajo nivel de inclusión del vídeo sobre móvil.

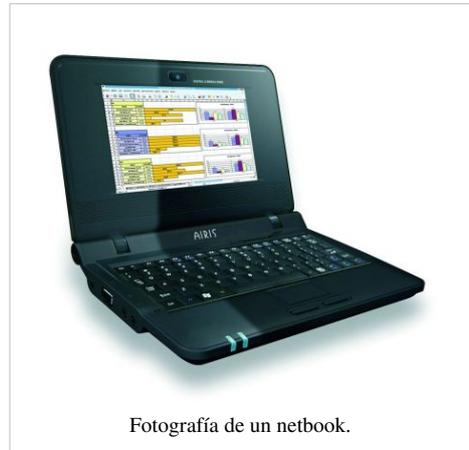
A pesar que hay un 43% de personas que utiliza el PC para ver vídeos, suelen ser cortos del estilo YouTube o películas en DVD, mientras que los programas más largos se continúan viendo a través de la televisión. En cuanto al resto de dispositivos, los teléfonos fijos y móviles son los más habituales en los hogares entre los dedicados a la comunicación. También se remarca la fuerte presencia de equipos de música de alta fidelidad.

El equipamiento del hogar se complementa poco a poco con otros dispositivos de ocio digital. Seis de cada diez hogares disponen de DVD, uno de cada cuatro tiene cámara de fotos digital. Una evolución menor ha tenido el home cinema o la videocámara digital, que experimentan un crecimiento muy bajo en los últimos años.

Ordenador personal

Según datos de Gartner el número de PC superó en el 2008 los mil millones en el mundo.^[33] encontrándose más del 60% en los mercados más maduros como los EUA, Europa y Japón. A pesar de la crisis económica en el segundo trimestre de 2008, el crecimiento fue del 16%, aunque se espera un descenso del 6% en el 2009,^[34] a pesar del crecimiento en países como la China, India y Brasil, por el gran ritmo de adopción de la Sociedad de la Información en estos países y también por la tendencia al abaratamiento de los costes. En Europa, el porcentaje de hogares con ordenador es muy alta, por encima del 55%. España con un 46%, se encuentra por debajo de la media europea.^[35] En cuanto a la tipología de los ordenadores, los de sobremesa están más extendidos que los portátiles en todos los países de la Unión Europea. Esto se debe en gran parte en que hasta hace poco tiempo, los ordenadores portátiles tenían precios muy superiores a los de sobremesa y tenían unas prestaciones inferiores. El porcentaje de hogares que sólo tienen ordenador fijo disminuye en los países que alcanzan mayor grado de desarrollo relativo a la Sociedad de la Información, como Dinamarca, Holanda, Suecia, Finlandia y Luxemburgo donde el número de hogares con ordenador portátil sobrepasa el 30%.^[36] El incremento en el número de ordenadores portátiles guarda relación con diferentes hábitos de los usuarios que están dejando de entender el ordenador como un dispositivo de uso comunitario para convertirlo en un dispositivo personal.^[37] En general el propietario de ordenador portátil suele ser gente más avanzada tecnológicamente; el perfil se corresponde, por un lado, con usuarios jóvenes (más de tres cuartas partes se encuentran por debajo de los 45 años); y por otra parte tienen un comportamiento totalmente diferente, más interesados en ver vídeos en la Web, hacer servir la red del hogar para descargar música y vídeos, y para escuchar audio. Otro factor importante que explica el boom actual de los ordenadores portátiles respecto a los de sobremesa es la gran bajada de precios que han experimentado. Así, según datos de NPD, el precio de los portátiles ha disminuido un 25% entre junio del 2006 y junio del 2008 frente al 1% de descenso en los de sobremesa.^[38] ^[39]

Durante el año 2008 se ha asistido al nacimiento del concepto del netPC, netbook o subportátil, que tiene su origen en la iniciativa OLPC (One Laptop per Child, Un ordenador para cada niño) impulsada por el guru Nicholas Negroponte a fin de hacer accesible la Sociedad de la Información a los niños del Tercer mundo mediante la fabricación de un ordenador de bajo coste. Su desarrollo ha permitido dos cosas: tecnologías de equipos a un coste muy inferior del tradicional e incentivos a los fabricantes para intentar capturar un mercado incipiente y de enorme abasto potencial. Siguiendo este concepto, los fabricantes han desarrollado en los últimos años diversos modelos en esta línea. Esta nueva categoría de equipos, pequeños ordenadores portátiles que incorporan todos los elementos básicos de un ordenador clásico, pero con tamaño notablemente más pequeño y lo que es más importante un precio bastante inferior. El precursor ha sido el Ecc PC de Asus,^[40] que ha sido el único de estos dispositivos disponible en el mercado, aunque durante la segunda mitad del 2008 se ha producido una auténtica lluvia de ordenadores en este segmento de múltiples fabricantes.^[41]



Fotografía de un netbook.

Navegador de internet

La mayoría de los ordenadores se encuentran actualmente conectados a la red. El PC ha dejado de ser un dispositivo aislado para convertirse en la puerta de entrada más habitual a internet. En este contexto el navegador tiene una importancia relevante ya que es la aplicación desde la cual se accede a los servicios de la Sociedad de la Información y se está convirtiendo en la plataforma principal para la realización de actividades informáticas.



El mercado de los navegadores continúa estando dominado por Internet Explorer de Microsoft a pesar que ha bajado su cuota de penetración en favor de Firefox y de Safari. Apple ha realizado grandes esfuerzos para colocar Safari en un lugar relevante del mercado, y de hecho, ha hecho servir su plataforma iTunes para difundirlo, cosa que ha estado calificada de práctica ilícita por el resto de navegadores. NO obstante esto, y a pesar que ha subido su cuota de mercado y que cuenta con un 8,23% de penetración, aún se encuentra a mucha distancia de sus dos competidores principales.^[42] Parece de esta manera romperse la hegemonía completa que Microsoft ejerce en el sector desde que a finales de la década de los noventa se impuso sobre su rival Netscape. La función tradicional de un navegador era la de presentar información almacenada en servidores. Con el tiempo, se fueron incorporando capacidades cada vez más complejas. Lo que en un principio eran simples pequeñas mejoras en el uso, con el tiempo se han convertido en auténticos programas que en muchos casos hacen la competencia a sus alternativas tradicionales. En la actualidad existen aplicaciones ofimáticas muy completas que pueden ejecutarse dentro de un navegador: Procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos que cada vez incorporan más funcionalidades y que para muchos usos son capaces de reemplazar a sus alternativas del escritorio. Existen también aplicaciones tan complejas como el retoque fotográfico o la edición de vídeo, de forma que el navegador, unido a la disponibilidad cada vez más grande de la banda ancha, se está convirtiendo en la plataforma de referencia para las actividades informáticas. En 2008-2009 se dan dos hechos significativos, relacionados con navegadores web:

- La versión tres del navegador web Firefox incluye un gestor que permite que las aplicaciones online puedan ser ejecutadas cuando no se dispone de conexión a internet.
- Google ha entrado en el mercado de los navegadores con el lanzamiento de Chrome el mes de septiembre.^[43] Su principal diferencia respecto a los navegadores tradicionales es que su estructura interna se parece más a un sistema operativo que ejecuta aplicaciones web que a un navegador web clásico. Para Chrome, cada página web es un proceso diferente. Dispone de una herramienta de gestión de dichos procesos similar a la de un sistema operativo (como el Administrador de trabajo del Windows), que permite realizar acciones como acabar procesos que se han colgado (páginas web que no responden) o buscar el uso de recursos básicos del sistema. Esto, que parece innecesario para una página web convencional, es una gran facilidad para las páginas web que incluyen aplicaciones online (como, Gmail, Google Docs, etc.). Chrome complementa perfectamente Google Gears, un software para permitir el acceso off-line a servicios que normalmente sólo funcionan on-line.

Sistemas operativos para ordenadores

El número de personas que utilizan GNU/Linux como sistema operativo de cliente ha superado ligeramente el 1% (desde el 0,68% el año anterior). Mac OS, por su parte, llega al 9,73 (8%) y Windows un 87,9 (desde el 91%)^[44] ^[45] Durante el año 2007 Microsoft realizó el lanzamiento del sistema Windows Vista, que incluye diversas novedades; no obstante esto, después de quince meses en el mercado, su aceptación ha sido inferior al que se esperaba, con cuotas próximas al 15%, una penetración más baja que la de Windows XP en su momento. El motivo de este retardo es que este sistema necesita una maquinaria de gran potencia para poder funcionar correctamente, cosa que ha hecho que muchos usuarios y empresas al desinstalar sus versiones aparezcan problemas de uso. Por estos motivos Microsoft anunció el Windows 7, un nuevo sistema que reemplazará el Vista posiblemente el año 2009-2010. Se ha intentado que el nuevo sistema fuese ligero para cargarse más rápido y para poderse utilizar sin problemas en

ordenadores menos potentes.

Teléfono móvil

Los primeros dispositivos móviles disponían simplemente de las funcionalidades básicas de telefonía y mensajes SMS. Poco a poco se han ido añadiendo pantallas de colores, cámaras de fotos... En 2004 llegaron los primeros terminales UMTS y la posibilidad de videoconferencias. En el año 2005, los teléfonos fueron capaces de reproducir MP3, también, sistemas operativos y conexión a internet, destacando los Blackberry de la empresa Research in Motion (RIM). De esta manera, los usuarios empezaron a entender el móvil como una prolongación de sus Pcs en movimiento, cosa que ha hecho desembocar a una doble evolución: unos móviles más centrados en el entretenimiento que tienen como principal característica la capacidad multimedia, y móviles más centrados en la productividad que destacan por tener teclado qwerty y están optimizados para la utilización [[e-mail].

De todos los terminales, el teléfono móvil es uno de los más dinámicos por lo que a su evolución se refiere. La gran competencia entre los fabricantes por un mercado en continuo crecimiento ha comportado el lanzamiento de un gran número de novedades anualmente, y sobre todo a una reducción de los ciclos de vida con el consiguiente riesgo para las compañías que en algunas ocasiones, justo amortizan sus inversiones.

La crisis económica en la cual se encuentran gran parte de las economías, ha hecho que también el sector de los móviles se resienta y en el cuarto trimestre del 2008 se registró una caída del 12% de las ventas.^[46] En el año 2007 se incorpora el GPS a los móviles, y en el 2008 un 40% de los móviles vendidos en la zona EMEA (Europa, Oriente Medio y África) tiene incorporado el GPS, según Canals.^[47] ^[48]

Se está viviendo un proceso de convergencia en los dispositivos móviles, que supondrían la suma de un sistema operativo (smartphones) y de PDAs con conexión sin cables. El dispositivo más famoso es el iPhone 3G, que marca un antes y un después ya que cambia la experiencia del usuario en cuanto a la navegación móvil. Además, el iPhone es un nuevo concepto de terminal, el sistema incluye la tienda de aplicaciones centralizada AppStore desde donde se pueden comprar aplicaciones especialmente diseñadas para el dispositivo que aprovecha toda su tecnología, como su interface táctil Multi-touch, el GPS, los gráficos 3D en directo y el audio posicional en 3D. Según datos de julio del 2008 hay miles de aplicaciones que permiten personalizar el terminal.^[49] También se puede disponer de aplicaciones web que faciliten el acceso y el uso de servicios que utilizan la red, como Facebook. El servicio Mobile M de Apple permite a todos los usuarios recibir mensajes de correo electrónico automáticamente al móvil a la vez que llegan al ordenador, pero también permite actualizar y sincronizar correos, contactos y agendas.^[50]

Según datos de M:metrics (EUA), el iPhone es el dispositivo móvil más popular para acceder a las noticias con un porcentaje del 85% de los usuarios de iPhone en enero de 2008.^[51] Estos datos reflejan un grado de aceptación de estos servicios completamente inusual y que se completa por el grado de utilización de otros servicios, el 30,9% de los propietarios de iPhone ven la televisión en el móvil, el 49,7% accedió a redes sociales durante el último mes y también son muy populares otros servicios como YouTube y GoogleMap (el 30,4% y el 36% respectivamente).^[52] <Otras empresas (Samsung y Nokia) han mejorado la interface de sus terminales. También Research in Motion ha lanzado la versión 9000 de su terminal móvil, la famosa Blackberry, con grandes mejoras en la navegación del iPhone.^[53] El uso del móvil crece y no sólo para hacer llamadas o enviar mensajes y es que todos estos terminales y funciones ayudan a extender la Sociedad de la Información, a pesar que tienen más funciones que las que realmente reclamen los usuarios. Por ejemplo, en el caso de la cámara de fotos y del bluetooth, más de la mitad de los usuarios que disponen de estas capacidades no hacen uso de ellas.^[54]

Televisor

El televisor es el dispositivo que tiene el grado de penetración más alto en todos los países de la Unión Europea, un 96% de los hogares tienen como mínimo un televisor, y en tres países: Malta, Luxemburgo y Chipre esta tasa llega al 100%.^[55]



A pesar de la alta tasa en todos los países, hay algunas diferencias de origen cultural, más alta en los países mediterráneos e inferior a los países nórdicos: curiosamente Suecia y Finlandia ocupan las últimas posiciones, justo al contrario de la posición que ocupan a casi todos los indicadores que están relacionados con la Sociedad de la Información. Por esta alta tasa de penetración, durante mucho tiempo se consideró que podría ser el dispositivo estrella del acceso a la Sociedad de la Información, no obstante esto, durante el año 2007 sólo un 2% accedió a internet por esta puerta de entrada.

La renovación del parque de televisores está cambiando drásticamente el tipo de estos terminales en los hogares. Las nuevas tecnologías, como el plasma, el TFT o el OLED han

desplazado completamente a los televisores de tubo de rayos catódicos, que han quedado como residuales en las gamas más bajas y de pequeñas dimensiones, esta popularidad de los televisores avanzados tiene como consecuencia una bajada continua de los precios. A pesar que la venta de televisores tradicionales casi ha desaparecido, el parque de televisores instalados suele tener una antigüedad alta, y se encuentra en un buen número de hogares la convivencia de ambos tipos de modelos.

Estos terminales empiezan a incluir otras funcionalidades como el sintonizador de TDT que ya supera con amplitud a los televisores que no lo incluyen, disco duro o puerto de USB, o en los casos más avanzados conexión sin hilo, Bluetooth y Wi-fi.

El año 2008, Samsung y Sony presentaron televisores OLED de 31 pulgadas y con unos 8 milímetros de grueso. Esta tecnología permite obtener una nitidez de imagen y una gama e intensidad de colores que supera a cualquier otro producto actual, importante es el paso a las pantallas de 200 hertz.^[56]

Otro fenómeno que se está produciendo es la entrada de alta definición en muchos nuevos terminales.^[57] Hay dos “familias” de formatos de televisión de alta definición (HDTV) : 1920 píxels X 1080 líneas o 1280 píxels X 720 líneas. Según datos de Jupiter Research, en Europa un 11% de los televisores están preparados, aunque sólo un 5% utilizan esta finalidad. La resolución de las pantallas de ordenadores es un general muy superior a la de los aparatos de televisión tradicionales; ha empezado un proceso de convergencia entre ambos tipos de pantallas.

Reproductores portátiles de audio y vídeo

Desde el 2005, el mercado de los reproductores portátiles se encuentra en un proceso de renovación hacia aquellos dispositivos que son capaces de reproducir MP3 y MP4. Todas las otras formas de audio, como los dispositivos analógicos (radios), y dispositivos digitales (lectores de CD en todos los formatos), se encuentran en claro retroceso. El proceso de renovación se encuentra con la convergencia de diversas funciones en un mismo aparato, como por ejemplo el teléfono móvil que muchas veces incorpora funciones de audio como reproductor de MP3 o radio.

Consolas de juego

Durante el año 2007, se produjo una explosión en las ventas en el mundo de videoconsolas. Las nuevas consolas PlayStation 3 de Sony, Nintendo Wii de Nintendo,^[58] y Xbox 360 de Microsoft renovaron el panorama de las consolas ofreciendo a los usuarios una experiencia de «nueva generación». En enero del 2009 la consola Wii llegó al tercer lugar de uso de las consolas.^[59] Una parte importante del éxito de la consola Wii se basa en su enfoque innovador del concepto de los juegos que hacen que el jugador se involucre en hacer físicamente los movimientos de los juegos en que participa. Una parte importante radica en que ha sido capaz de crear una comunidad de juegos que saben sacar partido de las calidades diferentes de Wii, como el juego Wii Fit que incita a realizar deporte a la vez que se juega. También ha sabido atraer a gente de prestigio reconocido y de gran influencia mediática como Steven Spielberg que se ha iniciado en el mundo de los videojuegos con el juego Bloom Blox para esta consola. Así la supremacía también se consolida en el campo de los juegos donde de los cinco videojuegos más vendidos en el mundo al mayo de 2008, cuatro corresponden a la consola Wii.^[60] Han aparecido nuevas consolas para público de más edad y caracterizadas por un mejor acabado y mejores características técnicas, como la consola PSP de Sony, con una excelente pantalla, que permite incluso reproducir películas y un gran acabado.^[30]

Más de doscientos millones de videojuegos para consolas se vendieron en Europa durante el 2008, con un crecimiento del 18% respecto al año anterior.^[61] Las consolas han ido incluyendo un gran número de capacidades -en la línea de convergencia de dispositivos- principalmente opciones multimedia, como reproducir películas o escuchar música MP3.

Servicios en las TIC

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 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.

Un problema importante es el de la recepción de mensajes no solicitados ni deseados, y en cantidades masivas, hecho conocido como correo basura o spam. Otro problema es el que se conoce como phishing, que consiste en enviar correos fraudulentos con el objetivo de engañar a los destinatarios para que revelen información personal o financiera.

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.^[62] 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 Video, etc. son motores de búsqueda de vídeo.^[63]

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.^[64]

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; el scam, intermediación de transferencias.^[65]

Audio y música

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

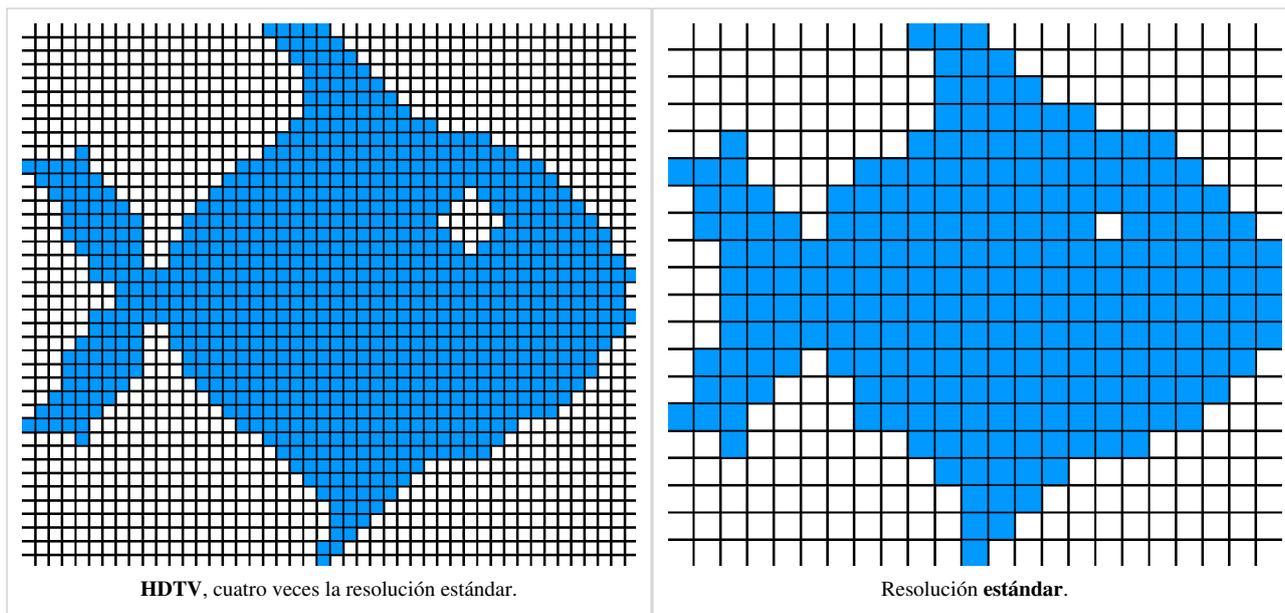
Un nuevo servicio relacionado con los contenidos de audio es el podcast, esta palabra viene de la contracción de iPod y Broadcast. Son ficheros de audio grabados por aficionados o por medios de comunicación, que contienen noticias, música, programas de radio, entre otros. Se codifican normalmente en MP3, 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.^[66]

TV y cine

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 concreto guías electrónicas de programación, servicios de información ciudadana y los relacionados con la administración y el comercio electrónico.

Comparación de los distintos formatos



Las emisiones en alta definición no acaban de imponerse en todo el mundo por la existencia de dos formatos posibles, cosa que obliga a las operadoras a escoger uno, con el riesgo de optar por la opción menos popular, otro motivo es la poca oferta de contenidos en alta definición.

Otro servicio, similar al audio, es el streaming de contenidos de TV. Ahora mismo hay numerosos lugares web que ofrecen el acceso a emisiones de TV por internet vía streaming, que permite escuchar y ver los archivos mientras se hace la transferencia, no siendo necesaria la finalización del proceso.

Comercio electrónico

El comercio electrónico es una modalidad de la compra en distancia que está proliferando últimamente, por medio de una red de telecomunicaciones, generalmente internet, fruto de la creciente familiarización de los ciudadanos con las nuevas tecnologías. Se incluyen las ventas efectuadas en subastas hechas por vía electrónica.

Según datos de Eurostat 2008, un 30 % de los europeos utilizaron internet para realizar compras de carácter privado durante el 2007, siendo Dinamarca (55%), y Holanda (55%), los que más lo usaron. Los que estaban en los últimos lugares eran Bulgaria y Rumanía (3%). Una de cada ocho personas en la Europa de los 27, evita las compras electrónicas por cuestiones de seguridad.^[67]

E-administración- E-gobierno

La tercera actividad que más realizan los internautas es visitar webs de servicios públicos, se encuentra sólo por detrás de la búsqueda de información y de los correos electrónicos. Es una realidad, que cada vez más usuarios de internet piden una administración capaz de sacar más provecho y adaptada a la sociedad de la información. La implantación de este tipo de servicios es una prioridad para todos los gobiernos de los países desarrollados.^[68]

Singapur y Canadá continúan liderando el mundo – con un 89 y 88 por ciento, respectivamente- en cuanto a la madurez de su servicio de atención respecto a impuestos, centro de la comunidad o pensiones. Esto se debe que ambos países desarrollan estrategias para conseguir una mejoría continua del servicio de atención al cliente en cada una de las cuatro áreas claves: «conocer el cliente, conectar, alinear el personal y no actuar en solitario»-^[44] ^[69] En los países de la Unión Europea el grado de evolución se mide por el grado de implantación y desarrollo de los veinte servicios básicos definidos en el programa eEurope 2005, y que se detallan a continuación: Servicios públicos a los ciudadanos:

- Pagos de impuestos.

- Búsqueda de ocupación.
- Beneficios de la Seguridad Social (tres entre los cuatro siguientes).
 - Subsidio de desocupación.
 - Ayuda familiar.
 - Gastos médicos (reembolso o pagos directos).
 - Becas de estudios.
- Documentos personales (pasaporte y permiso de conducir).
- Matriculación de vehículos (nuevos, usados e importados).
- Solicitud de licencias de construcción.
- Denuncias a la policía.
- Bibliotecas públicas (disponibilidad de catálogos, herramientas de búsqueda).
- Certificados (nacimiento, matrimonio).
- Matriculación en la enseñanza superior/universidad.
- Declaración de cambio de domicilio.
- Servicios relacionados con la Salud.

Servicios públicos a las empresas:

- Contribuciones a la Seguridad Social para empleados.
- Impuestos de sociedades: declaración, presentación.
- IVA: declaración, presentación.
- Registro de nuevas sociedades.
- Tramitación de datos para estadísticas oficiales.
- Declaraciones de aduanas.
- Permisos medioambientales (presentación de informes incluido).
- Compras públicas o licitaciones.

E-sanidad

Las TIC abren unas amplias posibilidades para la renovación y mejora de las relaciones paciente-médico, médico-médico y médico-gestor. El objetivo es mejorar los procesos asistenciales, los mecanismos de comunicación y seguimiento y agilizar los trámites burocráticos.

Educación

La formación es un elemento esencial en el proceso de incorporar las nuevas tecnologías a las actividades cotidianas, y el avance de la Sociedad de la Información vendrá determinado. El e-learning es el tipo de enseñanza que se caracteriza por la separación física entre el profesor y el alumno, y que utiliza internet como canal de distribución del conocimiento y como medio de comunicación. Los contenidos de e-learning están enfocados en las áreas técnicas. A través de esta nueva forma de enseñar al alumno y el docente pueden administrar su tiempo, hablamos de una educación asincrónica.

Todo esto introduce también el problema de la poca capacidad que tiene la escuela para absorber las nuevas tecnologías. En este sentido, otro concepto de Nuevas Tecnologías son las NTAE (Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación). El uso de estas tecnologías, entendidas tanto como recursos para la enseñanza como medio para el aprendizaje como medios de comunicación y expresión y como objeto de aprendizaje y reflexión (Quintana, 2004).

Entre los beneficios más claros que los medios de comunicación aportan a la sociedad se encuentran el acceso a la cultura y a la educación, donde los avances tecnológicos y los beneficios que comporta la era de la comunicación lanzan un balance y unas previsiones extraordinariamente positivas. Algunos expertos han incidido en que debe existir una relación entre la información que se suministra y la capacidad de asimilación de la misma por parte de las personas, Por esto, es conveniente una adecuada educación en el uso de estos poderosos medios.

La educación en México ha de replantear sus objetivos, metas, pedagogías y didácticas. Las mismas fuerzas tecnológicas que harán tan necesario el aprendizaje, lo harán agradable y práctico. Las escuelas, como otras instituciones, están reinventándose alrededor de las oportunidades abiertas por la tecnología de la información. Las redes educativas virtuales se están transformando en las nuevas unidades básicas del sistema educativo, que incluyen el diseño y la construcción de nuevos escenarios educativos, la elaboración de instrumentos educativos electrónicos y la formación de educadores especializados en la enseñanza en un nuevo espacio social. En este sentido, en Argentina se lanzó un programa educacional a través del cual cada alumno de una escuela secundaria se hace acreedor de una netbook para poder tener acceso a las ventajas que las nuevas herramientas tecnológicas ofrecen.

Videojuegos

La industria del entretenimiento ha cambiado, el escenario tradicional donde la música y el cine estaba en primer lugar, ha cambiado y ahora dominan los videojuegos. Sobre todo la consola, utilizada principalmente con juegos fuera de línea, Hay una tendencia a utilizar cada vez menos el ordenador personal como plataforma de juegos, a pesar de la crisis económica, hay un aumento en el volumen de ventas de juegos y consolas.

Los juegos más vendidos en todo el mundo durante el 2009 son World of Warcraft y Second Life. El futuro de los juegos sigue la tendencia de convergencia del resto de aplicaciones. Por ejemplo, en los Estados Unidos, cuando empieza el proceso de creación de una película se diseñan conjuntamente film y videojuego y éste forma parte del merchandising.

Servicios móviles

La telefonía móvil es uno de los apartados que aporta más actividad a los servicios de las TIC. Además de las llamadas de voz, los mensajes cortos (SMS) es uno de los sistemas de comunicación más baratos, eficaces y rápidos que existen. Los mensajes multimedia (MMS) van ganando peso, poco a poco.

El móvil se ha convertido en un dispositivo individual, asociado a una persona y por lo tanto con una fuerte tendencia a la personalización: descarga de logos, imágenes y melodías son servicios muy demandados. Como ya se ha dicho en el apartado de terminales, los nuevos terminales permiten el acceso a otras plataformas, y así el 30,9% de los propietarios del iPhone ven la televisión en el móvil o el 49,7% acceden a redes sociales.

Nueva generación de servicios TIC

La mayor disponibilidad de banda ancha (10 Mbps) ha permitido una mayor sofisticación de la oferta descrita , se puede acceder a la TV digital, vídeo bajo demanda, juegos online, etc.

El cambio principal que las posibilidades tecnológicas han propiciado ha sido la aparición de fórmulas de cooperación entre usuarios de la red, donde se rompe el paradigma clásico de proveedor-cliente.

La aparición de comunidades virtuales o modelos cooperativos han proliferado los últimos años con la configuración de un conjunto de productos y formas de trabajo en la red, que se han recogido bajo el concepto de Web 2.0. Son servicios donde un proveedor proporciona el soporte técnico, la plataforma sobre la que los usuarios auto-configuran el servicio. Algunos ejemplos son:

Servicios Peer to Peer (P2P)

Es la actividad que genera más tráfico en la red. Se refiere a la comunicación entre iguales para el intercambio de ficheros en la red, donde el usuario pone a disposición del resto, sus contenidos y asume el papel de servidor. Las principales aplicaciones son eMule y Kazaa. La mayor parte de los ficheros intercambiados en las redes P2P son vídeos y audio, en diferentes formatos.

Blogs

Un blog, (en español también una bitácora) es un lugar web donde se recogen textos o artículos de uno o diversos autores ordenados de más moderno a más antiguo, y escrito en un estilo personal e informal. Es como un diario, aunque muchas veces especializado, dedicado a viajes o cocina, por ejemplo. El autor puede dejar publicado lo que crea conveniente.

Comunidades virtuales

Han aparecido desde hace poco años un conjunto de servicios que permiten la creación de comunidades virtuales, unidas por intereses comunes. Se articulan alrededor de dos tipos de mecanismos:

- Los etiquetados colectivos de información, para almacenar información de alguna manera (fotografías, bookmarks...). Un ejemplo sería el flickr
- Las redes que permiten a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. Las más conocidas son MySpace, Facebook, LinkedIn, Twitter.

Sus bases tecnológicas están basadas en la consolidación de aplicaciones de uso común en un único lugar. Se utilizan tecnologías estándares, como el correo electrónico y sus protocolos; http para facilitar las operaciones de subir y bajar información, tanto si son fotos o si es información sobre el perfil. Las características del chat también están disponibles y permiten a los usuarios conectarse instantáneamente en modalidad de uno a uno o en pequeños grupos.

Impacto y evolución de los servicios

En la tabla se puede ver cuales son los servicios más populares en Europa. Aunque los datos son del año 2005, marcan claramente la tendencia del estilo de vida digital.^{[44] [70]}

| Servicio | Reino Unido | Francia | Italia | Suecia | España | Alemania | Holanda |
|---------------------------------|-------------|---------|--------|--------|--------|----------|---------|
| Compras desde casa/alimentación | 35% | 6% | 9% | 12% | 14% | 23% | 9% |
| Compras desde casa / otros | 77% | 45% | 47% | 65% | 35% | 74% | 45% |
| Reserva de vuelos | 69% | 54% | 63% | 78% | 68% | 62% | 73% |
| Compra de propiedades | 11% | 4% | 4% | 5% | 4% | 13% | 14% |
| Chats por internet | 27% | 46% | 37% | 42% | 39% | 39% | 36% |
| Cursos / educación | 39% | 18% | 20% | 32% | 32% | 29% | 27% |
| Búsqueda por internet | 80% | 93% | 91% | 38% | 88% | 88% | 94% |
| Búsqueda de trabajo | 39% | 41% | 45% | 45% | 54% | 47% | 57% |
| Noticias | 45% | 66% | 70% | 69% | 68% | 56% | 71% |
| Descarga de música | 48% | 39% | 49% | 38% | 56% | 40% | 53% |
| Juegos | 28% | 35% | 31% | 32% | 34% | 24% | 40% |
| Comunidades | 17% | 21% | 22% | 16% | 18% | 32% | 19% |
| Blog | 7% | 10% | 14% | 7% | 20% | 10% | 11% |
| Creación de páginas web propias | 16% | 12% | 17% | 22% | 12% | 24% | 17% |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Álbumes fotográficos en la red | 29% | 35% | 26% | 17% | 32% | 33% | 24% |
| Otras actividades | 3% | 4% | 8% | 7% | 3% | 2% | 4% |

Papel de las TIC en la empresa

- Información, bajada de los costes;
 - Deslocalización de la producción (centros de atención a clientes)
 - Mejor conocimiento del entorno, mejora de la eficacia de las tomas de decisiones.
- A nivel de la estructura de la empresa y de la gestión del personal:
 - Organización menos jerarquizada, repartición sistemática y práctica de la información.
 - Mejor gestión de los recursos humanos.
- A nivel comercial:
 - Extensión del mercado potencial (comercio electrónico).
 - Una bajada de los costes logísticos.
 - Desarrollo de las innovaciones en servicios y respuestas a las necesidades de los consumidores
 - Mejora de la imagen de marca de la empresa (empresa innovadora).

Límites de la inversión en las TIC

- Problemas de rentabilidad:
 1. Costo del material, del Software, del mantenimiento y de la renovación.
 2. Es frecuente ver aparecer un equipamiento excesivo respecto a las necesidades y una sub-utilización de los software.
 3. Costo de la formación del personal, de su resistencia a los cambios.
 4. Costo general para la modificación de las estructuras, para la reorganización del trabajo, para la superabundancia de las informaciones.
 5. Costo debido al ritmo constante de las innovaciones (18 meses)-
 6. Rentabilidad difícilmente cuantificable o difícilmente previsible sobre los nuevos productos.
- Otras inversiones pueden ser igualmente benéficas:
 1. Investigación y desarrollo.
 2. Formación del personal.
 3. Formaciones comerciales, organizativas, logísticas.

Las mundialización de las TIC, permiten un acceso 24h/24, desde cualquier punto de la Tierra, a un conjunto de recursos (datos, potencia informática), que comporta también efectos perversos en términos de seguridad y de ética agravados por la internacionalización de determinadas actuaciones: chantaje, estafa, subversión, etc. Se puede afirmar que ningún gobierno, no ha conseguido una vigilancia o a imponer un respeto de reglas « mínimas consideradas comunes».

Efectos de las TIC en la opinión pública

Las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación están influyendo notoriamente en los procesos de creación y cambio de las corrientes de opinión pública. Objetos tan habituales como la televisión, el móvil y el ordenador, además de la radio, están constantemente transmitiendo mensajes, intentando llevar a su terreno a los oyentes, telespectadores o usuarios de estos medios. A través de mensajes de texto, correos electrónicos, blogs, y otros espacios dentro de internet, las personas se dejan influir sin apenas ser conscientes de ello, afirmando que creen esa versión porque «lo han dicho los medios» o «viene en internet». Estos son la vía de la verdad para muchos de los ciudadanos, sin saber que en ellos también se miente y manipula. Dependiendo de la edad, status social, nivel de

educación y estudios, así como de vida, trabajo y costumbres, las TIC tienen un mayor impacto o menos, se da más un tipo de opinión u otra y diferentes formas de cambiarla.

Aparte, también se forma la opinión pública en función de los intereses de los medios y otros agentes importantes en el ámbito de las TIC. Aquí se encuadran diferentes teorías, muy relevantes y conocidas todas ellas, de las que destacaremos dos: la Teoría de la espiral del silencio (Elisabeth Noëlle Neumann: «La espiral del silencio»^[71]) y la de las agendas de los medios. Cuando una persona se encuentra dentro de un debate o un círculo de personas, no expresará su opinión si sólo coincide con la de la minoría, por lo que su visión quedaría silenciada. También suele pasar que aunque intente hacerse oír, la otra visión es seguida por tanta gente que no se escuchará la de esa persona o grupo minoritario. La teoría de la agenda setting, o agenda de los medios se refiere a los temas que eligen los medios que sean de relevancia pública y sobre los que se tiene que opinar, en función de sus intereses. Así vemos que los medios son como cualquier persona física que mira sólo por su propio bien, y en función de esto, en el mundo se le dará visibilidad a una cosa u a otra.

Efectivamente, como menciona numerosos autores como Orlando J. D'Adamo en su obra "Medios de Comunicación y Opinión Pública",^[72] los medios son el cuarto poder. A través de ellos se forma y modifica la opinión pública en la era de la electrónica. Las nuevas tecnologías, más allá de democratizar su uso, la divulgación de la cultura, y ofrecer información para que los habitantes del planeta estén informados, tienen la capacidad de adormecer y movilizar grupos sociales por medio de esta comunicación de masas en las que se concretan las diferentes corrientes de opinión a través de personajes mediáticos y bien visibles.

Apertura de los países a las TIC

Cada año, el Foro Económico Mundial publica el índice del estado de las redes (Networked Readiness Index), un índice definido en función del lugar, el uso y el beneficio que puede extraer un país de las Tecnologías de la información y de las comunicaciones. Este índice tiene en cuenta más de un centenar de países (122 en 2006-2007) y permite establecer una clasificación mundial.^[73]

Vease también

- Aprendizaje colaborativo
- Trabajo colaborativo
- Comunidades de práctica
- Producción textual colaborativa

Enlaces externos

- Tecnologías en la educación ^[74]
- AulaTIC. Las TIC en el Aula ^[75]
- Las tecnologías de información y comunicación (TIC): Valor agregado al aprendizaje en la escuela ^[76]
- Informe sobre el estado actual de la Sociedad de la Información Internacional en España y comparativa de las comunidades autónomas ^[77] (en catalán)
- Fundación Observatorio para la Sociedad de la Información de Cataluña ^[78] (en catalán)
- Internet y nuevas tecnologías ^[79], artículos del Instituto Juan de Mariana
- Articulación de las TIC's en el ámbito educacional para la optimización del plan de mejora. (Chile) ^[80]^h
- NTIC Soc. Coop. And. 2º Grado. Un referente en Andalucía, aplicando el modelo del cooperativismo a la actividad de las Nuevas Tecnologías ^[81]
- Las TICs y el aprendizaje colaborativo" ^[82]

Referencias

- [1] Paliwala (2004). . Consultado el 30-11-2009.
- [2] Lynne Markus y Daniel Robey. « TIC y cambios organizativos (<http://www.bibsonomy.org/bibtex/2f56e5585190e040fbed9dc642cbb0e67/langkau>)» (en inglés). Consultado el 29-11-2009.
- [3] « Evolución tecnológica (http://pdf.rincondelvago.com/multimedia-i-comunicacio_multimedia-y-comunicacion.html)». Consultado el 29-11-2009.
- [4] « Brecha digital (http://www.ejgv.euskadi.net/r53-2291/es/contenidos/informacion/red_agentes/es_11024/adjuntos/Boletin_KIDEITU_4_es.pdf)». Consultado el 29-11-2009.
- [5] « Lista de referencias sobre TIC y sociedad (http://www.ejgv.euskadi.net/r53-2291/es/contenidos/informacion/red_agentes/es_11024/adjuntos/Boletin_KIDEITU_4_es.pdf)». Consultado el 29-11-2009.
- [6] « Visión prospectiva (http://ictnet.es/system/files/DigiWorld_2009_def.pdf)» (2009). Consultado el 29-11-2009.
- [7] « Eurobarómetro 293 (http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_293_full_en.pdf)» (en inglés). Consultado el 29-11-2009.
- [8] Atiar Rahman (2009). « Conceptos fundamentales y lista (http://www.streetdirectory.com/travel_guide/126188/technology/fundamental_concept_of_information_technology.html)» (en inglés). streetdirectory.com. Consultado el 29-11-2009.
- [9] Bruno Ortiz (2009). « En solo 40 años internet ha modificado nuestro mundo (<http://blogs.elcomercio.com.pe/vidayfuturo/2009/09/aunque-para-algunos-se-trata.html>)» (en español). Consultado el 29-11-2009.
- [10] « Desmitificando las TIC (<http://www.counterbalance.org/itdemyst/itdemyst-print.html>)» (en inglés). Consultado el 29-11-2009.
- [11] « *borrosidad* semántica (<http://www.tigweb.org/members/book.html?ISBN=014101038X>)». Consultado el 29-11-2009.
- [12] « Hiperinformation (<http://www.infometrie.net/fr/concepts.html>)» (en francés). L'institut infométrie (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [13] « La sustitución de teléfonos móviles por fijos sigue acelerándose (<http://www.lafllecha.net/canales/moviles/la-sustitucion-de-telefonos-moviles-por-fijos-sigue-acelerandose>)». La Flecha, tu diario de ciencia y tecnología (2007). Consultado el 29-11-2009.
- [14] . Fundación Telefónica (08-01-2008). Consultado el 29-11-2009.
- [15] Recomendación I.113 del Sector de Naturalización de la UIT, una capacidad de transmisión más rápida que la velocidad primaria de la red digital de servicios integrados (RDSI) a 1,5 o 2,0 Mbps
- [16] « Política europea en materia de banda ancha (<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/08/1831&format=HTML&aged=0&language=ES&guiLanguage=en>)». Press releases Rapid (28-11-2008). Consultado el 29-11-2009.
- [17] ACN (26-03-2009). « Los precios mensuales de la telefonía móvil en el estado español casi doblan los de la Unión Europea (<http://www.tinet.cat/portal/sheet-show.do?id=32703&ch=0>)» (en catalán). Tinet. Consultado el 29-11-2009.
- [18] {{ cita weburl = <http://www.canalpd.com/2008/08/01/7471-test+velocidad+internet+movi>título =Un test de velocidad de Internet móvillfechaacceso = 29-11-2009 lautor = lfecha=01-08-2008leditorial =Redacción CanalPDA
- [19] Ariadna González Ortiz (15-11-2008). « LTE, el salto al 4Gmóvil (<http://www.redestelecom.es/Reportajes/200812150038/LTE-el-salto-a-la-4G-movil.aspx>)». Redestelecom.es. Consultado el 29-11-2009.
- [20] « Implantación 3G (http://www.teleco.com.br/es/pais/es_3G.asp)». Teleco. Consultado el 29-11-2009.
- [21] « 3G por países (http://www.n-economia.com/fichas_neconomia/pdf/gr5/5_10.pdf)». N-economía. Consultado el 29-11-2009.
- [22] Kevin J. O'Brien (06-05-2008). « Mobile TV Spreading in Europe and to the U.S. (<http://biz.yahoo.com/nytimes/080506/1194771946810.html?.v=18>)» (en inglés). NYTimes.com. Consultado el 29-11-2009.
- [23] F.Camps. . ICT Domótica. Consultado el 29-11-2009.
- [24] « Eurobaròmetre 293, pàgina 57= (http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_293_full_en.pdf)» (en inglés). E-Communications Household Survey (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [25] Richard MacManus (21-02-2008). « Top Health 2.0 Web Apps (http://www.readwriteweb.com/archives/top_health_20_web_apps.php)» (en inglés). Read Write Web. Consultado el 29-11-2009.
- [26] Enter. « Equipamientos de los hogares (<http://enter2.ie.edu/publicdata/RpcApp.jsessionid=0BD831215AC5229825261D4F7244EA98?Resource=Front.Categoria.Datos&IdCat=513>)». Centro de Análisis de la Sociedad de la Información y las Telecomunicaciones. Consultado el 29-11-2009.
- [27] Jesús Maturana (01-03-2008). « Ejemplos de miniaturización: Relojes Multimedia (http://www.theinquirer.es/2008/03/01/ejemplos_de_miniaturizacion_relojes_multimedia.html)». Consultado el 29-11-2009.
- [28] José Manuel Gutiérrez Caballero (15-07-2007). « Tercera generació de consoles o qui mana aquí? (<http://www.naciodigital.cat/opinionacional/?seccio=noticies&accio=veure&id=289>)» (en catalán). Opinió Nacional. Consultado el 29-11-2009.
- [29] El HD DVD perdedor de la batalla.
- [30] « Wii una consola familiar (<http://www.ia-revolution.com/?p=96>)» (en inglés). Consultado el 29-11-2009.
- [31] Datos del 2008
- [32] « Las tres pantallas: TV, PC y celular (http://www.carrieryasoc.com/index.php?option=com_content&task=view&id=542&Itemid=1)». Carrier i Asoc. (27-11-2008). Consultado el 29-11-2009.
- [33] « Números de PC's en todo el mundo (<http://www.noticiascadadia.com/noticia/13815-el-numero-de-pcs-en-uso-en-todo-el-mundo-supera-ya-los-mil-millones-de-unidades/>)». Noticiascadadia (25-06-2008). Consultado el 29-11-2009.

- [34] Encarna Gonzalez (25-06-2009). « Gartner pronostica un descenso de las ventas de PC del 6 por ciento en 2009 (<http://www.idg.es/dealerworld/Gartner-pronostica-un-descenso-de-las-ventas-de-PC/seccion-actualidad/noticia-82270>)». Consultado el 29-11-2009.
- [35] « Eurobaròmetre 274, página 16= (http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_293_full_en.pdf)» (en inglés). E-Communications Household Survey (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [36] « Eurobaròmetre 249, página 41= (http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_293_full_en.pdf)» (en inglés). E-Communications Household Survey (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [37] « Ordenador de sobremesa vs portátil: ¿qué me compro? (<http://www.yanswersbloges.com/b4/2009/06/ordenador-de-sobremesa-vs-portatil-¿que-me-compro/>)» (15-06-2009). Consultado el 29-11-2009.
- [38] Sarah Bogaty. « Las ventas de Netbook suben, pero perjudicará el conjunto del mercado de PC's? (http://www.npd.com/press/releases/press_090122.html)» (en inglés). The NPD Group. Consultado el 29-11-2009.
- [39] Cyril Kowaliski (2008). « Los portátiles con Windows más baratos, los Mac más caros en 2006 (<http://techreport.com/discussions.x/15269>)» (en inglés). The Tech Report. Consultado el 29-11-2009.
- [40] « Asus (<http://www.asus.es/index.aspx?aspxerrorpath=/products.aspx>)». Consultado el 29-11-2009.
- [41] . TV3.cat (21-07-2009). Consultado el 29-11-2009.
- [42] « Porcentaje de penetración actual de los navegadores (<http://marketshare.hitslink.com/browser-market-share.aspx?qpid=0>)» (en inglés). Market Share. Consultado el 29-11-2009.
- [43] « ¿Por qué el nuevo crhome? (http://e-via.org/blog/index.php/2008/09/03/ipor_que_el_nuevo_google_crhome?blog=2)» (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [44] . Consultado el 29-11-2009.
- [45] (en inglés) Linux llega al 1 % (<http://techreport.com/discussions.x/16860>)
- [46] Mauro (05-02-2009). « Caída de ventas 2008 (<http://www.celularis.com/mercado/caen-12-las-ventas-de-moviles-en-el-ultimo-trimestre-de-2008.php>)». Celularis.com. Consultado el 29-11-2009.
- [47] « Móvil con GPS (<http://www.tecnogadgets.com/dmedia-f2-movil-con-gps/>)» (18-07-2006). Consultado el 29-11-2009.
- [48] « Un 40 % de móviles llevan GPS (<http://www.canalpda.com/2008/08/15/7573-almost+40+smart+phones+shipping+emea+have+gps+integrated>)» (en inglés) (15-08-2008). Consultado el 29-11-2009.
- [49] Martin (Julio 2008). « Aplicaciones para iTunes (<http://modificatuiphone.com/noticias/promocion-apple-mil-millones-de-aplicaciones-descargadas-de-la-app-store/>)». Consultado el 29-11-2009.
- [50] « Correos, contactos y candelarios (<http://www.apple.com/es/mobileme/>)». mobileme. Consultado el 29-11-2009.
- [51] « Estadísticas de iPhone según M-Metris (<http://www.faq-mac.com/ipodizados/estad-sticas-del-iphone-seg-n-m-metrics>)». ipodizados.com (08-04-2008). Consultado el 29-11-2009.
- [52] « Comscore M: METRICS: 80 percent of iPhone Users in France, Germany and the UK Browse the Mobile Web (http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2008/07/iPhone_Users_in_Europe_Browse_the_Web)» (en inglés). Comscore (11-07-2008). Consultado el 29-11-2009.
- [53] Javier Penalva (06-05-2008). « Blackberry 9000, primeros análisis (<http://www.xataka.com/moviles/blackberry-9000-primeros-analisis>)». Consultado el 29-11-2009.
- [54] « El uso de internet móvil crece un 30 por ciento (<http://www.idg.es/pcworldtech/El-uso-de-Internet-movil-crece-un-30-por-ciento/doc82588-Movilidad.htm>)». Nielsen Online (03-07-2011). Consultado el 29-11-2009.
- [55] « Eurobaròmetre 293, página 77= (http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_293_full_en.pdf)» (en inglés). E-Communications Household Survey (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [56] 50 Hz en el sistema PAL, por ejemplo
- [57] Resolución de pantalla de 1.280 x 720 o superior
- [58] La consola de Nintendo incorpora dos pantallas, una de ellas táctil
- [59] Alexander Sliwinski (2008). « Uso de las consolas (<http://www.joystiq.com/2008/06/05/nielsen-wii-usage-is-second-to-other-consoles/>)» (en inglés). eMarketer.com. Consultado el 29-11-2009.
- [60] « World of Warcraft, Playstation 2 Most Played in April 2009 (<http://blog.nielsen.com/nielsenwire/nielsen-news/world-of-warcraft-playstation-2-most-played-in-april-2009/>)» (en inglés). Nielsenwire (12-06-2009). Consultado el 29-11-2009.
- [61] « Venta de videojuegos para consolas en Europa y otros datos (<http://vgchartz.com/forum/thread.php?id=65466>)» (2008). Consultado el 29-11-2009.
- [62] « Buscadores (<http://www.searchoptimization.es/buscadores-search-engines/buscadores-search-engines.htm>)». Public Service Ads by Google. Consultado el 29-11-2009.
- [63] José Montero (2009). « Introducción a las arañas Web ([http://recuperacionorganizacioninformacionaces.net78.net/aranas_web_\(crawlers\)/aranas_web_\(crawlers\)_introduccion.html](http://recuperacionorganizacioninformacionaces.net78.net/aranas_web_(crawlers)/aranas_web_(crawlers)_introduccion.html))». Universidad Carlos III de Madrid. Consultado el 29-11-2009.
- [64] « La comodidad del banco en casa (<http://revista.consumer.es/web/es/20001201/internet/27218.php>)». Fundación Eroski. Consultado el 29-11-2009.
- [65] « Estudio sobre la seguridad de los bancos online (http://www.hispasec.com/directorio/laboratorio/articulos/EstudioBancaPhishing/estudio_banca_y_phishing.pdf)». Hispasec Sistemas (2004). Consultado el 29-11-2009.
- [66] Charles Gaba. « Unidades de iPop vendidas (http://www.systemshootouts.org/ipod_sales.html)» (en inglés). System Shootouts.com. Consultado el 29-11-2009.

- [67] Martínez López (11-02-2009). « Sistemas de Pago Seguro.Seguridad en el Comercio Electrónico (<http://www.e-global.es/pago-online-y-seguridad-payment-and-security/ver-categoria.html?dir=DESC&limit=5&order=date>)». Universidad de Jaén. Consultado el 29-11-2009.
- [68] « Camino de la e-administración: los servicios públicos digitales (<http://www.3cat24.cat/noticia/127105/altres/Cami-de-le-administracio-els-serveis-publics-digital>)» (en catalán). 3cat24.cat (01-06-2006). Consultado el 29-11-2009.
- [69] (en inglés) Informe Accenture e-administració al món (<http://www.consultoras.org/frontend/aec/Informe--Liderazgo-En-El-Servicio-De-Atencion-Al-Cliente--Cumplir-La-Promesa---Espanoles-Dicen-No-Te-vn6975-vst771>)
- [70] (en inglés) informe Intel (http://www.financialtech-mag.com/_docum/50_Documento2.pdf)
- [71] *Noelle Neuman, Elisabeth (2003). *La espiral del silencio : opinión pública , nuestra piel social.*. traducción Javier Ruiz Calderón (España, Barcelona edición). Paidós. pp. 332 p.. ISBN 9788449300257.
- [72] *D'Adamo, Orlando J. (2007). *Medios de Comunicación y Opinión Pública*. McGraw-Hill Interamericana. pp. 206. ISBN 9788448156763.
- [73] « The Networked Readiness Index 2006–2007 rankings (<http://www.weforum.org/pdf/gitr/rankings2007.pdf>)» (en inglés). Consultado el 29-11-2009.
- [74] <http://www.luciamalbernat.com/>
- [75] <http://www.aulatic.com>
- [76] <http://www.eduteka.org/pdfdir/claudiaz.pdf>
- [77] http://www.santboi.tv/socinfo_ccaa/Pols_SI_Sp_CCAA_i_cat.pdf
- [78] <http://www.fobsic.cat>
- [79] <http://www.juandemariana.org/tema/33/internet/nuevas/tecnologias/>
- [80] <http://www.ditecchile.cl/>
- [81] <http://www.ntic.coop/>
- [82] <http://www.humanodigital.com.ar/las-tics-y-el-aprendizaje-colaborativo/>

Fuentes y contribuyentes del artículo

Internet *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=47521136> *Contribuyentes:* *ChRiS*, José, Sergio, 11-ALIC-X33.libre.retevision.es, @IE, AALD666, AS990, Abelvaz, Addicted04, Adept, Adrian1310, Aikurn, Airunp, Al Jafar III, AlCarlesAlDjinn, Aladiah, Albireo3000, Alejandrocaro35, Aleposta, Alexan, Alexquendi, Alhen, Allforrous, Almetro, Aloneibr, Alvaro qc, Alvarogallegosz, Amadis, Andaluz, Andreasperu, Angel GN, Angus, Antur, Antón Francho, Aolmedo, Apergam, Aquila ingenieria, AstroNomo, Axxgreazz, BL, BRIemann, Bachi 2805, Balderai, Balon2, Barba roja, Barcex, BataLuba, Beto29, Bincoit, Bisku, Blitox, BlueWorld, Bostok I, Bucephala, C'est moi, Cad, Camilo Sanchez, Camima, Camunoz, Cansado, Cantero, Capitanpuf, Carlos 40, Carmin, Cecyrendon, Centeno, Charly genio, Chispis, Ciencia Al Poder, Cinabrium, Cipión, Cisto911, Cobalttempest, Comae, Cometi, CommonsDelinker, Cookie, Correogsk, Cronos x, Cronster, Ctrl Z, DJ Nietzsche, DL91M, Daniblanco, Danielsanchezverde, Dario27, Darkmaster12, David0811, Dcarrero, Deleatur, Delia sin H, Delphidius, DerHexer, Dhcp, Dhidalgo, Dianai, Diegusjaimes, Diogenesclincico42, Dodo, Drjackzon, Dvdcrojas, Ecemaml, Echani, Edmenb, Edslov, Edub, Edupedro, EfeX, Ejmeza, El Spyderone, El bart089, El bola, El mago de la Wiki, Electrodan, Eli22, Eligna, Elisardojm, Elymiel, Emiduronte, Emijrp, En el nombre de JIMMY WALES, Enriike, Er Komandante, Ernesto Graf, Evolucion, FAR, Felipe Lara Leyva, Femur, FernandoC, Ferrara, Filipo, Fkemeny, Fobos92, Fran2002, FrancoGG, Frank754, Frederik, Friidaa, Gabrielforever, Gackto, Gaeddal, Galio, Gengiskanhg, GermanX, Gladyspp, Gonce, Gothmog, Greek, Gustrago, Gy, HECTOR ARTURO AZUZ SANCHEZ, HUB, Halfdrag, Hashar, Hcochoho, Heallo, HermanHn, Hispa, Homo logos, House, Hprmedina, Humberto, ILVI, Ictlogist, Icvav, Internetsinacoso, Irus, Isha, ItobaaI, Ivanovick solano, J.M.Domingo, J.delanoy, JMCC1, JMLS, JMPerez, JOKblogger, Jarfil, Jarke, Javierito92, Jebba, Jkbw, JoRgE-1987, Joarsolo, JohnGalt1812, Joko471, Jorge Alexander, JorgeGG, Jorgechp, JosebaAbaitua, Jostexus, Jrmsegunda, Jtico, Julencxs34, Julianortega, Jurgens, Jurock, Jusore, Jvillais, Jynus, Kakico, Kanon6996, Kansai, Kinakeyoy, Kokoo, Kordas, Lakika0002, Lancaster, Laura Fiorucci, Leonpolanco, Leugim1972, Libertad y Saber, Limbo@MX, Linkedark, Linkey, Linuxparatodos, Lourdes Cardenal, Luchox, Lucien leGrey, MLO, Mac, Madek, Magister Mathematicae, Magotsuku, Mahadeva, Maldoror, Mansoncc, Manuel Trujillo Berges, ManuelGR, Manwë, MaratRevolution, Marcelogyves, Marcus news, MarhaultElsdragon, Mariahelena.restrepo, Martam, Matdrodes, Maximoalberto, McMalamute, Michael24, Miguel303xm, MiguelAngelCaballero, MiguelSR, Miss Manzana, Miwipedia, Mnts, Montgomery, Moriel, Mortadelo, Mortadelo2005, Mouse, Mr. Moonlight, Muro de Aguas, Mushii, Máximo de Montemar, Nac, Naoko, Nauk333, Nayelimacias, NeObi0, Netito777, Nihilo, Ninovolador, Nixón, Nolan, Nueva era, Numbo3, OMenda, Opinador, Ortisa, Oscar , Ouali benmeziane, PACO, Pabllilop, Pablo hinojosa, Paballoo, Pacoperez6, Paintman, Pan con queso, Parras, Patricio.lorete, Penquista, Pepsi 98, Petar Marjanovic, Petronas, PhJ, Pieter, Pinar, Pino, Pitzyper, Platonides, PoLuX124, Poco a poco, Porao, Ppfk, Ppja, Prietoquilmes, Queninosta, Qwertymith, R2D2!, Rafiko77, Ralphloren171, Randrovide, Ravave, Raystorm, Richardinj, Richy, Rikardo gs, Roberpl, Roblespepe, Rodgarcia, Romanovich, Romeo123, Rowley, RoyFocker, SPZ, Sabiosancho, Sachavir, SaeedVilla, Saloca, Sanbec, Santiperez, Satesclop, Satin, Sauron, Savh, Seanver, Shiroco, Shooke, Siabef, Silvae, Sking, Snakefang, Solovine, Spanish, Spiderjac, Ssigfrido, Stoni, Super braulio, Superzerocool, Surfaz, Taichi, Tania medina ruiz, Tano4595, Taragui, Technopat, Tenan, Tequendamia, Texai, Thelegend, Thestrike, Tirithel, Tolitose, Tomatejc, TorQue Astur, Tostadora, Ty25, Unf, Valentin estevanez navarro, Varano, Veltys, Villarrobledense, Vitamine, Vivero, Vrysyx, Xavigivax, Xenoforme, Xrennes, Yeza, YjmoralesC, Yrithinnd, Zanaqo, Zimio, conversion script, gw-inycom.customer.red3i.net, けけ, 1639 ediciones anónimas

Tecnologías de la información y la comunicación *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=47573521> *Contribuyentes:* -jem-, 19jp87, 4lex, ALbeCk, Adnyl, Adruiz, Afelipech, Aguayorodriguez, Aibdescalzo, Airunp, Akhram, Akurero, AlGarcia, Albertoarmada, Alejandrocaro35, Alfaprint, Alhen, Andreasperu, Antur, Argy, Atw1996, Augarte, Avm, Axxgreazz, Açıpnı-Lovrij, Bachi 2805, Banfield, Bartek, Biasoli, BlackBeast, Blandie, Bucephala, BuenaGente, Caballero tigre, Caclarenc, Camilo, Carolina Andrade Forero, CesarWoopi, CFloreshine, Chessa, Cian-nuevaimagen, Cinabrium, Cmontero, Cobalttempest, Cristhoshosua, Csoliverz, Dangelin5, DanielCardaci, Dark Bane, Dav7mx, David0811, Davius, Delphidius, Demonionn, Descansatore, Dferg, Dhidalgo, Diegusjaimes, Diogenesclincico42, Doncowboy, Dorieo, DrVino, Dylanspronck, Ecemaml, Edmenb, Eduardosalg, Edub, Eglar, Eligna, Elisardojm, Elsenyor, Emiduronte, Emilyum, Emmanuel yo, Evera, Evolucion, FAR, Falaz, Farisori, Felipe Torres Gámez, Fmariluis, Foundling, Fran89, FrancoGG, Frantcotsky, Gabriel Acquistapace, Gacq, Gaeddal, Gaely Mendez, Galandil, Gallowolf, Geraz363, GermanX, GlenRunciter, Gobando, Gonun, Gragry, Gsrddl, Gura1988, Gussisaurio, HUB, HUGO CHOQUE, HermanHn, Hprmedina, Humberto, Icvav, Ie.cortex, Innove, Isha, Javi1977, Javier Ledantes, Javierito92, Jeffy, Jesuja, Jfmelero, Jgomezlega, Jjimama, Jkbw, Joarsolo, Jorge 2701, Jorge c2010, Juan.valdes90, Juancar24578, Juancmd27, Julianaverbeke, Julie, Julimartina, Julymarfl, Khiari, Kurt86, Kved, LeoLeoLeo, Leonpolanco, Liavasantamarina, Linkadr, Lmalbernat, Locutus Borg, Lone rocker, Lopezpablo 87, Lourdes Cardenal, Lucien leGrey, Magister Mathematicae, Mahadeva, Maldoror, Mansoncc, Manuelt15, Manwë, Marcelaaraanda, MarisaLR, Markoszarrate, Martini 001, Marvelshine, Matdrodes, Matiasmasca, McMalamute, Meldor, MiguelAngelCaballero, Miguelxp, Minerva85, Moraleh, Mortadelo2005, MotherForker, Muro de Aguas, Mutari, Netito777, Nicanor5, Nicop, Nihilo, Noked, Orianny 10, Ortisa, Oscar , Osiris fancy, Paintman, Pascual castro plata, Pati, Patricia.garcia, Patrickpedia, Penquista, Pepelopez, Pinar, Pla y Grande Covián, PoLuX124, Poco a poco, Ppja, Prefierobollitos, Qwertymith, Racesuncapo, Raco, RafaGS, Ranf, Rasputin2010, Rastrojo, Rayusb, Retama, Rinozor, Roprgm, RoyFocker, Rtarqui, Rubpe19, Ruy Pugliesi, SITOMON, Sabbut, Sageo, Saloca, Sammymusic, Sandry88, Santiago Martín, Santiperez, Savh, Sbonet, Shamhain, Slastic, Smap.acua6, Smeneses, Smrolando, Snakeyes, Solraxealz, Spamburger, Spirit-Black-Wikipedista, Sqony, Starlubrisa, Sueiras, Super braulio, Superzerocool, Surfaz, Svalalta, Tama0202, Tania antonia, Tano4595, Technopat, Teles, Tephys, Tl3r.bubblenet, Tidsa, Tirithel, Tomatejc, Tortillovsky, Tostadora, Troodon, Tu.asesortie, Txo, Vbenedetti, Veon, Víctor Marí, Walter closser, Whitneyae, Wikiléptico, Will vm, Wperez, Yabama, Yeza, Zeroth, Zoid, Zufs, Zulemacaliva, 1163 ediciones anónimas

Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

Archivo:Internet map 1024.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Internet_map_1024.jpg *Licencia:* Creative Commons Attribution 2.5 *Contribuyentes:* Barrett Lyon The Opte Project

Archivo:Arpanet logical map, march 1977.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Arpanet_logical_map_march_1977.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* ARPANET

Archivo:Html-source-code3.png *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Html-source-code3.png> *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* Aarospace, Davepape, Elbloggers, Fryed-peach, Giggy, Lacen, Linuxerist, Minghong, Reisio, Rieke Hain, Tomia, Trisreed, Túrelío, 21 ediciones anónimas

Imagen:Question book.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Question_book.svg *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Diego Grez, Javierme, Loyna, Remember the dot, Victormoz, Wouterhagens, 5 ediciones anónimas

Archivo:Internet Hosts.svg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Internet_Hosts.svg *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Addicted04

Archivo:Tecnologías del internet.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tecnologias_del_internet.png *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* Camilo Sanchez

Imagen:Commons-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.

Archivo:Wikinews-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Wikinews-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* Vectorized by Simon 01:05, 2 August 2006 (UTC) Updated by Time3000 17 April 2007 to use official Wikinews colours and appear correctly on dark backgrounds. Originally uploaded by Simon.

Archivo:Wiktionary-logo-es.png *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Wiktionary-logo-es.png> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* es:Usuario:Pybalo

Archivo:Barcelona Torre de Collserola.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Barcelona_Torre_de_Collserola.jpg *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Joanjoc

Archivo:2005 Broadband Subscribers.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:2005_Broadband_Subscribers.png *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was Anwar saadat at en.wikipedia

Archivo:evolucio banda ampla.GIF *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Evolucio_banda_ampla.GIF *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Pallares1

Archivo:MMS.jpg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:MMS.jpg> *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* María Tobías

Archivo:NT21拉致事件時取材風景.JPG *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:NT21拉致事件時取材風景.JPG> *Licencia:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Contribuyentes:* DAMASA

Archivo:ADSL router with Wi-Fi (802.11 b-g).jpg *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:ADSL_router_with_Wi-Fi_\(802.11_b-g\).jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:ADSL_router_with_Wi-Fi_(802.11_b-g).jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Asim18

Archivo:Home theater PC front with keyboard.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Home_theater_PC_front_with_keyboard.jpg *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Contribuyentes:* William Hook from Stafford, United Kingdom

Archivo:Airis kira negro.jpg *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Airis_kira_negro.jpg *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Airis

Archivo:Firefox LiNsta.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Firefox_LiNsta.png *Licencia:* GNU General Public License *Contribuyentes:* Original uploader was SteveSims at en.wikipedia

Archivo:Televisio3DPhilips.PNG *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Televisio3DPhilips.PNG> *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* Franciscoceba

Imagen:Raster graphic fish 40X46squares hdtv-example.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Raster_graphic_fish_40X46squares_hdtv-example.png *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* Andreas -horn- Hornig, de:Benutzer:Sjr

Imagen:Raster graphic fish 20x23squares sdtv-example.png *Fuente:* http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Raster_graphic_fish_20x23squares_sdtv-example.png *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* Andreas -horn- Hornig, de:Benutzer:Sjr

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
