

Sumario

Presentación, por Jesús Miguel Flores Vivar	9
1. Ecología de medios, tecnologías y periodismo,	
<i>por Jesús Miguel Flores Vivar</i>	<i>15</i>
<i>Resumen</i>	<i>15</i>
<i>1.1. Introducción. Apuntes de McLuhan y Postman sobre Ecología de los medios.....</i>	<i>16</i>
<i>1.2. Tecnologías y medios líquidos. Hacia una contextua- lización de las tecnologías e innovaciones disruptivas.....</i>	<i>21</i>
<i>1.3. Confluencia de las tecnologías disruptivas con los medios líquidos de Bauman.....</i>	<i>25</i>
<i>1.4. Impacto de las tecnologías disruptivas en las organizaciones de noticias. Estudio de caso realizado por KPMG.....</i>	<i>27</i>
<i>1.5. Los medios deben aprovechar el potencial de innovación disruptiva.....</i>	<i>31</i>
<i>1.6. Los nuevos, nuevos medios y el periodismo en red.....</i>	<i>32</i>
<i>1.7. Los nuevos medios como extensiones amplificadoras del conocimiento: software y aplicaciones.....</i>	<i>36</i>
<i>Referencias bibliográficas.....</i>	<i>38</i>
2. Alfabetizaciones emergentes de periodistas en red: conocimientos, habilidades y actitudes en entornos de Ciberperiodismo	
<i>por Rodrigo Eduardo Botelho-Francisco</i>	<i>41</i>
<i>2.1. Introducción</i>	<i>41</i>
<i>2.2. Alfabetizaciones emergentes de actores en red</i>	<i>43</i>
<i>2.3. Modelos de alfabetización y fomento del aprendizaje en la Cultura Digital</i>	<i>46</i>
<i>2.4. Alfabetizaciones digitales Ciberperiodísticas.....</i>	<i>51</i>
<i>2.5. Consideraciones finales.....</i>	<i>59</i>
<i>Referencias bibliográficas.....</i>	<i>62</i>

3. Aplicaciones de vídeo en Internet como parte de la ecología de los medios	
<i>por Ana María Zaharia</i>	65
3.1. <i>Introducción</i>	65
3.2. <i>Conceptos básicos de vídeo en Internet</i>	69
3.3. <i>Potencialidades del Streaming</i>	71
3.4. <i>Youtube, Wattpad y Vimeo</i>	74
3.5. <i>Televisión inteligente</i>	81
3.6. <i>Google TV y Apple TV</i>	84
3.7. <i>Videoperiodismo</i>	87
3.8. <i>Usos y aplicaciones en los nuevos medios</i>	89
<i>Referencias bibliográficas</i>	93
4. La miniaturización de los drones y sus múltiples usos periodísticos	
<i>por Jorge Barreno Cortés</i>	97
<i>Resumen</i>	97
4.1. <i>Taxonomización del dron como elemento periodístico disruptor</i>	97
4.2. <i>Historia y uso periodístico de los drones</i>	99
4.3. <i>Impacto socio-cultural de los drones en la difusión de información</i>	104
4.4. <i>Tipos de drones y aplicaciones periodísticas</i>	106
4.5. <i>Sensores y Periodismo de Datos</i>	109
4.6. <i>Aplicaciones informáticas</i>	112
<i>Referencias bibliográficas</i>	114
5. Repercusiones en el ejercicio del periodismo de la regulación del uso de drones en Europa,	
<i>por Guadalupe Aguado-Guadalupe</i>	117
<i>Resumen</i>	117
5.1. <i>Introducción</i>	117
5.2. <i>Metodología</i>	120
5.3. <i>El uso de drones con fines periodísticos</i>	121
5.4. <i>El marco regulador de los drones en Europa</i>	123

5.5. <i>Implicaciones de la regulación en el ejercicio de la profesión periodística</i>	131
5.6. <i>Conclusiones</i>	133
<i>Referencias bibliográficas</i>	134
6. La transmedialidad como arte periodístico y estrategia comunicativa interactiva de contar historias	
<i>por M. Julia González Conde</i>	137
6.1. <i>Introducción. Objetivos y metodología</i>	137
6.2. <i>Concepto y significado de Narrativa Transmedia</i>	138
6.3. <i>Revisiones teóricas y estado de la cuestión</i>	140
6.4. <i>La Narrativa Transmedia adaptada a la práctica periodística: Desafío experimental frente al nuevo entorno multicanal, multimedia y transmedia</i>	146
6.5. <i>Propuestas y estrategias del mundo audiovisual al periodismo transmedia</i>	148
6.6. <i>El universo narrativo del relato no ficcional. La estructura transmedia en la comunicación e información periodística</i>	150
<i>Referencias bibliográficas</i>	154
7. Periodismo y videojuegos. Gamificación de la información o Newsgaming como estrategia narrativa del periodismo transmedia,	
<i>por Ángel L. Rubio Moraga</i>	159
7.1. <i>Introducción. Origen y evolución del Newsgaming o Gamificación de la información</i>	159
7.2. <i>Funciones y aportaciones de los videojuegos al Periodismo</i>	164
7.3. <i>Elementos y parámetros de los newsgames</i>	168
7.4. <i>Newsgames, evolución y consolidación del género</i>	172
7.5. <i>A modo de conclusión. Problemas, debates y estado de salud de los newsgames</i>	182
<i>Referencias bibliográficas</i>	185

8. Periodismo móvil en el nuevo escenario mediático	
<i>por Carmen Salgado Santamaría y</i>	
<i>Ma de las Mercedes Zamarra López</i>	191
<i>Resumen</i>	191
8.1. <i>Introducción</i>	192
8.2. <i>La era del periodismo móvil</i>	193
8.3. <i>¿Qué aporta al escenario mediático?</i>	198
8.4. <i>Nuevos perfiles, nuevas tendencias</i>	202
8.5. <i>Pioneros en la práctica del periodismo móvil</i>	206
8.6. <i>Dispositivos y aplicaciones básicas para</i> <i>el Periodismo Móvil</i>	216
<i>Referencias bibliográficas</i>	217
9. Adaptación técnica de los nuevos soportes periodísticos	
en movimiento	
<i>por Serafín Barros</i>	221
9.1. <i>Introducción a los formatos de vídeo digitales</i>	221
9.2. <i>Tipología de los soportes multimedia</i>	237
9.3. <i>Tipología de los flujos de trabajo</i>	238
9.4. <i>Plataformas Multimedia</i>	242
<i>Referencias bibliográficas</i>	246