

Producción de Contenidos y Comunicación Digital

Dra. Cosette Castro

cosette@ibict.br

FIA 2009

Dimensiones de los cambios

- Hablar en producción de contenidos digitales para TIC es hablar de cambios y de innovación
- Construcción de herramientas + uso de TIC + creatividad + interactividad + participación de la gente
- Los cambios están en todos los sectores
- **3 dimensiones:**
- técnica – que es transversal y está presente en todas las dimensiones
- del mundo del trabajo
- nuevos comportamientos

Dimensión Técnica

- Cambio radical en nuestras vidas
- Ordenador con internet, televisión digital, celulares, radio digital, videojuegos en red, etc
- *mails, páginas web, blogs, fotoblogs, videoblogs, twiter, notas por el celular, chats, msn – mensajes on line, las fanfics*
- nuevas narrativas, más cortas, más rápidas, presentes 24 horas
- Los que estamos incluidos – hablamos y nos comunicamos mucho más
- Circulan más fotos, más videos y más información
- Salimos de la condición de televidentes, de lectores a (potencialmente) productores de contenidos digitales

**De los 10 libros más vendidos en Japón en 2007,
5 fueron para celulares o *e-books***



Dimensión del Trabajo

- Antes los oficios eran bien divididos y claros. Hoy no
- Antes teníamos empleo para toda la vida/ estabilidad
- Hay que estar en constante actualización/aprendizaje
- Hay que ser emprendedores/ antes éramos solamente creativos
- Los temas se mesclan y son más complejos
- Hoy trabajamos por proyectos
- Trabajamos mucho más – 7 días a la semana/ casi 24 horas, pero no es necesario estar en la oficina, en la ciudad o en el país
- Cambia la noción de tiempo y de espacio

Dimensión del Trabajo 2

- Cambio radical - pensar y hacer periodismo, publicidad, programación televisiva, para celulares, computadoras, TVD
- Exige la formulación de nuevos lenguajes para las distintas plataformas y para la convergencia digital
- Repensar lo que son los nuevos géneros, los formatos audiovisuales digitales – repensar lo que estamos enseñando
- Cómo desarrollar contenidos para pantallas gigantes, para las pequeñas, para dispositivos móviles o fijos
- Cómo formular contenidos audiovisuales interactivos que permita a la gente participar desde casa o desde la calle
- Plantear nuevos oficios/nuevos cursos/ nuevas investigaciones

Dimensión del Comportamiento

- Hay cambios en las formas de estar y percibir el mundo
- Cambios en los afectos (ahora también virtuales)
- Cambio en las formas de sociabilidad (comunidades virtuales - *Orkut, Facebook, You Tube, My Space*)
- Rede de colaboración/ redes sociales
- Hay mas espacio de creación colectiva (como periodismo *open source* o participativo/ wikipedia)
- Salimos de una cultura impresa para una cultura audiovisual analógica – y la estamos cambiando para una cultura digital
- Hay distintas brechas (de los totalmente excluidos, de los inmigrantes digitales, de edad, de género, etc)

?Qué Hacer Frente a los Cambios?

- **Propuesta del Plan eLAC2010 – de la Sociedad de la Información para América Latina y Caribe**



- **Salir de la condición de consumidores de contenidos audiovisuales – para producir y exportar contenidos digitales – proyectos de sustentabilidad e inclusión**



- **Construcción de Centros Nacionales de Producción de Contenidos digitales interactivos**
- **Construcción del Centro Regional de Producción de Contenidos Digitales Interactivos**

El Centro Nacional de Producción de Contenidos de Brasil

- Diciembre 2008
- Desarrollar contenidos audiovisuales interactivos para **televisión digital**, celulares, videojuegos, convergencia
- Capacitación en nivel técnico y universitario para TIC
- Creación de cursos de Especialización en TV digital para la gente que está en el mercado
- Creación de cursos de maestría profesionales en TVD con investigación en comunicación, tecnología y educación
- Desarrollo de talleres para uso del *middleware* Ginga que permite uso de interactividad local y total - en las capitales

Ex: mirar la tele, mail, mirar múltiples escenas del mismo partido, comprar boleto para el campeonato, mirar la cuenta bancaria



El Caso de Brasil de TV Digital

- Dic/2006 - presente en 20 grandes ciudades /fueron vendidos más de 1,2 millones de aparatos (TVs y cajas de conversión)
- Costo es de 194 reales o 92 dólares para el *set top box*
- Proyecto de televisión digital pública y con multiprogramación
- Sistema abierto -gratuito/formato estándar y de alta definición
- Utiliza el *middleware* Ginga que es el 4º padrón a ser reconocido en UIT – interactivo e interoperable
- Utiliza lenguaje NCL - procedural (con interface gráfica más sofisticada) y lenguaje declarativa – Java, que permite utilizar el HTML de internet
- Desarrolla proyectos de operador de red pública única

- Permite multiprogramación y utiliza MPEG4
- Actualmente hay aplicativos interactivos para telediarios, para telenovelas y para partidos de futbol y programas educativos
- La televisión pública posee 4 canales (7 ministerios) = 16
- 4.1.EBC – con 4 canales – el canal de EBC
 - el canal de la Cultura
 - RNP (red de noticias públicas)
 - Servicios (educación, salud)
- 4.2. MEC – con 4 canales – TV Escuela
 - Canal del Profesor
 - Canal de Innovación (Mct/Mdic)
 - Canal de la Salud (servicios)

Televisión Pública

■ 4.3. MiniCom – Canal Comunitario (TVs comunitarias)

- Canal de la Ciudadanía 01



- Canal de la Ciudadanía 02

- Televisión Justicia (programas en directo)

■ 4.4. Canal Legislativo - Canal Cámara de Diputados 01

- Canal Cámara de Diputados 02



- Canal del Senado 01

- Canal del Senado 02

Propuesta para un Telediario Educativo con recurso interactivo – 2007

XleTView
Menu Applications

JT Sugestões

ASSUNTO
Reforma Agraria

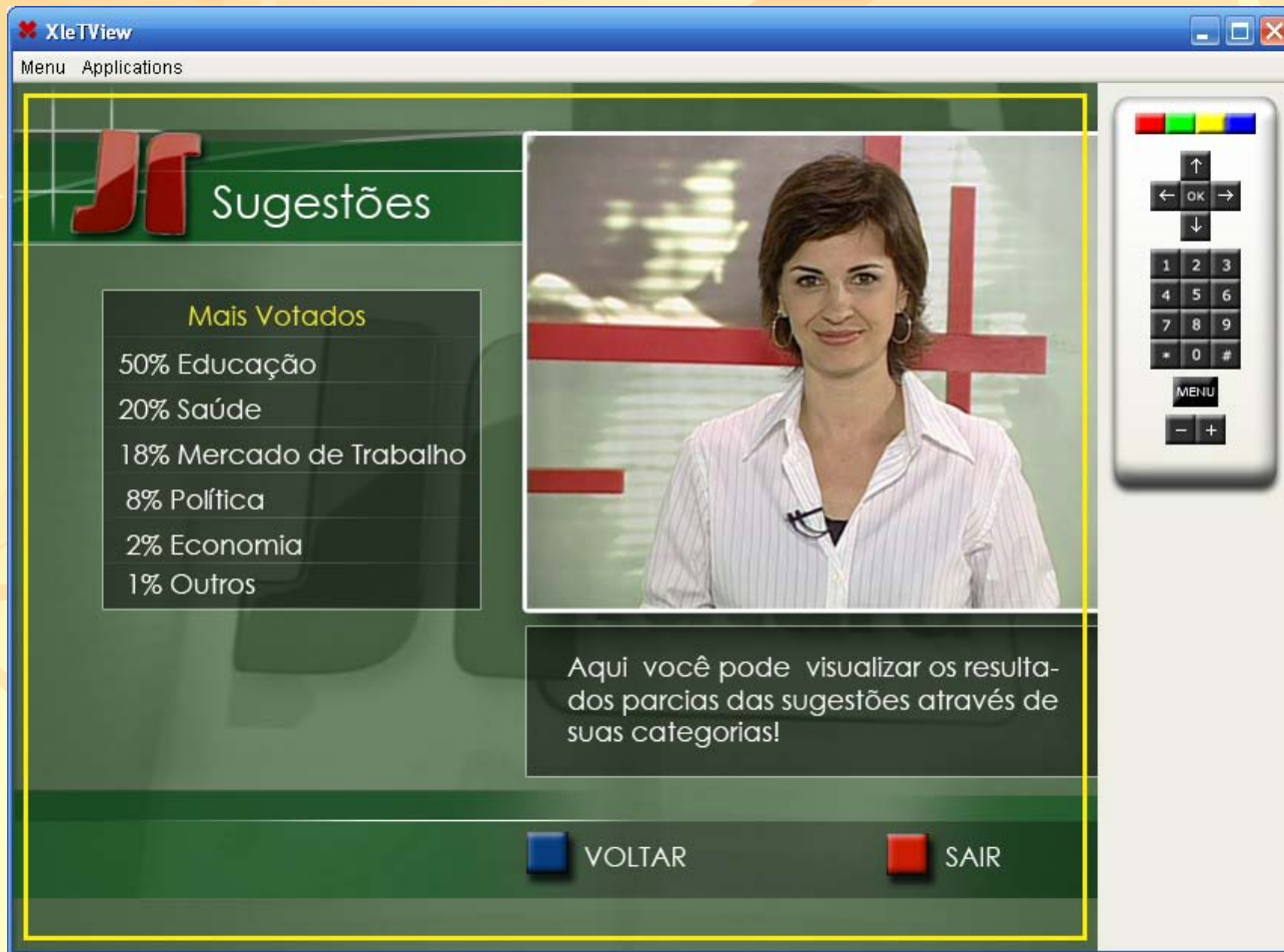
1 1	2 abc2	3 def3
4 ghi4	5 jkl5	6 mno6
7 pqrs7	8 tuv8	9 wxyz9
0 0		

CATEGORIAS
Politica

Sugira um assunto para as materias do Jornal Futura! Digite o assunto com o teclado numerico, pressione OK e seleccione uma categoria.

ENVIAR MAIS VOTADOS SAIR

Alumnas DeisyFeitosa y Kellyanne Alves – maestría en TV Digital – UNESP - Brasil



?Qué Hacer en Latinoamérica?

- Desarrollo de proyectos de I&D por país y en la Región
- Cada país – recursos para actualizar universidades/ plantear nuevos cursos e investigaciones (laboratorios, cursos de actualización, ampliar bibliotecas, acuerdos de cooperación)
- Incentivar proyectos en las universidades, apoyar micro y pequeñas empresas y productores independientes (jóvenes)
- Desarrollar proyectos transdisciplinarios, que involucren investigadores de la ciencia de la comunicación, de la computación y de la información y de la ingeniería dentro de cada país y en la Región
- Desarrollar proyectos conjuntos interregionales

Estrategia para la Región

- Desarrollar *softwares* de contenidos direccionados a ampliar la accesibilidad de la gente (minusválidos), ampliar la usabilidad (control remotos y teclados de fácil comprensión), *softwares* que permitan distintos niveles de interactividad
- Producir contenidos para TV digital, para celulares, para videojuegos, para computadoras, para e-books
- Contenidos para educación, salud, cultura, entretenimiento, ciudadanía, informativos, innovación, etc.
- Estimular - centros nacionales de producción de contenidos digitales interactivos/ y, en mediano plazo – crear el Centro Regional de Producción de Contenidos Digitales Interactivos