Training Fiche CIRCLE

|  |  |
| --- | --- |
| Título | Interacción con las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura |
| Área de formación | *Por favor, selecciona una o más de las siguientes opciones:*   |  |  | | --- | --- | | Seguridad Online |  | | Alfabetización cultural y mediática | *X* | | Transacciones económicas |  | | Protección de los datos personales |  | | Identidad digital y reputación online |  | |
| Palabras clave  (meta tag) | Compartir videos, reproductor multimedia, comunicación, audiolibros, podcasts |
| Proporcionado por | CIRCLE |
| Idioma | Español |
| Objetivos / metas / resultados de aprendizaje | |
| **Al final de este módulo, serás capaz de:**   * Familiarizarte con los nuevos servicios informáticos para tu entretenimiento   *Leer libros, disfrutar la música, volver a ver tus películas favoritas…*   * Descubrir nuevas soluciones para los pagos digitales   *Seguro y fiable a la vez*   * Echar un breve vistazo a DigComp 2.1   *El marco europeo oficial para la educación y la formación sobre herramientas digitales, dirigido a todos los ciudadanos de la UE* | |
| Descripción | |
| En el último par de años, las tecnologías digitales han cambiado radicalmente la manera en que consumimos los productos y los servicios del mundo del espectáculo.  En el contexto de este módulo formativo, se presentarán los servicios digitales comunes para disfrutar de tu propio tiempo libre – que sea leer un libro, ver una película o escuchar tu cantante favorito.  Sin duda, los servicios comen YouTube, Netflix, Audible, etc., afectaron la manera en que la gente gasta su tiempo en internet y en que alimenta sus propios intereses/aficiones.    Hoy en día, la gente está cada vez más acostumbrada (y acomodada) a la satisfacción rápida e inmediata, eso explica porque dichos servicios están reuniendo este tipo de éxito y reconocimiento mundial.  Estos servicios digitales eliminan cualquier tiempo de retraso, desde la emergencia de una necesidad hasta su consecuente satisfacción.  Cinemas, librerías, teatros, museos, y similares, están siendo substituidos por su homólogo 2.0.  Las organizaciones que pertenecen a esta industria tradicional (es decir, a la cultura y al entretenimiento) están alcanzando la tendencia, como muchos gigantes tecnológicos que han hecho de esta tendencia su negocio principal, con el riesgo de eclipsarlos completamente. | |
| Contenidos organizados en 3 niveles: | |
| Módulo: Interacción con las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura  Unidad 1: La industria del entretenimiento digital  Sección 1.1: Antecedente e introducción  Sección 1.2: El elefante en la habitación… – YouTube  Sección 1.3: El elefante en la habitación… – Prime Video  Sección 1.4: El elefante en la habitación… – Netflix  Sección 1.5: El elefante en la habitación… – Disney+  Sección 1.6: El elefante en la habitación… – Apple TV  Sección 1.7: El elefante en la habitación… – Audible  Sección 1.8: El elefante en la habitación… – SoundCloud  Sección 1.9: El elefante en la habitación… – Spotify  Sección 1.10: El elefante en la habitación… – iTunes  Sección 1.11: Aplicaciones y servicios digitales para leer libros online  Unidad 2: Trasferencia de dinero digital  Sección 2.1: Las mejores aplicaciones de pago móvil de 2021  Unidad 3: El marco DigComp  Sección 3.1: ¿Qué es el marco DigComp?  Sección 3.2: Información y alfabetización de datos, comunicación y colaboración  **Módulo: Interacción con las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura**  **Unidad 1: La industria del entretenimiento digital**  Sección 1.1: Antecedente e introducción  En el último par de años, las tecnologías digitales han cambiado radicalmente la manera en que consumimos los productos y los servicios del mundo del espectáculo.  En el contexto de este módulo formativo, se presentarán los servicios digitales comunes para disfrutar de tu propio tiempo libre – que sea leer un libro, ver una película o escuchar tu cantante favorito.  Sin duda, los servicios comen YouTube, Netflix, Audible, etc., afectaron la manera en que la gente gasta su tiempo en internet y en que alimenta sus propios intereses/aficiones.    Hoy en día, la gente está cada vez más acostumbrada (y acomodada) a la satisfacción rápida e inmediata, eso explica porque dichos servicios están reuniendo este tipo de éxito y reconocimiento mundial.  Estos servicios digitales eliminan cualquier tiempo de retraso, desde la emergencia de una necesidad hasta su consecuente satisfacción.  Cinemas, librerías, teatros, museos, y similares, están siendo substituidos por su homólogo 2.0.  Las organizaciones que pertenecen a esta industria tradicional (es decir, a la cultura y al entretenimiento) están alcanzando la tendencia, como muchos gigantes tecnológicos que han hecho de esta tendencia su negocio principal, con el riesgo de eclipsarlos completamente.  Sección 1.2: El elefante en la habitación… –– YouTube  Cuando se trata de entretenimiento digital, YouTube no tiene competencia. Fundado en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim (antiguos empleados de PayPal), YouTube es una plataforma para compartir videos que, al día de hoy, cuenta con miles de millones de usuarios.  Ya en 2006, Google reconoció el potencial increíble de YouTube y lo compró por 1650 millones de dólares. Si tienes algún tipo de afición, YouTube puede ofrecerte miles y miles de video para tu entretenimiento.  Sección 1.3: El elefante en la habitación… – Prime Video  Donde hay una oportunidad de negocio, es muy probable que esté involucrado el nombre de Jeff Bezos. [Prime Video](https://www.primevideo.com/) es un servicio on-demand de Amazon.  Inicialmente fue lanzado en 2006, a día de hoy Prime Video tiene derecho exclusivo a algunos de los mayores éxitos de Hollywood – como la saga de James Bond – y a los eventos deportivos, como la Champions League de la UEFA y la Supercopa de la UEFA.  Sección 1.4: El elefante en la habitación… – Netflix  El mayor competidor de Prime Video, [Netflix](https://www.netflix.com/), sigue siendo uno de los servicios más importantes para la provisión de series tv y servicios de entretenimiento.  Durante todos estos años, Netflix se ha convertido en un fenómeno enorme que empezó a producir sus propias series – la mayoría de las cuales obtuvo un éxito colosal y la aclamación popular.  Sección 1.5: El elefante en la habitación… – Disney+  Lanzado en 2019, [Disney+](https://www.disneyplus.com/) es el servicio de video on-demand más reciente disponible en el mercado.  Al darse cuenta de la tendencia, la compañía Walt Disney se unió a la tendencia con los títulos “a prueba de balas” de Disney, por supuesto, así como de Pixar, 20th Century Studios, Marvel, Lucas Films (el editor de Star Wars), National Geographic, y muchos más.  Sección 1.6: El elefante en la habitación… – Apple TV  Incluso Apple no pudo aguantar la tentación de explorar las oportunidades del mercado de servicios de video on-demand.  Desde su lanzamiento en 2019 y gracias a su campaña de marketing masiva, [Apple TV+](https://tv.apple.com/) afirmó haber reunido casi 20 millones de inscripciones sólo en Canadá y en Estados Unidos.  Sección 1.7: El elefante en la habitación… – Audible  En los últimos pares de años, un fenómeno que ha ganado interés e impulso considerable entre el público general, han sido los audiolibros – o sea, libros que no lees en primera persona, sino que escuchas a alguien leyéndolos para ti.  Adquirido en 2008 por Amazon por 300 millones de dólares, con más de 60.000 títulos, [Audible](https://www.audible.com/howtolisten?ipRedirectOverride=true&overrideBaseCountry=true&pf_rd_p=b106f8e2-f750-4456-b1cf-44991d20fe8b&pf_rd_r=QZZ5GQQXQHZRYTDB7AS3) es el mayor proveedor de audiolibros.  Sección 1.8: El elefante en la habitación… – Soundcloud  Junto al streaming de videos, las plataformas streaming de audio y los podcasts representan también una industria muy interesante de que aprovechar. Inicialmente [SoundCloud](https://soundcloud.com/) era una plataforma a que tenían acceso los aspirantes a músicos profesionales, los cuales podían promover gratuitamente su música y la red con otros artistas de todo el mundo.  Aunque su negocio principal siga siendo la industria discográfica, durante los años SoundCloud empezó a ser una plataforma atractiva para el entretenimiento de audio en general, incluyendo los podcasts y la nueva broadcasting.  Sección 1.9: El elefante en la habitación – Spotify  Si hablamos de compartir música y de podcast, es imposible no mencionar a [Spotify](https://www.spotify.com/us/).  Spotify es el servicio de acceso para disfrutar de una recopilación a medida de tu genero de música favorito, de tu historia favorita, cultura dominante, recetas culinarias etc., narrador.  Sección 1.10: El elefante en la habitación – iTunes  [iTunes](https://www.itunes.com/) es un servicio de Apple Inc. La aplicación representa uno de los mayores mercados digitales para la música.  Los usuarios pueden almacenar y organizar su librería digital por álbum y canciones, de manera muy intuitiva y fácil.  Sección 1.11: Aplicaciones y servicios digitales para leer libros online  Si eres anticuado y no deseas renunciar al placer de leer, aquí hay un listado de aplicaciones para e-book que debería considerar:   * Amazon Kindle App * Google Play Books * Apple Books * Barnes & Noble Nook * Kobo Books * Libby * FBReader * KyBook * FullReader * PocketBook Reader   **Unidad 2: Trasferencia de dinero digital**  Sección 2.1: Las mejores aplicaciones de pago móvil de 2021  Debido a la pandemia por el COVID, las nuevas soluciones para el pago sin contacto vieron un crecimiento exponencial en 2020 y 2021:    ***Google Pay*** *es la manera más rápida y fácil de pagar con tu móvil, los pagos son veloces dentro de las aplicaciones, las páginas webs y en las tiendas. No hay un límite máximo de operaciones cuando utilices tu móvil y la tarjeta. Tu información de pago está protegida también con muchas capas de seguridad, de manea que siempre puedas pagar con tranquilidad.* (fuente: <https://pay.google.com/>)  ***PayPal*** *proporciona una manera fácil y rápida de enviar y pedir dinero online. Puedes enviar dinero (al extranjero) a tu familia, tus amigos, a tiendas online y a sitios de subasta, como eBay. Si compras online y ves el logo de PayPal en la página web del vendedor, significa que puedes pagar utilizando PayPal.*  *Cualquiera puede enviarte dinero utilizando tu correo electrónico. Tu correo electrónico está conectado a tu cuenta personal de PayPal. Recibirás una notificación por correo, siempre que recibas un pago, el pago vendrá enseñado en tu cuenta.*  *Abrir una cuenta en PayPal es gratis. Los gastos se cobrarán dependiendo del pago que realices:*   * *Pagos personales: los pagos a amigos y familiares son gratuitos siempre que utilices tu cuenta de PayPal o la cuenta bancaria para enviar estos pagos. Si utilizas tu tarjeta de crédito, al destinatario se les cobrarán las tarifas asociadas. De todas formas, tú, en cuanto emisor, puedes declarar que pagarás estas tasas.* * *Pagos comerciales: si compras un producto, al emisor (vendedor) se le cobrarán las tasas asociadas. Clica en las tasas al final de cualquier cuenta PayPal para echar un vistazo a de estas tarifas.* (fuente: <https://www.paypal.com)>   ***Appley pay*** *reemplaza tus tarjetas físicas y el dinero en efectivo con un método de pago más fácil, más seguro, más protegido y privado — aunque estés en una tienda, online, o enviando dinero a amigos o familiares. Es dinero, hecho moderno.*  *Apple Pay es fácil de configurar. Sólo debes añadir tu tarjeta de crédito o de débito a tu aplicación Wallet en tu iPhone y estás listo. Sigues teniendo todas las recompensas y todos los beneficios de tu tarjeta — así no te vas a perder ningún punto ganado duramente.*  *Apple Pay está integrado en iPhone, Apple Watch, Mac, e iPad. No hay una aplicación para descargarlo. No hay procedimientos complicados para completarlo. No hay problemas.* (Fuente: <https://www.apple.com/apple-pay/>)  ***Samsung pay*** *es un Sistema de pago móvil que te deja utilizar tu móvil para pagar en tiendas minoristas de todo el mundo. Hoy en día, es común para la gente tener el móvil en mano casi todo el tiempo, entonces Samsung Pay les permite dejar atrás sus tarjetas de plástico y utilizar su móvil también para pagar.*  *Samsung Pay no solo es gratuito, sino también que Samsung te da puntos de recompensa por utilizar Samsung Pay para las operaciones. Luego estos puntos se pueden canjear para varios productos a través de los muchos socios comerciales oficiales de Samsung Pay.*  *Además, Samsung y su banco asociado tienen muchas promociones que hacen de vez en cuando.* (fuente: <https://www.samsung.com/in/support/mobile-devices/samsung-pay-what-is-it-where-is-it-and-how-to-use-it/>)  ***Cash App,*** *(pronto estará disponible también en la UE, estate atento) es la manera más fácil de enviar dinero, gastar dinero, guardar dinero y comprar las criptomonedas. Creemos en proporcionar a todos el acceso a los servicios financieros importantes, de manera que puedan participar plenamente en la economía. Así es como funciona: 1. Descarga la aplicación para iPhone o Android, 2. Crea una cuenta de Cash App, 3. Conecta Cash App a tu cuenta bancaria, 4. Añade dinero a tu Cash App. Cuando tienes dinero en Cash App, puedes: enviar dinero a amigos / familiares, recibir dinero de amigos / familiares, pagar por cosas* (fuente: <https://cash.app/help/us/en-us/6485-getting-started-with-cash-app>)  ***Venmo*** *(de momento está disponible solo en Estados Unidos, entre los principales actores del mercado) te permite enviar dinero de manera segura, simple y social. Puedes compartir, conectar y dividir las compras con los amigos. Venmo es donde tu dinero encuentra significado. Diseñado como una Plataforma social entre pares, un centro móvil para manejar tu dinero, así puedes enfocarte en los momentos. De los Depósitos Directos digitales a las tarjetas de débito y de crédito de Venmo, Venmo te da flexibilidad y control para ayudarte a gestionar tu dinero, a tu manera.* (fuente: <https://venmo.com/resources/why-venmo/>)  **Unidad 3: El marco DigComp**  Sección 3.1: ¿Qué es el marco DigComp?  Si sientes que seguir el ritmo de todas estas nuevas tecnologías digitales es demasiado difícil para ti, es probable que no tengas una guía tangible que te sostenga durante tu digitalización.  Si es este el caso, permítenos presentarte el marco [DigComp, desarrollado](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281) por el Centro Común de Investigación. DigComp es el marco oficial de la UE para la educación y la formación de los ciudadanos europeos, sobre las competencias digitales y dominio de la informática.  Desarrollado por primera vez en 2013, la última versión de DigComp (DigComp 2.1, 2017) menciona un total de 21 competencias en 5 áreas de formación de interés.  Sección 3.2: Información y alfabetización de datos, comunicación y colaboración  …las primeras dos áreas formativas pueden ser de especial interés para ti. Incluyen competencias y actitudes que pueden ayudarte a navegar mejor por el ecosistema digital (es decir, compartir recetas de cocina sabrosas con tus amigos y tu familia, hacer videollamadas con tu sobrina en la universidad, etc.).  DigComp viene también con un modelo de competencias de 8 niveles en que puedes confiar para (auto) evaluar tus progresos en cada una de las 21 competencias de DigComp (página 12 – 13). | |
| Contenidos en puntos clave | |
| 1. Las industrias de entretenimiento más populares online:  * Para los videos: YouTube, Prime Video, * Para las películas: Netflix, Disney+, Apple TV, * Para la música: Audible, SoundCloud, Spotify, iTunes * Para los libros: Amazon Kindle App, Google Play Books, Apple Books, Barnes & Noble Nook, Kobo Books, Libby, FBReader, KyBook, FullReader, PocketBook  1. Las aplicaciones de Transferencias de Dinero Digital son: PayPal, Apple Pay 2. DigComp es: el marco oficial de la UE para la educación y la formación de los ciudadanos europeos sobre las competencias digitales y el dominio de la informática. | |
| 5 entradas del glosario | |
| n/a | |
| Bibliografía y otras referencias | |
| n/a | |
| 5 preguntas de autoevaluación de opción múltiple | 1) Prime Video, Netflix y Disney+ son:   1. Las mayores plataformas para compartir videos 2. Las mayores librerías de música digital 3. Servicios de referencia para series TV y películas on-demand   Correcto: C  2) YouTube:   1. Es una Plataforma para compartir videos incorporada por Google 2. Fue lanzado en el mercado al final de 2010. 3. Es un directo competidor de Soundcloud   Correct: A  3) Si estás buscando un podcast, deberías considerar de mirar en:   1. Disney+ 2. iTunes 3. Audible   Correcto: C  4) Spotify:   1. Cubre el mismo mercado que Soudcloud 2. Es el segundo mercado mayor de música digital 3. Ha sido comprado por Amazon   Correcto: A  5) El marco de DigComp es:   1. El reglamento oficial de la UE para la venta online. 2. El marco oficial de la UE para las competencias digitales de los ciudadanos europeos. 3. El marco oficial de la UE para la ciber seguridad y la privacidad online.   Correcto: B |
| Material relacionado | n/a |
| PPT relacionado | SOS Creativty\_IO3 CIRCLE |
| Enlace de referencia | DigComp 2.1: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>  Los enlaces a las plataformas mencionadas anteriormente, están integrados en el texto. |
| Video en formato YouTube (si hay) | n/a |