

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA:
COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:
**LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIEDADES A TRAVÉS DE PLATAFORMAS
WEB**

AUTORES:
JOSEPH FABRICIO CALVOPÍÑA RECALDE
JORGE LUIS MORENO BARRETO

TUTORA:
PAOLA VERONICA CRUZ JARAMILLO

Quito, Septiembre del 2016

Cesión de derechos de autor

Joseph Fabricio Calvopiña Recalde, con documento de identificación N° 1722647169, en conjunto con Jorge Luis Moreno Barreto, con identificación N° 1720202892, manifestamos nuestra voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del trabajo de grado intitulado: “La construcción de sociedades a través de plataformas web”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de licenciado en comunicación social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En la aplicación a lo denominado en la Ley de Propiedad Intelectual, en nuestra condición de autores nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Joseph Calvopiña

1722647169



Jorge Moreno

1720202892

Quito, 09 de septiembre de 2016

Declaratoria de coautoría del docente tutor/a

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el producto comunicativo video reportaje, **“La construcción de sociedades a través de plataformas web”** realizado por **JOSEPH FABRICIO CALVOPÍÑA RECALDE** en conjunto con **JORGE LUIS MORENO BARRETO**, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, 09 septiembre del 2016



Paola Verónica Cruz Jaramillo

1713782546

Índice

Introducción.....	1
Antecedentes.....	1
Antecedentes en la web.....	2
Construcción de sociedades web.....	5
Expansión del cuarto poder.....	9
Metodología.....	13
Resultados.....	23
Conclusiones.....	25
Referencias.....	28

Índice de tablas

Tabla 1. Plan de Rodaje	18
Tabla 2. Cronograma.....	18
Tabla 3. Guion Técnico.....	19
Tabla 4. Ficha de Evaluación	21
Tabla 5. Promedio de Reportaje.....	22

Índice de anexos

Anexo 1. Guion técnico “la construcción de sociedades a través de plataformas web”	29
Anexo 2. Cuestionario que será dirigido hacia los expertos sobre la investigación.....	40
Anexo 3. Musicalización Web	42

Resumen

El objetivo de este artículo es brindar conocimientos sobre sociedad red, lenguaje digital, que promueven nuevos términos como la comunicología, ciberculturas e ingeniería social, a partir del surgimiento de la web. Estos términos se han manifestado, entendido y valorado por los cibernautas para entender y explicar este complejo universo que es llamado internet.

En la navegación profunda del internet existen contenedores web que van desde blogs, páginas web, archivos personales que se encuentran en redes sociales, ambientes web de trabajo y cuentas bancarias; sin olvidar la construcción de sociedades virtuales y ciberculturas que brindan su información masivamente a la red sin ninguna protección.

Esto ha provocado que la mayor parte de los usuarios e información queden aislados y obsoletos; pero no significa que se hayan eliminado, sino que pasaron a ser parte de algo llamado web profunda. Pero, ¿por qué existen sociedades que se “aíslan” en la web?

La mayoría de los usuarios ignoran que estas sociedades se desarrollan gracias a la información subida, enviada e incluso archivada en la web, interceptando masivamente toda la información que los usuarios conservan.

De esta manera los lectores comprenderán que la web no solo gira a través, de redes sociales, plataformas de búsqueda reconocidas, páginas web, blogs, entre otros; sino que también existe otro tipo de realidad virtual, cuyo objetivo es incitar a los

cibernautas a entender los diferentes términos que están apareciendo en conjunto con la web como también la realidad virtual que se plasma día a día.

Palabras claves: sociedades, internet, plataformas web, comunicación, deep web.

Abstract

The object of this article is to provide knowledge about network society, digital language, which promote new terms like communicology, cybercultures and social engineering, from the emergence of the web. These terms have spoken, understood and valued by netizens to understand and explain this complex universe that is called internet.

In deep navigation internet web containers exist ranging from blogs, web pages, personal files found on social networks, web working environments and bank accounts; without forgetting the construction of virtual societies and providing information cybercultures massively to the network without any protection.

This has caused most users and information are isolated and obsolete; but it does not mean they are eliminated, but became part of something called deep web. But why are there companies that are "isolated" on the web?

Most users are unaware that these companies thanks to the rise develop information, and even sent archived on the web, massively intercepting all the information that users retain.

Thus readers will understand that the web not only rotates through, social networking platforms recognized search, web pages, blogs, among others; but also there is another kind of virtual reality, which aims to encourage Internet users to understand the different terms that are appearing in conjunction with the web as well as virtual reality that every day is plasma.

Keywords: companies, internet, web platforms, communication, deep web.

Introducción

Antecedentes

El tema propuesto se plantea a partir de la usabilidad en la web, encontrando una variedad de contenido que va desde lo público, privado y secreto. Existen varios usuarios que comparten contenidos y su información masivamente a la red, debido a que el internet tiene un acceso libre. Society (2014), menciona que “el acceso abierto a Internet ha revolucionado la forma en que las personas se comunican y colaboran, la forma en que los empresarios y las corporaciones realizan negocios, y la interacción entre los gobiernos y los ciudadanos.” (pág. 5). La navegabilidad del internet fue teniendo mayor acogida por el hecho de poder difundir cualquier información rápida, eficaz y sin barreras en cualquier ambiente de cada usuario.

Con el paso del tiempo el internet se logró comercializar, debido a que proveedores como operadores se unieron al proceso de desarrollo y ayudaron a desatar una nueva era de innovación y crecimiento. De tal forma que se volvió una herramienta pública para todos los usuarios del mundo, pero a pesar de ello existía un inconveniente al no poder ser protegida para todos y solamente usuarios de poder o privilegiados iban a poder proteger u ocultar su información.

Mientras el internet seguía con su progreso, adquirió una dificultad al tratar de proteger la información, las plataformas de búsqueda como: *Google, Bing, Yahoo*, entre otras, desarrollaron normas y términos de uso para protegerla, empleando cuentas y contraseñas de cada usuario. De esta manera se pensó que toda esta problemática iba a ser resuelta. Al momento que los usuarios usan estos

paramentos, se crea una división notoria en la web, donde Agustina Grasso, (2013), en su artículo nos explica que:

Abrir un mail, publicar una frase en el muro de Facebook, escribir en Twitter es la punta del iceberg. Es el internet cotidiano. Pero, además, es apenas el 20% de lo que sucede en internet (...) El resto del bloque de hielo –donde se esconde lo más oscuro, lo prohibido, lo ilegal y lo morbo– es la “deep web” o “internet profunda” (pág. 58).

De esta manera la web tiende a verse como un *iceberg*, donde la información cotidiana y las plataformas de búsqueda están ubicadas con sus reglas y normativas, ocupando apenas el 20%, mientras todo lo demás quedaría excluido o pasaría a ser parte de un nuevo nivel de la web, llamándola web profunda.

Antecedentes en la web

Las sociedades red (sociedades que se generan en la web), nacen a partir de un acercamiento a un conjunto de usuarios y sus intereses. Un punto de partida para esta construcción es el apareamiento del teléfono a manos de Bell en 1876, este invento ayudaba a tener una conexión a internet, es decir se necesitaba el teléfono como fuente de receptor para el acceso a internet, creando así los nuevos avances tecnológicos que ahora tenemos.

Otros de los avances tecnológicos representativos fueron: la radio, descubierta por Marconi en 1898 y el tubo de vacío de Fores encontrado en 1906; estos permitieron tener avances significativos en las tecnologías de la información. Aunque para

muchos investigadores, fue durante la segunda guerra mundial que aparecieron las tecnologías, que harían que nuestro entorno social y la forma de comunicarnos cambiase totalmente. Uno de los primeros ordenadores según Castells (2000) , el “ordenador programable y el transistor que coexistió el núcleo de la revolución en la tecnología de la información del siglo XX” (pág. 70).

En la segunda guerra mundial, conocida también como “madre de todas las tecnologías”, se instauraron los primeros ordenadores, utilizados únicamente para fines militares, Castells (2000), indica que:

(...)1946 en Filadelfia, si se exceptúan los aparatos de uso bélico, como el Colossus británico de 1943, aplicado a descifrar los códigos enemigos, y el Z-3 alemán, al parecer producido en 1941 para ayudar a los cálculos de la aviación. (pág. 72).

Fue así que, con el apareamiento del ordenador, surgió también el internet como una fuente de información, con el fin de no ser destruido por nada, ni siquiera por un atentado nuclear. El objetivo fue mantener la información en la red, esta fue la estrategia militar que permitió conocer el internet como una herramienta para receptar y guardar información, que no se pudiese destruir fácilmente ni tener acceso a ella.

En este sentido vemos al internet como una fuente de información privada que solo un mínimo grupo tenía acceso.

Castells (2000) indica que en “(...)1992, la NSFNET, la red que actúa como columna vertebral de Internet, funcionaba con velocidades de transmisión de 45

millones de bits por segundo, capacidad suficiente para enviar 5.000 páginas por segundo” (pág. 78). Pero aun así no lograba que fuera capaz de transmitir información a una índole mundial.

No se lograba que la gente tenga una interacción directa con la información que había en el internet, pero se estaba más cerca de lograr una interacción a grandes escalas. En este intento para que el internet se vuelva global, surgió el modem, un elemento importante para la transferencia de archivos sin la necesidad de tener un host u ordenador central. Esta tecnología permitió conocer las posibles capacidades de la comunicación.

Con esto la red se hizo más accesible, tan solo con tener un modem, un ordenador y una línea telefónica podían tener acceso a ella. Esto permitió que los usuarios se conviertan en generadores de información, y de la misma manera Castells (2000), menciona que “primero como generadores electrónicos de noticias para toda clase de intereses y afinidades, creando lo que Howard Rheingold denominó “comunidades virtuales” (pág. 82).

Después del internet, apareció la World Wide Web (www), que según Castells (2000), tuvo sus orígenes en Europa, en 1990. Su función consistía en organizar los sitios por el contenido de información y no por su ubicación, facilitando así el uso del internet.

El aparecimiento de protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP: *Hypertext Transfer Protocol*), creó una dirección estándar que permitía fácilmente guiar las comunicaciones entre los navegantes en la web y con ello apareció también el

(URL: *Uniform Resource Locator*), aplicación de texto que contiene una información solicitada. Esto permitió una fácil navegación para quienes empezaban a conocer las ventajas del internet y la obtención de información recogida de varias partes del mundo.

Con el tiempo, el internet transformó las relaciones sociales en formas de conseguir empleo y dinero, generando trabajadores en red. Esto ocasionó que la fuerza de trabajo de las industrias se desvalorice. Así mismo como se creaba sociedades en red, se perdían empleos por el uso de estas nuevas tecnologías.

Sin duda el internet se convierte en una herramienta donde el individuo puede construirse y reconstruirse como desee, un ambiente en donde todas las posibilidades están abiertas, donde el individuo es libre de generar, compartir, dialogar, socializar, la información, que quieran, es un mundo de nuevas posibilidades y de emancipación. “No solo la abundancia, la libertad o la ausencia de control es lo que seduce, sino también esta idea de autopromoción posible, de una escuela sin profesor ni control” (Wolton, 2000, pág. 98).

Construcción de sociedades web

Juegos como *Counter Strike*, *Doom*, *Wow*, *Gunbound*, *Dota*, plataformas de juegos como el *Steam*, mediante el entretenimiento permiten generar interacción en la web, aplicaciones vinculadas a la información- acontecimiento generalmente abastecida por periódicos, agencias, periodistas o por medios socio profesionales o socio culturales.

Aplicaciones de tipo información-conocimiento, es decir toda la información puesta en bases de datos y páginas web de libre acceso, como bibliotecas digitales, blogs de enciclopedia, revistas digitales que difunden contenido conceptos, categorías, tesis, teorías, entre otras.

Si tratamos de definir a una comunidad virtual podemos entenderla como una red electrónica que es autodefinida, la cual se desarrolla dentro de la comunicación interactiva, dicha red es una organización en relación a intereses y afinidades que se pueden generar.

Para ello Castells (2000) menciona que:

Según las fuentes recopiladas y elaboradas por Vinton Cerf, en junio de 1999 Internet conectaba unos 63 millones de ordenadores principales [hosts]; 950 millones de líneas telefónicas; cinco millones de dominios de nivel 2; 3,6 millones de páginas web y era utilizada por 179 millones de personas en más de 200 países. Los Estados Unidos y Canadá representaban más de 102 millones de usuarios, Europa más de 40 millones, Asia y el Pacífico asiático casi 27 millones, Latinoamérica 23,3 millones, África 1,14 millones y Oriente Medio 0,88 millones. (pág. 418).

Las comunidades están relacionadas, es decir, poseen vínculos que mediante redes sociales mantienen una conexión de red, la cual tiene como fin enviar mensajes e información según el usuario lo disponga.

Durante la década de los ochenta, las nuevas tecnologías transformaron el mundo de los medios de comunicación. Los periódicos se escribían, editaban e imprimían a distancia, permitiendo ediciones simultáneas del mismo periódico.

Actualmente se han generado nuevas plataformas en internet que permiten la interactividad y sociabilidad de los usuarios. Han surgido nueva propuesta *on-line* como: *Facebook*, una red social donde se puede mantener contacto con diversas personas, por otro lado, esta *Twitter*, un medio virtual donde se realizan publicaciones cortas y noticiosas. Estas dos redes sociales son las más usadas, debido a que son plataformas que según Castells (2000), ayudan a tener “nuevas formas de vida urbana adaptadas a su nuevo entorno tecnológico” (pág. 418).

Existen varias redes sociales en donde se puede mantener un contacto *on-line*, entre estas podemos mencionar *Qzone*, *SinaWeibo*, *WeChat*, *Instagram*, *LinkedIn*, *Google+*, *Line*, *Tagged*, *Habbo*, *Hi5*, *Tumblr*; entre otras. Todas estas redes sociales son aplicaciones web que ayudan a mantenerse en contacto con otras personas, las mismas que pueden conocerse previamente o mediante dicha red.

Castells (2000) explica que esto ha generado que: “los usuarios desempeñen papeles y construyan, en efecto, las identidades on-line. Pero eso creaba un sentimiento de comunidad, aunque efímero, y probablemente producía algún placer a personas necesitadas de comunicación y autoexpresión” (pág. 425).

Las redes sociales, han generado la compartición de conocimientos, imágenes fotos, videos, pero también diversa información no comúnmente conocida ni valorada por los buscadores comunes como *Google* o *Yahoo*. Sin embargo, el avance de la

tecnología ha provocado la aparición de todo tipo de sociedades en la web, creada primero para un cierto grupo de personas, pero que va creciendo según intereses.

Algunos críticos sociales piensan que esta integración de sociedades red está provocando una pérdida en las relaciones sociales personales, provocada por el internet, debido a que el usuario ve a la web como una forma de escapar de la realidad.

Según Marc Prensky (2001):

Hoy en día la media de los graduados universitarios ha pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, pero más de 10.000 horas jugando con videojuegos (por no hablar de las 20.000 horas viendo la televisión). Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas (pág. 1).

De acuerdo con el autor, entendemos que el internet ya es parte de nuestra vida cotidiana, dándole una importancia habitual para nuestras vidas. El aprendizaje de un lenguaje digital es eficaz y sustancial para la actualidad. Este lenguaje sería creado por el ser humano para relacionarse y comunicarse con las computadoras a fin de generar resultados determinados que cada usuario entiende, logrando difundir la información que desee a través de la red.

Esta red ha proporcionado una plataforma vigorosa para el crecimiento de los canales de los medios de comunicación debido a que ha interconectado a las personas, permitiéndoles comercializar, divertirse y compartir información, ideas,

pensamientos, entre otros; el lenguaje digital y la interacción humana ha aumentado y se podría decir que ha mejorado. Algunos usuarios piensan que el internet ha permitido acercar a personas distantes; pero al seguir hablando del internet, entenderemos que no siempre va a tener su lado positivo, debido que en todo este universo existen tipos de usuarios e información que posee otra ideología y da un uso diferente a la web.

Expansión del cuarto poder

En este proceso de desarrollo de la información, sociedades y web, se va manifestando una ciencia que observa a la vida social como una interacción de las formas de información, “la Comunicología”.

El proyecto de la Comunicología, experimenta la configuración de una ciencia general de la comunicación, que dé cuenta de todo tipo de fenómeno, incluyendo lo social y lo cultural. Pero si hablamos en nuestro campo latinoamericano en comunicación, ha estado a través de su historia siempre construido por influencias extranjeras. Costa (2010), indica que “(...), imbricado en las ciencias humanas y sociales a través de la comunicación, absorbió la idea de sistemas y de modelos, de estructuras, de leyes estructurales y de funcionamiento en red, (...)” (pág. 5). De esta manera entendemos que las culturas más la comunicación, han adquirido diferentes modelos y sistemas de pensar a través de la web, estructurando las ideologías de cada usuario, estableciendo nuevas maneras de poder ver el mundo con ayuda de la web. No obstante, al momento que se destruye y se construyen estas nuevas ideologías a través de la web, se crean nuevas sociedades acopladas a estas nuevas maneras de pensar y se propaguen masivamente por todo el internet.

Según Luis Galindo (2012):

El punto central de la comunicología es la observación de los fenómenos sociales en tanto construcciones derivadas de sistemas de información como configuraciones determinantes de lo que aparece, comportamientos y visiones sobre los comportamientos y sus configuraciones y sus procesos de puesta en común (pág. 60).

Afirmando con lo que Galindo aporta, vemos que las sociedades al momento de construirse, poseen intereses comunes y se apoyan en un sentido socio-virtual, en donde las sociedades incorporan nuevos lenguajes para su uso propio y que comúnmente son utilizadas para el entendimiento de estas. Así es como las sociedades van teniendo el dominio del internet para el fin de cada uno, con información, pensamiento y sistema propio y se propaga por toda la web donde cualquiera tiene acceso.

Recalcando lo que se habló anteriormente, no todas las sociedades son aceptadas por las plataformas web, ya sea por sus maneras de pensar, o por el contenido que desean compartir. Esto provoca que se las excluya del primer nivel, donde todos los usuarios navegan con facilidad y es lo más conocido; pero esto no implica que estas sociedades destituidas sean eliminadas o dejen de seguir diversificando todo su contenido e información. Se ocultan y usan otros niveles que posee la web para poder reubicarse y compartir su cultura o por algún software que les ayude a propagarse. Por esta razón no son aceptadas por los términos de condición en las plataformas de búsqueda comúnmente utilizadas. Se reubican o se localiza en otros niveles de la web, conocida como *deep web*. No todo es perverso, pero hay que

entender que, en la web profunda, hay información que no está asociada a sitios ilegales o información prohibida.

La *deep web* o web profunda, se halla un sin número de información: política social, cultural y se la utiliza de igual forma, para esconder información de relevancia y a la vez que no sea encontrada por nadie. Ezequiel (2007), indica que:

La Deep web existe desde que se creó internet. Siempre hubo páginas que no eran aptas para todos (...) Hay una sola estadística del año 2000, pero realmente es imposible rastrear la cantidad de archivos que hay allí (...) de todas formas estas páginas utilizan algoritmos complejos que son difíciles de levantar (pág. 18).

Desde el punto de vista de los usuarios, en la *deep web*, además de encontrar: narcotraficantes, traficantes de arma, espías, estafadores, sicarios, pedófilos y cibercriminales; también existen periodistas, empresarios, activistas y fuerzas de la ley, que se ven obligados a utilizar esta plataforma por la siguiente razón, Ezequiel (2007), afirma que:

Si hay un periodista que se encuentra en algún país donde corre riesgo su vida, si llega a publicar algo sobre lo que sucede en ese territorio, entonces utiliza la deep web. Al igual que las fuerzas públicas, que muchas veces usan el anonimato para poder investigar porque es una herramienta más (pág. 23).

Así podemos entender que la *deep web*, no solo es usada para la procreación de sociedades ilegales; sino también para los usuarios que tienen acceso y poseen

información de los acontecimientos que encierran distintas problemáticas, como: guerras, imágenes prohibidas o censuradas, delincuencia, asesinatos; entre otros.

Actualmente se ha planteado una posible solución sobre esta problemática, debido a que se ha ido desarrollado aplicaciones, programas e incluso usuarios especializados, quienes tienen la función de descubrir a estas sociedades y estos archivos que se mantienen ocultos. Estas herramientas son de uso exclusivo para las personas que quieren pertenecer a las mismas o visitarlas, pero no todos se atreven a usarlas por motivos emocionales, legales y personales. Existen sociedades en la red a las que no se acceden con facilidad, por su contenido. El objetivo es evidenciar a estas sociedades ocultas que están aisladas en la web, para que la población conozca que el internet no solo es una forma de entretenimiento, una forma de vida social o una forma de trabajar; sino que existe personas que pueden causar problemas sociales, económicos, éticos, políticos o legales, a través de su navegación y tomen las medidas de protección adecuadas.

Metodología

La construcción de sociedades ocultas a partir de las plataformas web, nos ubica en un paradigma positivista, lo que nos permitirá verificar, predecir y comprobar la realidad que se vive en la web y sus problemáticas. Según Comte (1857), en el paradigma positivista nos explica que:

En el positivismo no sólo se da la afirmación de la unidad del método científico y de la primacía de dicho método como instrumento cognoscitivo, sino que se exalta la ciencia en cuanto único medio en condiciones de solucionar en el transcurso del tiempo todos los problemas humanos y sociales que hasta entonces habían atormentado a la humanidad (pág. 1).

Afirmando lo que dice Comte, es necesario el uso de este paradigma para lograr la comprensión de toda la problemática de la web y el uso que se ha ido dando a través del tiempo, formando así, nuevas sociedades dependientes del internet.

Esta investigación es de tipo cualitativo porque permite analizar la información acerca de las plataformas de búsqueda web y encontrar las diferentes sociedades que se construyen a través de la misma. Sampieri (2010), afirma que:

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad (pág. 364).

Se abordó la línea de investigación comunicación y ciudadanía permitiendo estudiar los cambios sociales que se han producido en la web y también se abordará los cambios culturales de los diferentes usuarios de acuerdo los consumos y usos de la información cambiando ideologías, generando así, nuevas sociedades.

Las técnicas que se emplearon son la observación de campo (anexo), aplicada desde las visitas de varias plataformas de búsqueda que se detallarán en el transcurso de la investigación. Sampieri (2010), menciona:

La primera tarea es explorar el contexto que se seleccionó inicialmente. Lo que significa visitarlo y evaluarlo para cerciorarnos que es el adecuado. Incluso, para considerar nuestra relación con el ambiente por medio de una serie de reflexiones y resolver cualquier situación que pueda entorpecer el estudio (pág. 403).

Entrevistas a profundidad, se usaron como método a la entrevista cualitativa, es más flexible y abierta, de esta manera se logró una mejor interacción entre el entrevistado y el entrevistador, en este proceso se realizó alrededor de tres entrevistas:

La primera entrevista fue a una Comunicadora Social, Daniela Moya quien nos habló sobre cómo influye la comunicación con el internet, los beneficios y riesgos. En un primer momento explicó brevemente el concepto de internet, dando varias pautas positivas como negativas, dando a entender que el internet es una herramienta esencial para el ser humano en la actualidad. Sin embargo, con el desarrollo de las TICS hace que el internet como la tecnología, se entrelacen para que el usuario tenga una mayor facilidad y eficacia en las actividades que realiza.

Como segundo momento se explicó la manera de cómo trabaja el internet para tener tanta acogida con los usuarios.

De esta manera se debe tener un conocimiento básico acerca de los lenguajes que maneja el internet como el desarrollo de las herramientas web que tientan al usuario al uso dependiente de internet y sin olvidar las aplicaciones de celular que se usa para generar un apego más grande con el internet como la tecnología para tener un impacto hacia los usuarios.

Y para finalizar Moya explicó de como el internet cambio al ser humano. Al pasar el tiempo los usuarios aparte de tener ese beneficio por parte de las máquinas y el internet, hizo que los usuarios sean seres dependientes de él, creando así consumistas de internet, tecnología y usuarios sedentarios de conocimiento, creatividad y originalidad.

La segunda entrevista a una socióloga, Natalia Sierra, que nos permitió comprender como funciona la sociedad en el internet y como se pueden construir las mismas. Las sociedades se crean a partir de sus intereses, costumbres, tradiciones, tiempo y espacio en las que se desenvuelvan. En el internet se crean de igual manera, sino que de forma abstracta ya que el cuerpo no está presente, pero la psiquis del individuo si y es suficiente porque le permite sentir, reaccionar y expresarse mediante sus sentimientos y empírica hacia otras personas cibernautas, creando personas dependientes al internet. Según Sierra en el internet la persona se puede construir, reconstruir y rediseñar las veces que le plazca, porque es un sistema en donde no se puede saber si el que está detrás del computador o dispositivos portátiles son las que parecen. Se crea una sociedad sedentaria que con el tiempo deja sus labores físicas para dedicarse a labores virtuales, ahora hay hasta carreras

que se pueden seguir en el internet sin tener la necesidad de ir presencialmente a un aula de clases y tener que convivir con otras personas. Esta sociedad no está obligada a la interacción física con el otro para tener una relación, más bien obtienen una relación mediante la utilización del internet. El internet genera dependencia y puede provocar la no identificación entre lo real y lo virtual, según Natalia Sierra puede provocar en un futuro una sociedad sin necesidad de interacción física en donde perderíamos la necesidad de conocer gente que está a solo unos pocos pasos.

La tercera se realizó a un ingeniero en sistemas, Alex Martínez, quien abordó como apareció el internet y el desarrollo del mismo, complementando con varios términos técnicos que usamos alrededor de nuestro producto comunicativo.

Como primer punto Martínez contextualizó como fue el inicio y desarrollo de lo que hoy es conocido como internet, que fue creado con fines militares para el desarrollo de proyectos como transferencia de información secreta de actividades de guerra. Pero al paso del tiempo fueron generando varios contenedores de información como plataformas de búsqueda, para hacer que el internet salga a la luz para todas las personas. En los primeros inicios el internet no era muy codiciado ya que solo se usaba como animación el hipertexto, pero con el desarrollo de nuevas herramientas tuvo mejoras añadiendo imágenes, animación, sonido y video.

En un segundo momento Martínez nos explicó cómo se desarrolló el internet en conjunto con la comunicación. El internet al ver que era una herramienta de comunicación masiva, varias empresas crearon aplicaciones y paginas HTML para que varias personas del mundo se conectaran a esta red de comunicación virtual y poder encontrar a todas esas personas que estaban lejanas logrando una nueva forma de comunicación. Todo esto género que las personas ya no necesiten movilizarse

para conversar, no era necesario enviar correos escritos para las personas que estaban al otro lado del mundo, ya que tan solo con un clic podías comunicarte con cualquier persona, a esta nueva herramienta se lo llamo correo electrónico. Lo que antes era una conversación cara a cara con los individuos, paso a ser una conversación interconectada de un computador al otro. Al pasar el tiempo comenzó a tener varias propuestas económicas para añadir contenidos de publicidad entre otras más.

Para la realización del cuestionario para el entrevistado, fue necesario usar la entrevista semiestructurada.

Las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas (Hernández Sampieri, 2010, pág. 418).

Y finalmente un análisis bibliográfico que permitió analizar los resultados, mediante la interpretación de las fichas obtenidas, para la culminación del trabajo.

Los instrumentos utilizados son la guía de observación, que permitió de una manera eficiente y cronológica obtener la información de los buscadores que visitamos y la información que recolectada. Por otro lado, también utilizamos cuestionarios dirigidos, que son las preguntas realizadas al entrevistado, por medio de una ficha. Y finalmente el trabajo de producción del vídeo reportaje el que consistió en la Pre y Post producción, sin olvidar todo el material audiovisual que se filmó para la realización del mismo. Se usó las siguientes fichas:

Tabla 1.
Plan De Rodaje

Nº Sec.	Planos	Imagen: duración, escala, plano angulación, movimientos de cámara	Story board	Descripción del plano	Audio: música, efectos, texto
1	<u>P.General</u>	<ul style="list-style-type: none"> > 10 sec > 1920 x 1080 (Full HD) > Plano (TimeLapse) > Estático 		Ciudad de Quito – Ecuador	Ambiental
	<u>P.General Corto</u>	<ul style="list-style-type: none"> > 10 sec > 1920 x 1080 (Full HD) > Plano (TimeLapse) > Estático 		Personas caminando	Ambiental
	<u>P.Entero</u>	<ul style="list-style-type: none"> > 5 sec > 1920 x 1080 (Full HD) > Plano Fijo > Paneo 		Pantallas de Computadores, escribiendo en buscadores	Voz en Off + Ambiental
	<u>P.Detalle</u>	<ul style="list-style-type: none"> > 5 sec > 1920 x 1080 (Full HD) > Plano Fijo > Estático 		Manos tecleando	Voz en Off + Ambiental
	<u>P.Corto</u>	<ul style="list-style-type: none"> > 5 sec > 1920 x 1080 (Full HD) > Plano Fijo > Estático 		Rostros de personas frente al computador	Voz en Off + Ambiental
2	<u>P.General</u>	<ul style="list-style-type: none"> > 10 sec > 1920 x 1080 (Full HD) > Plano movimiento > Estático 		Presentador caminando hacia la cámara, mientras habla.	Voz en Off + Ambiental

Nota: Plan de rodaje utilizado para grabar el reportaje y descripción de planos a utilizar.

Tabla 2.
Cronograma.

PLANILLA DE CRONOGRAMA DE TAREAS																															
Titulo	Sociedades Ocultas											Director	Joseph <u>Calvopiña</u> Jorge Moreno																		
Producido por	MALOJO Producciones											Jefe de producción	Joseph <u>Calvopiña</u> Jorge Moreno																		
ETAPAS TAREAS	PRE PRODUCCION																														
	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M
Reuniones de Producción		X									X																				X
Argumento	X																														
Guión literario				X																											
Guión Técnico				X																											
Visitas de locación						X	X																								
Confirmación de entrevistas												X	X																		
Entrevistas									X	X	X	X	X																		
Definición de roles														X	X																
Presupuesto										X						X														X	
Definición elementos de arte								X	X	X	X	X																			
Traslado de equipos					X								X																		
Alquiler de Equipamiento													X																		
Cumpl. etapas y OK rodaje													X	X	X												X	X	X		
Plan de rodaje														X	X												X	X			
Filmación				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Filmación de cobertura				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Visualización de material																											X	X			
Planillas y selección tomas																												X	X		
Primer armado																												X	X		
Definición de son. y música																												X	X	X	X
On line																															X
Entrega del primer borrador																															X
Observaciones																															

Nota: Cronograma de actividades utilizado para la realización del reportaje.

Tabla 3.
Guion Técnico

Nº Sec.	Planos	Imagen: duración, escala, plano angulación, movimientos de cámara	Story board	Descripción del plano	Audio: música, efectos, texto
1	P.General	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 10 sec ➤ 1920 x 1080 (Full HD) ➤ Plano (TimeLapse) ➤ Estático 		Ciudad de Quito – Ecuador	Ambiental
	P.General Corto	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 10 sec ➤ 1920 x 1080 (Full HD) ➤ Plano (TimeLapse) ➤ Estático 		Personas caminando	Ambiental
	P.Entero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 5 sec ➤ 1920 x 1080 (Full HD) ➤ Plano Fijo ➤ Paneo 		Pantallas de Computadores, escribiendo en buscadores	Voz en Off + Ambiental
	P.Detalle	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 5 sec ➤ 1920 x 1080 (Full HD) ➤ Plano Fijo ➤ Estático 		Manos tecleando	Voz en Off + Ambiental
	P.Corto	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 5 sec ➤ 1920 x 1080 (Full HD) ➤ Plano Fijo ➤ Estático 		Rostros de personas frente al computador	Voz en Off + Ambiental
2	P.General	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 10 sec ➤ 1920 x 1080 (Full HD) ➤ Plano movimiento ➤ Estático 		Presentador caminando hacia la cámara, mientras habla.	Voz en Off + Ambiental

Nota: Esquema de guion técnico utilizado para la realización del reportaje.

Para la sistematización de los resultados utilizamos *Word* como *software*, para el análisis de las entrevistas y obtención de resultados y porcentajes. De Cinti (2001), menciona que:

Descriptiva(ED) e Inductiva (EI).La primera tiene por objeto procesarlas medidas necesarias de las cosas, individual y/o grupalmente, sin abrir juicio de calidad, valor, diferencia, importancia, etc., sobre las mismas. La segunda atiende a las necesidades de tomar decisiones a partir de esos valores; compara, afirma, infiere la probabilidad de la ocurrencia de tales valores, estima, etc. (pág. 147)

La estrategia de divulgación del producto comunicativo terminado y aprobado, será en la UPS (Universidad Politécnica Salesiana), por medio de volantes y publicidad en las redes sociales que nos proporcione la Universidad por medio de sus cuentas

oficiales. Cine mochila sería nuestra primera opción para la divulgación del producto terminado. Bravo (2000), indica que:

(...) la presentación del vídeo lleva aparejada una estrategia didáctica que tenga en cuenta qué contenidos se quieren transmitir, a qué nivel y a qué alumnos, y que tenga como objetivo básico romper la pasividad que este medio genera en la audiencia, que lo relaciona con actividades de ocio y descanso (pág. 21).

Se realizará una exposición de prueba del producto terminado, que será un video reportaje, el que mostrará toda la investigación.

Fichas para calificar el producto en un primer momento:

Tabla 4.
Ficha de Evaluación

	1	2	3	4	5
Estado Reportaje					
Calidad de imagen					
Legibilidad de los textos					
Calidad de Audio					
Calidad de Animación					
PROMEDIO					
OBSERVACIONES. -					
.....					
.....					
.....					

Nota: Esta tabla se utilizará, para medir el impacto del reportaje en los espectadores una vez ya publicado el producto final.

Tabla 5.
Promedio de Reportaje

	1	2	3	4	5
Formulación de objetivos					
Secuencia de Ideas					
Despierta interés					
Animación					
Actualidad					
Claridad					
Problemática					
Nivel de expectativas					
Duración					
PROMEDIO					

Nota: Esta tabla se utilizará, para medir el impacto del reportaje en los espectadores una vez ya publicado el producto final.

Resultados

Desde el aparecimiento del internet hay nuevas formas de comunicación no solo en el ámbito escrito sino también en el ámbito social, hay nuevas formas de interactuar con el otro y de conocer al otro. Por medio de redes sociales, chats interactivos, juegos en línea etc. La convergencia de los medios ha permitido esta interacción entre el ser humano y la información del internet.

El internet es una parte esencial en la sociedad, porque permite difundir y acceder a información desde cualquier lugar (ubicuidad). Por medio del internet se crean sociedades en la web que tienen los mismos intereses y afinidades, siendo este un medio óptimo para el ocultamiento de la información.

No todas las sociedades en la web crean información, muchas solo las consumen, creando gente dependiente de información que otros publican, podemos decir que aunque estas dos caras de la moneda son nativos digitales, siempre estas dos partes van a necesitar del otro.

Las plataformas de búsqueda han permitido generar nuevas formas de organizar la información, pero hay que tener en cuenta que estas plataformas de búsqueda eligen lo que quieren que nosotros consumamos. Hasta cierto punto pareciera que el usuario es el que elige, pero no es así, la información encontrada a través de buscadores es solo una mínima parte de la información que podemos encontrar.

Sampedro (2015), señala:

Si tuvieses manos libres sobre redes clasificadas y vieses cosas increíbles, cosas horribles, cosas que pertenecían al dominio público, pero que estaban almacenadas en un cuarto oscuro... ¿Qué harías?

Quiero que la gente vea la verdad... porque sin información no puedes tomar decisiones informadas como público (pág. 30).

El autor hace referencia a la información que no puede acceder cualquier usuario, pero que debería estar abierta para el consumo de cualquier cibernauta. Es por esto que al internet se lo considera el cuarto poder, porque tiene un arma fundamental que es la información que está sumergida en la web y sociedades que intentan proteger esta información.

El *hacktivista* es un grupo que está en busca de la verdad en la web, y puede ser desde un periodista hasta un estudiante de colegio. Estas personas ayudan sin fines de lucro a la sociedad a destapar la verdad que se oculta en las profundidades de la web, poniendo ejemplos claros el creador de *WikiLeaks* *Julian Assange*, *Joseph Snowden*, quien develó que se accedía a registros telefónicos e internet de millones de usuarios en EEUU y de todos quienes accedían a redes sociales y buscadores como *Google*, *Facebook*, *Yahoo*, *Skype* de manera ilimitada.

Se puede comprobar de manera clara que muchas de las sociedades que están en el internet buscan acceder, consumir y proteger su información, creando una guerra informativa entre querer, acceder y proteger.

Conclusiones

El internet y las plataformas de búsqueda son de gran importancia para la propagación de toda la información en la red, puesto que gracias a los contenedores de información a ser indexados todos pueden encontrar cualquier tipo de información para agilizar la búsqueda, aunque en un primer momento el internet fue creado con fines militares para el desarrollo de proyectos como transferencia de información secreta de actividades de guerra.

Las plataformas de búsqueda han fomentado la unión de todas las sociedades en la red, teniendo en cuenta que existen ciberculturas que pueden generar ideologías ser positivas o negativas. Sin olvidar que existe una construcción de sociedades que ha dado un empuje esta era, en el internet todos somos híbridos de cultura y hemos adoptado varias ideas de las diferentes culturas por esa información que comparten viralmente, perdiendo la identidad que cada uno de los híper nautas consumen, trasformando culturas convirtiéndonos en culturas globalizadas por los países de poder siendo influenciados por los países con mayor consumo en la web.

Las plataformas de búsqueda han creado una manera de masificar la información de todos los usuarios gracias a la ubicuidad, ya que las personas preferimos estar conectados desde cualquier lugar, dispositivo, pero nunca quedar desconectados del mundo virtual que en la actualidad ya es una nueva forma de vida, gracias desarrollo de las TICS ha hecho que el internet como la tecnología, se entrelacen para que el usuario tenga una mayor facilidad y eficacia en las actividades que realiza, de esta manera se debe tener un conocimiento básico acerca de los lenguajes que maneja el internet.

Lo que antes era una conversación cara a cara con los individuos, pasó a ser una conversación interconectada de un computador al otro, lo que generaba que exista una gran variedad de información, causando que las plataformas de búsqueda generen una manera de protección de esta información. Aunque en la actualidad exista una variedad de formas de seguridad por parte de todas las páginas web, como aplicativos se demuestra que toda la información que poseen los usuarios es insegura, porque todo sistema de seguridad es hackeado por cibernautas experimentados para la extracción de cualquier información de la web, no importa quién sea o de donde venga, toda la información (así sea protegida) que se ingrese a la web, será pública para todo el mundo.

Los cibernautas en la red son seres abstractos que viven en un espacio virtual y toda su comunicación e interacción es mediante la red, es un ser que vive, siente, y se construye en este espacio, creando sociedades en la web, con emociones, costumbres, ideologías y cultura, son seres que pueden ejercer relaciones virtuales y tomarlas como su mundo real, en este sentido hay un proceso de desterritorialización ya que se crean personas que prefieren la interacción en un mundo virtual con otro tipo de personas que no son de su cultura en vez de preferir su cultura.

Se crean sociedades híbridas, porque la red es un conglomerado de información de un sin número de cibernautas, y en este feedback que se crea mediante la interacción y comunicación entre usuarios en la web, podemos decir que se crean usuarios híbridos y sociedades virtuales híbridas por la masiva información que existe en la web y por la interacción que existe hoy en día entre varias personas a nivel global.

La comunicación física cara a cara es muy escasa en estas sociedades ya que el usuario en la web puede construirse y reconstruirse un sin número de veces, puede rediseñarse para acoplarse a sus intereses, a sus deseos, y necesidades, que la web hoy en día da respuesta, creando seres dependientes al internet y su contenido.

En la actualidad varias empresas, gobiernos y organizaciones al ver esta problemática han pensado un método de seguridad, la *deep web*. La *deep web* es conocida como una red de búsqueda que no está indexada a los contenedores de información, lo que genera que toda la información sea muy complicada de encontrarla, haciendo que la información que existe se la pudiera restringir ya que no se lo puede encontrar fácilmente. Lo que ocasiono que en esta gran red que posee el internet, se divida en varios niveles. En un primer nivel se encontraría las redes sociales, páginas web indexadas, correos electrónicos, entre otras. En un segundo nivel se encuentra páginas de entretenimiento para adultos, videojuegos y blogs que contienen información negativa para el usuario. En un tercer nivel se encontraría toda la información que posee la *deep web*. Y en último nivel se encuentra toda la información restringida y muy complicada de encontrar de empresas, sociedades, gobiernos y organizaciones que se encuentra en la *deep web*.

Al internet se lo considera como el cuarto poder, sin embargo, hay que tener cuidado con toda la información que puede ser relevante para los usuarios, pues sino se la manejar con mucha cautela puede tener consecuencias.

Referencias

- Bravo, J. (2000). *Video Educativo*. Madrid.
- Costa, J. (2010). *La Comunicología y las ciencias de la acción en la Dirección de Comunicación*. Barcelona: CPC.
- Castells, M. (2000). *La era la información, economía, sociedad y cultura* (Vol. I). Madrid: Alianza S.A.
- Comte, A. (1857). *Positivismo*. Recuperado (Julio 2016)
<http://concurso.cnice.mec.es/>:
<http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material003/Recursos%20Material%20es/Terminos/Positivismo.pdf>
- De Cinti, D. (2001). *Temario resumido*. Recuperado (Junio 2016)
www.imic.com.ar/download/seren-2001.doc
- Ezequiel, S. (2007). Cibercrimen Desafíos de la Investigación en la “Deep Web”. Recuperado (Agosto 2016)
http://cec.mpba.gov.ar/sites/all/themes/cec/cibercrimen/160612_Deep_Web.pdf
- Galindo Cáceres, L. (2012). *Ingeniería en Comunicación Social y Promoción Cultural*. Argentina: Homosapiens.
- Grasso, A. (21 de julio de 2013). La ‘deep web’, el lado oscuro de la internet que no conocemos. *El Observador*, págs. 58-61.
- Hernández Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Educacion.
- Marc, P. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On the Horizon*, 7.
- Sampedro, V. (2015). *Cuarto poder en red para un perdiosmo (de código) libre*. Barcelona: Icaria.
- Society, I. (2014). Informe global de Internet. *Internet Society*, 1-12.
- Wolton, D. (2000). *Internet ¿Y después?* Barcelona: Gedisa.

Anexos

Anexo 1.

Guion técnico “la construcción de sociedades a través de plataformas web”

<u>GUIÓN TÉCNICO - SECRETOS DEL INTERNET</u>						
Tamaño del Plano		1920x1080 30p (Full HD)				
N° Sec.	Planos	Imagen: duración, escala, plano angulación, movimientos de cámara	Descripción del plano	Audio: música, efectos, texto		
1	P.General	1920x1080 30p (Full HD)	Descripción	Ambiental/ pistas sonoras		
	P.General Corto		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano (TimeLapse)		Desde el Panecillo, una toma general a la Ciudad de Quito	
			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano (TimeLapse) <input type="checkbox"/> 5 sec		Personas caminando en las calles del Centro Histórico	
	P.Entero		<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Paneo		Pantallas de Computadores, escribiendo en buscadores	Voz en Off: En la navegación del internet existen servidores web, páginas web, blogs, archivos personales que se las encuentra en las redes sociales, ambientes web de trabajo p. p. y cuentas bancarias. + Ambiental
	P.Detalle		<input type="checkbox"/> 5 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático		Manos tecleando	Voz en Off: Sin olvidar la construcción de sociedades virtuales y ciberculturas que brindan su información masivamente al internet. + Ambiental
P.Corto	<input type="checkbox"/> 5 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo	Rostros de personas frente al computador	Voz en Off: Con el paso del tiempo el internet fue tomando un cambio generacional evidente, desde la web 1.0 que es la forma más básica que existe, con navegadores de solo texto, para			

2	P.General	P.General	<input type="checkbox"/> Movimiento Estático		despues llegar a la web 2.0 que son obviamente las redes sociales y la comunicación entre personas, para despues llegar a la web 3.0+ Ambiental
			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano movimiento <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Presentador caminando hacia la cámara, mientras habla algunas conceptos del internet.	Presentador: Con estos avances la navegación se ha hecho más fácil y accesible para muchas personas, tan solo con tener un modem, un ordenador y una línea telefónica pueden acceder a la red, permitiéndoles así a los usuarios convertirse en generadores de información. Ambiental
			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento	Presentador habla en el monumento del Ejido, para la introducción del video.	Presentador: Por otro lado existe información que pasó a ser parte de algo llamado web profunda que tambien es parte del mundo del internet.
			<input type="checkbox"/> 5 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Fragmento de la entrevista con el Experto, hace una introducción del internet.	Voz de entrevistado + Ambiental
			<input type="checkbox"/> 5 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Fragmento de la entrevista con el Experto, hace una introducción del internet.	Voz de entrevistado + Ambiental
			<input type="checkbox"/> 5 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Fragmento de la entrevista con el Experto, hace una introducción del internet.	Voz de entrevistado + Ambiental
3			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Animación (After Effects)	Con animación ingresa: "Secretos del Internet" Y los créditos de inicio	Voz en Off: Secretos del Internet, "Una realidad a los que todos estamos condenados" + Ambiental + Efectos de sonido

4	P.General		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano (TimeLapse) <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Desde el Centro de Quito una Toma en la Noche de todo el Panorama de Quito.	Voz en Off: En un inicio las sociedades red nacen a partir de un acercamiento de usuarios según sus intereses. Para entender cómo funciona esta dualidad viajaremos a 1876 con el apareamiento del teléfono a manos de Bell, sin duda este invento fue el que conecto al internet en la actualidad, muchos se preguntarán ¿Cómo o porqué? + Ambiental
	P.Medio		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento	Presentador habla en el monumento del sector de la Alameda, sobre los inicios del internet.	Presentador: Para varios investigadores como Castells, su punto alto fue durante la segunda guerra mundial. Estas tecnologías harían que nuestro entorno social y la forma de comunicarnos cambiará totalmente, entre ellos están el primer “ordenador programable y el transistor que fue el núcleo de la revolución tecnológica de la información del siglo XX”. + Ambiental
5	P.Detalle		<input type="checkbox"/> 15 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Pantallas de Computadores, celulares, redes sociales, internet, etc.	Voz en Off: Es así como en la segunda guerra mundial les conocida para muchos como la madre de todas las tecnologías, esta etapa se construyeron los primeros ordenadores que fueron utilizados únicamente para fines militares + Ambiental
	P.Medio		<input type="checkbox"/> 15 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Vox Pop a personas que pueden saber del tema, Complementando la idea anterior / 3 PERSONAS	RESPUESTAS
	P. P. Plano		<input type="checkbox"/> 10 sec	Presentador Ingresa su nombre en el buscador de internet y observa los diferentes resultados	Voz en Off: El objetivo de este invento fue mantener la información en la red, una estrategia militar que permitió conocer al internet, como una herramienta para receptor y guardar información, sin que ésta pueda ser destruida fácilmente. El internet era considerado

6	P.Medio		<input type="checkbox"/> Plano fijo		como una fuente de información privada que solo un mínimo grupo tenían acceso + Ambiental
			<input type="checkbox"/>		
	P. Detalle		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento	En el momento que se está haciendo la búsqueda, en la pantalla aparece una ventana de error y sin moverse el presentador comienza su dialogo.	Voz en Off: En el internet apareció la World Wibe Web conocida como triple w, originada en Europa en el año 90, dentro del Centre Européen pour Recherche Nucleaire de Ginebra, tiene como función organizar los sitios por el contenido de información y por su ubicación, facilitando así el uso del internet. + Ambiental
	P. Generales		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano fijo <input type="checkbox"/> Movimiento	Ya comenzamos a llegar a lo que es el Siglo XXI y vemos el cambio total que existe en la Cuidad de Quito desde antes a lo que es ahora.	Voz en Off: Con el tiempo el internet transformó las relaciones sociales, conseguir empleos e inclusive la forma de obtener dinero a través del internet, como Customer Service y soporte, Diseño y programación de sitios web, Marketing online, entre otros convirtiéndose en sí, trabajadores en red + Ambiental
			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Animación (After Effects)	Con animación ingresa: ¿Qué ha hecho el internet en nuestras vidas?	Voz en Off: ¿Qué ha hecho el internet en nuestras vidas? + Ambiental + Efectos de sonido
			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Vox Pop a las personas del Sector Bulevar de las NNUU / 5 PERSONAS	RESPUESTAS
7	P.Medio		<input type="checkbox"/> 15 sec		Ambiental

		<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Entra en Cuadro, El Experto en redes explicándonos todo lo que es las redes y las tecnologías para nuestro vivir	
	P. Plano	<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Entra en cuadro el presentador, dando una conclusión breve del tema, y comienza a dar paso al siguiente tema. Presentador se encuentra en una calle angosta mientras camina y aparecen varios rostros de personas mientras la voz en off se escucha.	Voz en Off: Es así como el internet está ligado tanto en nuestras vidas, que a veces se piensa que este podría ser un ladrón de toda nuestra información, recuerdos, nuestra vida pasada, del presenta hasta de algún futuro + Ambiental
8	P. General	<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo	Se mostrará la bibliografía de Vinton Cerf en la página de Wikipedia, el logo de la página tendrá un desenfoque y con un Tild se verá la página, mientras suena la Voz en Off.	Voz en Off: En el internet aparecieron sociedades web que según fuentes recopiladas y elaboradas por Vinton Cerf, en junio de 1999 Internet conectaba alrededor de 63 millones de ordenadores principales + Ambiental
		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	En una animación en After, se usará un mapamundi, teléfonos y varios cables de red, que comiencen a interconectarse y entrelazarse entre ellos mientras suena un efecto de sonido.	Voz en Off: 950 millones de líneas telefónicas y 3,6 millones de páginas web que eran utilizadas por 179 millones de personas en más de 200 países. + Ambiental + Efecto de Sonido de Modem Conectándose.
	P. Medio	<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	El Presentador aparece sentado en una banca frente a un canal de Televisión, mientras comienza su diálogo. / imágenes de tecnologías	Presentador: Durante la década de los ochenta, las TICS transformaron el mundo de los medios de comunicación, dando paso a la interactividad de las comunidades virtuales mediante redes sociales que mantiene una conexión de red, utilizada para enviar mensajes, recuperar información, investigar, dependiendo de cada usuario. + Ambiental
	P. General	<input type="checkbox"/> 10 sec	Captura de video en Camptasia, ingresaremos a una cuenta de facebook	Voz en Off: Nuevas propuesta para un mejor manejo de estas páginas HTML, son las

		<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	y twitter, con un enfoque en las cuentas, password y entrar.	aplicaciones para celular. Entre las más conocidas son: Facebook, una red social utilizada por millones de personas en todo el mundo, en donde se puede mantener contacto con diversas personas, compartir fotos y videos. Twitter, es otro de los medios virtuales más populares del internet destinado para realizar publicaciones cortas, compartir imágenes e información. + Ambiental
P. Entero		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Presentador aparece en un centro de cómputo, mientras dice su diálogo. Mientras nombra cada una de las redes ira apareciendo a su alrededor los iconos de cada uno.	Presentador: A pesar que estas aplicaciones son las redes sociales más populares existen otras en donde se puede mantener un contacto on-line como: Qzone, SinaWeibo, WeChat, Instagram, LinkedIn, Google+, Line, Tagged, Habbo, Hi5, Tumblr, etc. + Ambiental
P. General - Medio		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo	ALGUIEN NAVEGANDO. Personas caminando y observando su celular en el Centro Comercial Quicentro Norte	Voz en Off: Las redes sociales se han vuelto una forma de compartir o publicar conocimientos, imágenes, fotos y videos, sin embargo el avance de la tecnología ha provocado la aparición de todo tipo de sociedades en la web, creadas primero para un cierto grupo de personas que va creciendo según sus intereses. + Ambiental
		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo	Personas jugando video juegos On-line, Otros jugando en su celular y otros en las redes sociales.	Presentador: Marc Prensky que considera que “Hoy en día la media de los graduados universitarios ha pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, pero más de 10.000 horas jugando con videojuegos. Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas”. + Ambiental

8			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	<p>El presentador aparece jugando Xbox, mientras dice su diálogo. Su celular suena y antes de contestar, logra terminar termina su diálogo y se disculpa.</p>	<p>Voz en Off: Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega del Doom. Además, la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad. + Ambiental</p>
	P.Medio		<input type="checkbox"/> 15 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	<p>Entre en Cuadro, El Experto en sociología y Comunicación explicándonos todo lo que es la relación entre personas, sociedades, culturas e internet; y el objetivo principal que tiene las sociedades con la web o viceversa.</p>	<p>Ambiental</p>
	P. Plano		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	<p>Entra en cuadro el presentador, dando una conclusión breve del tema, y comienza a dar paso al siguiente tema. Presentador se encuentra en una calle angosta mientras caminas y aparecen varios rostros de personas mientras la voz en off aparece.</p>	<p>Voz en Off: El aprendizaje de un lenguaje digital es eficaz y sustancial para la actualidad. Un lenguaje Binario, creado por el ser humano para relacionarse y comunicarse con las computadoras. A fin de generar palabras que cada usuario entienda y logre difundir la información que desee a través de la red. + Ambiental</p>
	P.Medio		<input type="checkbox"/> 10 sec	<p>Personas trabajando frente a ordenadores en varios lugares.</p>	<p>Voz en off: En el campo profesional, en estas últimas décadas, han aparecido muchas ofertas de empleo de trabajos que tienen relación con la red y el mundo virtual. En una publicación de</p>

			<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático		<p>Latín América Hoy, se menciona que en Latinoamérica, el 61% de los usuarios de internet, tienen al menos una red social y hay un alto porcentaje de estas personas que no sólo accede a ellas a través de su computador, sino a través de dispositivos móviles como su Smartphone o tableta electrónica.</p>
9			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Animación (After Effects)	<p>Con animación ingresa: ¿Con que fin desean propagarse? ¿Qué objetivo tiene el internet para socializarse tanto con estas nuevas formas on-line?</p>	<p>Voz en Off: ¿Con que fin desean propagarse? ¿Qué objetivo tiene el internet para socializarse tanto con estas nuevas formas on-line? + Ambiental + Efectos de sonido</p>
10	P. Medio		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	<p>Aparecen señaléticas y semáforos y al culminar la voz en off, aparecerá la palabra Comunicología en una pared.</p>	<p>Voz en Off: En este proceso de desarrollo de la información, sociedades y web, se van manifestando una ciencia que observa a la vida social como una interacción de las formas de información, llamada Comunicología + Ambiental</p>
	P. General Corto		<input type="checkbox"/> 10 sec		

			<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Presentador sentado en una banca del Bulevar de las NNUU mientras en el fondo caminan personas y una	<p>Presentador: Gracias a esta ciencia entendemos que las culturas, más la comunicación, adquirieron diferentes modelos y sistemas de pensar a través de la web, estructurando las ideologías de cada usuario, estableciendo nuevas maneras de poder ver el mundo con ayuda de la web. No obstante, al momento que se destruye y se construyen estas nuevas ideologías a través de la web, hace que se creen nuevas sociedades acopladas a sus ideologías y se propaguen masivamente por todo el internet. + Ambiental</p>
P. Detalle			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Varios letreros de Pare y No ingresar.	<p>Voz en Off: No todas las sociedades online son aceptadas por las plataformas web, ya sea por sus maneras de pensar, o por el contenido que desean compartir, lo que provoca que se las excluya del primer nivel, en donde se reubicaron se las localiza en otros niveles de la web, conocido como deep web. + Ambiental</p>
P. Seguimiento			<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Movimiento de una imagen, Iceberg la parte superior como la inferior. Mientras se explica de que se trata de Deep Web	<p>Voz en Off: La Deep web o web profunda, se halla un sin número de información: política social, cultural y se la utiliza de igual forma, para esconder información de relevancia y a la vez que no sea encontrada por nadie. + Ambiental</p>
P. Corto			<input type="checkbox"/> 10 sec		

		<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Presentador de acuerdo a lo que diga su diálogo, estará vestido solo en la parte superior, y terminara su diálogo mientras un Zoom Out termina la Toma.	Voz en Off: Se observan que además de riesgos con usuarios maliciosos y cibercriminales, son periodistas, empresas, activistas y fuerzas de la ley. Así podemos entender que la deep web es usada no solo para la procreación de sociedades ilegales, sino lo usan los usuarios que tienen acceso a él y logren subir la información de los acontecimientos que suceden al instante ya sea problemáticas, archivos audiovisuales, guerras, imágenes, entre otras, pero con algo muy significativo, se lo puede camuflar. + Ambiental
P. Entero		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Con un video de un electrocardiograma con un paro cardiaco, al pasar un rato se estabiliza y entra en cuadro el presentador diciendo el final de su diálogo.	Voz en Off: Conforme ha pasado el tiempo, se ha planteado una posible solución sobre esta problemática, debido a que se ha ido desarrollado aplicaciones, programas e incluso usuarios especializados. Presentador: quienes tienen la función de descubrir a estas sociedades y estos archivos que se han colgado y se mantienen escondidos. + Ambiental
		<input type="checkbox"/> 10 sec		

	P. Medio a P.Corto		<input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	El Presentador en la noche es arrestado mientras dice su diálogo y cuando termina lo ingresan a un auto y se cierra la puerta.	Voz en Off: El objetivo es evidenciar a estas sociedades en la web, para que la población conozca que el internet no solo es una forma de entretenimiento; es una nueva forma de vida social, una forma de trabajar; hasta que existen personas que pueden causar problemas sociales, económicos, éticos, políticos o legales, a través de su navegación. + Ambiental
11	P.Medio		<input type="checkbox"/> 15 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Entre en Cuadro, El Experto en redes y Comunicación explicándonos todo lo que es la relación de las masas y su información.	Ambiental
	P. Plano		<input type="checkbox"/> 10 sec <input type="checkbox"/> Plano Fijo <input type="checkbox"/> Movimiento Estático	Entra en cuadro el presentador, dando una conclusión breve del tema, y comienza a dar paso al siguiente tema. Presentador se encuentra en una calle angosta mientras caminas y aparecen varios rostros de personas mientras la voz en off aparece.	Voz en Off: + Ambiental
12			<input type="checkbox"/> 10 sec <input checked="" type="checkbox"/> Animación (After Effects)	Con animación ingresa: Si el internet es un gran confidente de nuestras vidas, ¿Qué tan seguro es confiar en él?	Voz en Off: Si el internet es un gran confidente de nuestras vidas. ¿Qué tan seguro es confiar en él? + Ambiental + Efectos de sonido

Anexo 2.

Cuestionario que será dirigido hacia los expertos sobre la investigación.

LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIEDADES A TRAVEZ

DE PLATAFORMAS WEB

Entrevistador/a: _____

Fecha: ____/____/____

A continuación, encontrará una serie de preguntas destinadas a conocer su opinión sobre diversos aspectos del Proyecto de investigación sobre el internet y la construcción de sociedades a través del mismo. Mediante esto queremos conocer lo que piensa los expertos sobre esta temática.

El cuestionario tiene dos secciones: Construcción de Sociedades en la Web – Restricción de información. Sus respuestas son confidenciales y serán reunidas junto a las respuestas de muchas personas que están contestando este cuestionario en estos días. Muchas gracias.

Sección i: Construcción de Sociedades en la Web

- A. ¿Cuál es la diferencia de fundamentos para la construcción de una sociedad real de una sociedad virtual?
- B. ¿Cómo las hibridaciones culturales crean sociedades?
- C. ¿Realmente las redes sociales son un ítem para lograr fortalecer a las sociedades o tal vez es una manera de ruptura?
- D. Otras preguntas

Sección ii: Restricción De Información

- A. ¿Toda la información que almacena el usuario en la web, está verdaderamente resguardada?
- B. ¿Cómo o quien logran infiltrar toda la información de la web?

C. ¿Por qué solamente usuarios privilegiados realmente logran restringir toda su información?

D. ¿Existe una transparencia de información a través de los sistemas de redes que se utiliza?

E. ¿Realmente la SENAIN tiene un objetivo para el buen vivir en la sociedad o es un mecanismo de protección para el gobierno?

Muchas Gracias

Anexo 3. Musicalización Web

Biblioteca de audio

Música gratuita

Efectos de sonido

Explora y descarga música gratis para tu proyecto.

Canciones

Favoritos

Cinematográfico ▾

Estado de ánimo ▾

Instrumento ▾

Duración ▾

Atribución ▾

a good day



A Good Day On the African Planes

1:50

Doug Maxwell/Media Right Prod...

Cinematográfico | Feliz



Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos.

Biblioteca de audio

Música gratuita

Efectos de sonido

Explora y descarga música gratis para tu proyecto.

Canciones Favoritos Cinematográfico Estado de ánimo Instrumento Duración Atribución accralate

▶ Accralate - The Dark Contenent 5:05 Kevin MacLeod Cinematográfico | Serena ⓘ  ⬇️ ☆

Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos, pero debes incluir el siguiente texto en la descripción:
Accralate - The Dark Contenent de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)
Fuente: <http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100341>
Artista: <http://incompetech.com/>

Accralate - The Dark Contenent de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons

Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Fuente: <http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100341>

Artista: <http://incompetech.com/>

Biblioteca de audio

Música gratuita

Efectos de sonido

Explora y descarga música gratis para tu proyecto.

Canciones Favoritos Cinematográfico Estado de ánimo Instrumento Duración Atribución BTS

▶ **BTS Prolog** 2:21 Kevin MacLeod Cinematográfico | Dramática ⓘ  

Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos, pero debes incluir el siguiente texto en la descripción:

BTS Prolog de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Fuente: <http://freepd.com/Unclassified/BTS%20Prolog>

Artista: <http://incompetech.com/>

BTS Prolog de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons

Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Fuente: <http://freepd.com/Unclassified/BTS%20Prolog>

Artista: <http://incompetech.com/>