

Producción de Contenidos en Tiempos de Convergencia

Lic. Sergio F. Romero

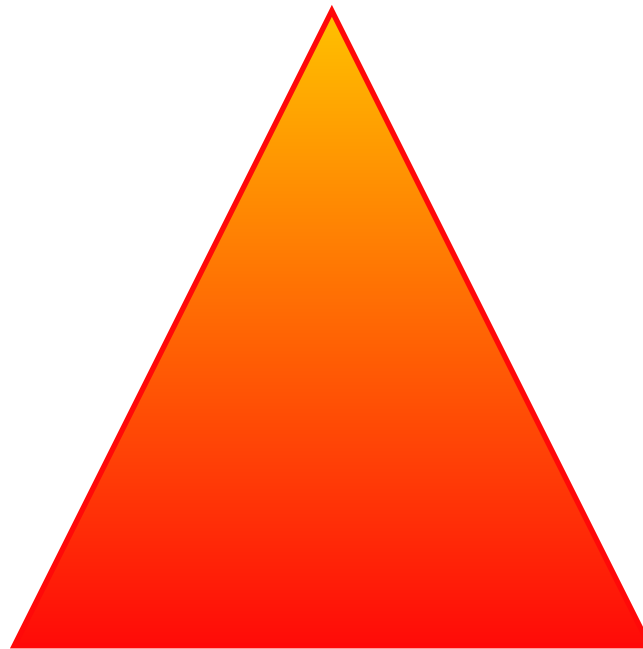


CeDeA lab
.....

Laboratorio de Contenidos Digitales Audiovisuales
UTN Facultad Regional San Rafael

El escenario planteado

Convergencia digital



**Cultura
participativa**

**Tecnologías
intelectuales**

Convergencia digital

- Implica:
 - Flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediales.
 - Colaboración de múltiples sectores productores de contenido.
 - Comportamiento «migratorio» de las audiencias de los medios

(H. Jenkins)

Cultura participativa

- Implica:
 - Dejar de pensar en términos de «espectadores» y comenzar a pensar en **VUPs** (Viewer/ User / Player) (Dinehart)
 - Pensar que la frontera entre productores y consumidores es cada vez más lábil
 - Fenómeno ...2.0

Tecnologías Intellectuales

- Implican:
 - Modos dominantes de producción simbólica
 - Oralidad Primaria
 - Escritura
 - TIC

(Pierre Lévy)

Paradigma tecnológico y Modelo Social

«La Tecnología es una dimensión fundamental del cambio social. Las sociedades evolucionan y se transforman a través de una compleja interacción de factores culturales, económicos, políticos y tecnológicos. Es preciso, pues, entender la tecnología en el seno de esta matriz multidimensional.»

(Manuel Castells)

Televisión

- ¿Cabe la TV en el escenario descrito?
- ¿Cuál TV?



TV como medio

- **Paleo TV :**
 - Comunicación basada en funciones: informar, formar y entretener
 - La TV como «ventana abierta al mundo»
 - Receptor pasivo (espectador)
- **NeoTV :**
 - Cada vez se habla menos del mundo exterior. La TV se ocupa de sí misma.
 - Se rompe con el modelo ideal formativo de la Paleo-TV

TV Digital

- No la concebimos como un medio, sino como una **plataforma tecnológica que brinda soporte a diversos «medios», entendidos como «servicios»,** con condiciones de recepción múltiples, y condiciones de interactividad variadas.

TV Digital

Formas de recepción:

- Fijas:
 - TV Digital Terrestre
 - TV Satelital (TDH)
- Móviles:
 - 1Seg
- Ubicuas:
 - Web TV
 - Video on Demand (V.O.D.).



Interactividad

Posibilitada por:

- Canal de Difusión
- Middleware en STB:
 - Ginga
- Canal de Retorno
 - ???



Interactividad

Niveles:

- Nivel 1: Interactividad con STB
- Nivel 2: Interactividad con el Operador de red
- Nivel 3: Interactividad con el Proveedor de contenidos

Interactividad

Servicios – Nivel 1: Interactividad con STB

- Consulta de EPG
- Acceso al VPI (Visual Program Index)
- Acceso a la información mejorada mediante aplicaciones interactivas sobre noticias, informes meteorológicos, tráfico, etc.
- Consumo de vídeos bajo demanda (VOD) que se «actualizan» cada cierto período.

Interactividad

Servicios - Nivel 2: Interactividad con el Operador de red

Servicios – Nivel 3: Interactividad con el Proveedor de Contenidos

- Altamente dependientes del canal de retorno disponible.

El smartphone como expresión de la convergencia



1-Seg

- **Video**

- Sistema de compresión:
 - · MPEG-4 AVC BP@L1.3 (AVC, Base Profile, Level 1.3)
- Resolución:
 - · QVGA (320x240 o 320x180)
- Bit Rate:
 - · Entre 220 y 320 Kbit/s
- Frame Rate Máximo:
 - · 25 o 30 cuadros por segundo.



1-Seg

- **Audio**
 - Sistema de compresión:
 - · MPEG-4 HE-AAC v2@L2 (HE-AAC, Version 2, Level 2) para audio estéreo (o 2 canales monoaurales).
 - Bit Rate
 - · Entre 48 y 64 Kbit/s



1-Seg

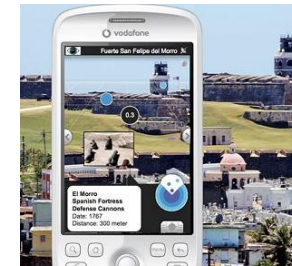
- **Datos / interactividad**
 - Data-Cast
 - Guía de Programación Electrónica (EPG)
 - Servicios interactivos con Ginga
 - Avisos de Alerta
 - Bit Rate
 - Entre 10 y 100 Kbit/s remanentes del ancho de banda



El smartphone como expresión de la convergencia



Realidad Aumentada
y Disminuida



Crossmedia / Transmedia

Producción de Contenidos
bajo **Narrativas** para **Múltiples Plataformas**



Crossmedia / Transmedia

En un ambiente de **crossmedia**, el contenido es reutilizado, diversificado y difundido a través de múltiples dispositivos para alcanzar al mayor número de usuarios / espectadores como sea posible.

Un proyecto **transmedia** desarrolla la narración a través de diferentes medios de comunicación a fin de tener diferentes "puntos de entrada" en la historia; puntos de entrada, con una vida única e independiente, pero con un papel definitivo en el gran esquema narrativo.

(Nicoletta Iacobacci)

Crossmedia / Transmedia



Crossmedia / Transmedia



Diseño y Usabilidad

- **Desafío y oportunidad:**
 - Arquitectura de Información
 - Arquitectura Narrativa
 - Múltiples Plataformas
 - Criterios de Usabilidad

Diseño y Usabilidad

- **Creación de protocolos de producción que contemplen:**
 - Workflow tecnológicos
 - Arquitectura de información y narrativa
 - Especificaciones del hardware de emisión
 - Usabilidad por múltiples perfiles de VUPs.

Producción de Contenidos en Tiempos de Convergencia

Lic. Sergio F. Romero



CeDeA lab
.....

Laboratorio de Contenidos Digitales Audiovisuales
UTN Facultad Regional San Rafael

Producción de Contenidos en Tiempos de Convergencia

Lic. Sergio F. Romero

sromero@frsr.utn.edu.ar



@roigres

