

## Ficha de formación

<b>Título</b>	Entretenimiento y cultura en el espacio digital
<b>Palabras clave</b>	Contenidos digitales, entretenimiento, cultura, servicios de streaming, juegos, deportes electrónicos, realidad virtual, música, arte, podcast, cine online, museos online, libros electrónicos, audiolibros
<b>Idioma</b>	Español
<b>Área de competencia</b>	<p><b>1. Alfabetización informática y de datos</b>  <a href="#">Competencias</a>  <input type="checkbox"/> Alfabetización mediática  <input type="checkbox"/> Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales</p> <p><b>2. Comunicación y colaboración</b>  <a href="#">Competencias</a>  <input type="checkbox"/> Comprometer a la ciudadanía a través de las tecnologías digitales  <input checked="" type="checkbox"/> Interactuar con las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura</p> <p><b>3. Creación de contenidos digitales</b> <a href="#">Competencias</a>  <input type="checkbox"/> Desarrollo de contenidos digitales</p> <p><b>4. Seguridad</b>  <a href="#">Competencias</a>  <input type="checkbox"/> Proteger el medio ambiente  <input type="checkbox"/> Prevenir y reconocer las fake news  <input type="checkbox"/> Proteger la salud y el bienestar</p> <p><b>5. Resolución de problemas</b>  <a href="#">Competencias</a>  <input type="checkbox"/> Creatividad usando tecnologías digitales</p>

<p><b>Objetivos y metas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Introducirse en diversas formas de tecnologías digitales para el entretenimiento y el enriquecimiento cultural.</li> <li>➤ Explorar la Interacción con tecnologías digitales a partir de DigComp 2.2, centrándose en su aplicabilidad en los ámbitos del entretenimiento y la cultura.</li> <li>➤ Enseñar a interactuar con tecnologías digitales con fines de entretenimiento y culturales</li> <li>➤ Ayudar a desarrollar habilidades y confianza en el uso de las tecnologías digitales para experiencias culturales y de entretenimiento</li> <li>➤ Animar a explorar y participar en experiencias culturales y de entretenimiento a través de las tecnologías digitales</li> </ul>
<p><b>Resultados de aprendizaje</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aprender a identificar las diferentes formas de tecnologías digitales utilizadas con fines culturales y de entretenimiento.</li> <li>➤ Aprender a utilizar las tecnologías digitales para acceder e interactuar con contenidos culturales y de entretenimiento, como música, películas y eventos virtuales</li> <li>➤ Aprender a navegar y utilizar diversas plataformas y herramientas digitales para experiencias culturales y de entretenimiento, como museos online, libros electrónicos y audiolibros</li> <li>➤ Aumentar la comprensión del papel de las tecnologías digitales en los sectores de la cultura y el entretenimiento, y el impacto de estas tecnologías en la sociedad y la cultura</li> </ul>
<p><b>Contenidos organizados en 3 niveles</b></p>	<p><b>Nombre del módulo: Entretenimiento y cultura en el espacio digital</b></p> <p><b>1. Introducción al entretenimiento y la cultura digitales</b></p> <p>1.1 Nombre de la sección: Visión general</p> <p>Las tecnologías digitales hacen referencia al uso de dispositivos electrónicos e Internet para crear, almacenar, acceder e intercambiar información digital. El impacto de las tecnologías digitales en las industrias del entretenimiento y la cultura ha sido significativo y generalizado.</p> <p>En la industria del entretenimiento, las tecnologías digitales han transformado la forma de crear, distribuir y consumir contenidos. Por ejemplo, las plataformas digitales de streaming de música y vídeo han facilitado a los consumidores el acceso a una amplia</p>

biblioteca de contenidos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Las tecnologías digitales también han facilitado a los artistas independientes llegar a un público mundial, mostrar su talento y compartir su trabajo directamente con los aficionados.

En la industria cultural, las tecnologías digitales han hecho posible preservar y poner a disposición del público ingentes cantidades de patrimonio y conocimientos culturales, como documentos históricos, artefactos y obras de arte. También han permitido crear nuevas formas de expresión cultural, como el arte digital y las experiencias de realidad virtual.

1.2 Nombre de la sección: Tecnologías digitales, entretenimiento y cultura en DigComp 2.2

*¿Qué es DigComp 2.2?*

DigComp 2.2 es un marco desarrollado por la Comisión Europea para ayudar a individuos, organizaciones y responsables políticos a comprender y evaluar mejor las Competencias digitales. Es una actualización del marco original DigComp 2.1 y se centra en cinco áreas clave de la competencia digital: Alfabetización en información y datos, Comunicación y colaboración, Creación de contenidos digitales, Seguridad y Resolución de problemas.

DigComp 2.2 también proporciona una selección de herramientas de autoevaluación que las personas pueden utilizar para evaluar sus Competencias digitales en todas las áreas de competencia.

*¿Qué relación tiene DigComp con el uso de las tecnologías digitales para el ocio y la cultura?*

Este módulo apoya el desarrollo de la competencia 2.1 *Interactuar a través de las tecnologías digitales*, centrándose en las relacionadas con el entretenimiento y la cultura, con el objetivo de mejorar la alfabetización digital de los alumnos y ayudarles a participar plenamente en las oportunidades culturales y de entretenimiento que ofrece la era digital.

En DigComp 2.2, la competencia mencionada se incluye en el área 2. Comunicación y colaboración y se refiere a la capacidad de interactuar con las tecnologías digitales para diversos fines,

incluidos el ocio y la cultura. Esta competencia incluye las habilidades y los conocimientos necesarios para utilizar herramientas digitales con el fin de comunicarse, conectarse y colaborar con otras personas en diversos contextos, como por ejemplo con fines de ocio o educativos.

En el ámbito del entretenimiento, las tecnologías digitales han revolucionado la forma de consumir medios de comunicación. Servicios de streaming como Netflix y Spotify se han hecho cada vez más populares, permitiendo a los usuarios acceder a una amplia biblioteca de películas, programas de televisión y música a la carta. También se han generalizado los eventos virtuales, los juegos y los deportes electrónicos, que ofrecen a la gente la oportunidad de participar y disfrutar de diversas formas de entretenimiento digital.

En el ámbito de la cultura, las tecnologías digitales han facilitado el acceso y la participación de los ciudadanos en diversos contenidos culturales, como libros electrónicos, audiolibros, museos online y exposiciones. Las experiencias de realidad virtual ofrecen una forma única de explorar el arte, la historia y la cultura de forma totalmente inmersiva.

La comunicación efectiva y las habilidades de colaboración son cruciales para interactuar a través de las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura. Esto incluye la capacidad de utilizar herramientas digitales para conectar con otras personas que comparten intereses similares, así como para navegar y relacionarse eficazmente con diversas formas de medios digitales.

### 1.3 Nombre de la sección: Beneficios

Las tecnologías digitales han aportado numerosos beneficios a las industrias del entretenimiento y la cultura, que las han transformado colectivamente, proporcionando nuevas oportunidades de expresión creativa, compromiso y consumo.

**Comodidad:** Una de las principales ventajas de las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura es la comodidad. Con las plataformas digitales, los consumidores pueden acceder a una amplia biblioteca de contenidos desde cualquier lugar con conexión a Internet y en cualquier momento que lo deseen. Esto ha facilitado que la gente disfrute de sus formas favoritas de entretenimiento y experiencias culturales sin tener que salir de casa o de la oficina. Por ejemplo, servicios de streaming como

Netflix y Hulu han hecho posible ver películas y programas de televisión en cualquier momento, sin tener que esperar a que se emitan en televisión.

**Personalización** es otra de las ventajas de las tecnologías digitales. Las plataformas digitales permiten a los usuarios crear listas de reproducción personalizadas, recibir recomendaciones personalizadas e interactuar con los contenidos de nuevas formas. Por ejemplo, servicios de streaming de música como Spotify utilizan algoritmos para recomendar canciones en función de los hábitos de escucha y las preferencias de los usuarios. Esta personalización puede mejorar la experiencia del usuario y crear una conexión más profunda con los contenidos que consume.

**Interactividad:** Con las plataformas digitales, los consumidores pueden interactuar con los contenidos de formas nuevas e interactivas. Por ejemplo, las experiencias de realidad virtual permiten a los usuarios interactuar con objetos culturales y exposiciones de forma inmersiva e interactiva. Los juegos y los deportes electrónicos también ofrecen a los usuarios la oportunidad de interactuar con los contenidos digitales.

**Accesibilidad:** Gracias a las plataformas online y a los archivos digitales, las personas pueden acceder a un patrimonio cultural y a unos conocimientos que antes eran difíciles de obtener. Esto ha creado oportunidades para personas que quizá no tenían acceso a experiencias culturales debido a barreras geográficas o económicas.

**Innovación y nuevas formas de expresión.** Las tecnologías digitales han revolucionado las industrias del entretenimiento y la cultura al permitir nuevas formas de expresión e innovación. Los artistas digitales pueden utilizar programas y herramientas digitales para crear obras de arte complejas, interactivas y envolventes que pueden experimentarse en galerías, museos y plataformas online.

Las tecnologías de realidad virtual y aumentada permiten a artistas, diseñadores y desarrolladores crear experiencias inmersivas que difuminan los límites entre la realidad y el mundo virtual. Por ejemplo, la tecnología de realidad virtual se ha utilizado para crear instalaciones artísticas interactivas, mientras que la tecnología de realidad aumentada se ha utilizado para crear exposiciones interactivas en museos.

También han hecho posible el auge de los juegos inmersivos y los deportes electrónicos, que se cuentan hoy entre las formas de entretenimiento más populares del mundo, y el auge de los contenidos a la carta, que han transformado la forma de consumir medios de comunicación.

**Participación:** las tecnologías digitales han mejorado la participación en experiencias culturales y de entretenimiento. Las herramientas digitales han permitido a la gente relacionarse con los contenidos de nuevas formas, creando oportunidades para que se formen comunidades en torno a intereses compartidos. Por ejemplo, se han formado comunidades de aficionados online en torno a películas, programas de televisión y música, creando una experiencia compartida y un sentimiento de comunidad en torno a los contenidos.

#### 1.4 Nombre de la sección: Retos

Las tecnologías digitales han revolucionado la forma de acceder y consumir contenidos culturales y de ocio. Existe una gran variedad de tecnologías digitales para el ocio y la cultura, como servicios de streaming, eventos virtuales y museos online.

Cada tecnología tiene características y capacidades únicas. Aunque cada una tiene sus puntos fuertes y débiles, en general las tecnologías digitales para el entretenimiento y la cultura ofrecen mayor accesibilidad, comodidad y oportunidades de participación.

Sin embargo, es importante señalar que las tecnologías digitales también plantean cuestiones como la accesibilidad, la privacidad y la propiedad. A medida que las industrias del entretenimiento y la cultura sigan evolucionando y creciendo, será importante considerar cuidadosamente los beneficios y los retos de las tecnologías digitales para garantizar que se utilicen de forma sostenible y equitativa. El auge de la piratería digital y el intercambio ilegal de archivos ha tenido un impacto negativo en las industrias de la música y el cine, provocando pérdidas de ingresos y recortes de empleo.

Las tecnologías digitales, incluso con fines positivos como la cultura y el entretenimiento, deben utilizarse con precaución. La relación entre el uso de estas tecnologías (especialmente de la RV y los juegos electrónicos) y el bienestar, la salud, el rendimiento cognitivo o la competencia social y las relaciones entre las personas es compleja y depende de diversos factores.

## 2. Entretenimiento

### 2.1 Nombre de la sección: Servicios de Streaming

Las plataformas online conocidas como servicios de streaming ofrecen acceso a la carta a una amplia gama de material multimedia digital, como películas, programas de televisión, música y podcasts. En sus dispositivos conectados, como teléfonos inteligentes, tabletas, televisores inteligentes o PC, los usuarios pueden acceder a estos servicios online y transmitir el material. Servicios de streaming como Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Disney+ y Spotify son algunos ejemplos bien conocidos. Facilitan y flexibilizan el acceso de los usuarios a una amplia gama de contenidos multimedia digitales, pero para utilizarlos bien, los usuarios deben tener en cuenta algunas cosas.

He aquí algunos aspectos en los que pensar, entre ellos:

**Costes:** Los usuarios deben tener en cuenta el precio del plan de suscripción que mejor se adapte a sus necesidades y presupuesto a la hora de elegir un servicio de streaming.

**Accesibilidad a los contenidos:** Antes de suscribirse a un servicio de streaming, los usuarios deben comprobar que el contenido que desean ver o escuchar está disponible. Los servicios de streaming ofrecen una gran variedad de tipos y géneros de contenidos.

Tanto la calidad del contenido como la velocidad y fiabilidad de la conexión a internet afectan a la **calidad del streaming**. Para disfrutar de una experiencia de streaming fluida, los usuarios deben disponer de una conexión a internet rápida y fiable.

**Experiencia del usuario:** Los usuarios deben pensar en las interfaces de usuario y las características de los servicios de streaming, así como en su usabilidad, posibilidades de personalización y accesibilidad.

**Compatibilidad de dispositivos:** Los usuarios deben determinar si sus dispositivos son compatibles con el servicio de streaming que pretenden utilizar, ya que no todos los servicios de streaming son compatibles con todos los tipos de dispositivos. **Uso de datos:** Como los servicios de streaming requieren muchos datos, los consumidores deben pensar en sus límites de datos y en el gasto que supone superarlos.



**Licencias y derechos de autor:** Los servicios de streaming deben respetar las leyes sobre licencias y derechos de autor, y los clientes deben utilizar los servicios de forma ética y legal.

## 2.2 Nombre de la sección: Eventos virtuales

Los eventos virtuales son reuniones o experiencias online que tienen lugar en un entorno virtual. Están diseñados para replicar la experiencia de un evento presencial, como una conferencia, una feria comercial, un concierto, un festival o un seminario web.

Ofrecen varias ventajas, como accesibilidad, flexibilidad, rentabilidad, interactividad, recopilación de datos e innovación. Los eventos virtuales son una tendencia creciente en el sector de los eventos, ya que ofrecen nuevas oportunidades de participación, conexión e innovación en un mundo digital.

Existen múltiples tipos de eventos online, desde conferencias, conciertos virtuales y festivales (que pueden incluir actuaciones en directo o pregrabadas de músicos, artistas o cómicos, a menudo con funciones interactivas como salas de chat para el público, encuentros virtuales y visitas entre bastidores), hasta experiencias inmersivas que utilizan cascos de realidad virtual u otras tecnologías para simular un entorno tridimensional y ofrecer elementos interactivos como juegos, simulaciones o actividades sociales.

## 2.3 Nombre de la sección: video juegos y deportes electrónicos

Las plataformas de juegos y deportes electrónicos son plataformas online que ofrecen una serie de juegos, torneos y otros contenidos relacionados con el juego. Atienden a un público diverso de jugadores y entusiastas de los deportes electrónicos, ofreciendo una variedad de características tales como modos multijugador, interacción social, economías virtuales y ligas de juegos profesionales.

Algunos ejemplos de plataformas populares de juegos y deportes electrónicos son Steam, Xbox Live, PlayStation Network, Epic Games Store, Twitch y Discord.

Steam ofrece una amplia gama de juegos para PC, tanto gratuitos como de pago, así como elementos sociales y comunitarios como reseñas de usuarios, foros y chats dentro del juego.



Xbox Live es una plataforma de juegos desarrollada por Microsoft que está disponible en las consolas Xbox y en los PC con Windows.

PlayStation Network ofrece juegos online, descargas digitales y otras funciones como almacenamiento en la nube, seguimiento de trofeos y conectividad social.

Discord es una plataforma de comunicación desarrollada principalmente para jugadores, que ofrece chat de voz y texto, alojamiento de servidores y otras funciones sociales.

Riot Games es un desarrollador y editor de videojuegos conocido sobre todo por desarrollar y gestionar League of Legends, uno de los juegos de deporte más populares del mundo. También organiza sus propios torneos y eventos de deportes electrónicos, ofreciendo ligas de juegos profesionales y bolsas de premios.

#### 2.4 Nombre de la sección: Música en streaming

El streaming de música es una forma de distribuir música a través de Internet, que permite a los oyentes acceder y reproducir música a la carta sin necesidad de comprar o descargar canciones o álbumes individuales. Algunas de las plataformas de música en streaming más conocidas son Spotify, Apple Music, Amazon Music y YouTube Music.

Spotify ofrece una amplia biblioteca de canciones, podcasts y otros contenidos de audio, con opciones de suscripción gratuitas y premium.

Apple Music ofrece escucha sin anuncios, reproducción sin conexión y otras funciones, mientras que Amazon Music ofrece contenidos exclusivos y otras funciones.

YouTube Music, creado por Google, ofrece música sin anuncios, reproducción sin conexión y otras funciones.

#### 2.5 Nombre de la sección: Podcasts

Los podcasts son grabaciones digitales de audio que pueden descargarse o transmitirse por Internet. Suelen distribuirse en forma de episodios, cada uno de los cuales trata un tema específico o cuenta con un invitado concreto. Están disponibles a la carta y pueden escucharse a través de diversas plataformas, como aplicaciones especializadas en podcasts y servicios de streaming de música. Las plataformas de podcasts más populares son Apple, Spotify, Google y Stitcher, entre otras.

El uso de plataformas de podcast suele ser bastante sencillo, y los pasos concretos pueden variar ligeramente en función de la plataforma utilizada.

### 3. Cultura

#### 3.1 Nombre de la sección: Exposiciones y museos online

Los usuarios pueden explorar el arte y la cultura de todo el mundo desde la comodidad de sus propios dispositivos visitando museos y exposiciones online, que son versiones digitales de museos y exposiciones reales. A través de los museos y exposiciones online es posible acceder a una gran variedad de contenidos artísticos y culturales de todo el mundo, independientemente de su ubicación física o de su capacidad para viajar. Tiene la oportunidad de aprender sobre diversas culturas y movimientos artísticos, profundizar en el conocimiento de la historia y el arte, y ver las exposiciones y colecciones a su propio ritmo. Además, los museos online ofrecen ventajas que van más allá de la comodidad y la accesibilidad, como la posibilidad de interactuar y comprometerse con el arte y la cultura de formas novedosas y creativas, así como el potencial de aumentar la interacción del público con los museos.

Por ejemplo, el Louvre, el Museo Británico, el Museo Metropolitano de Arte, el Museo Nacional Smithsoniano de Historia Natural y los Museos Vaticanos ofrecen exposiciones y colecciones online, así como visitas virtuales a sus galerías y exposiciones.

La plataforma Google Arts & Culture proporciona acceso a las colecciones de más de 2.000 museos y galerías de todo el mundo, con una serie de funciones interactivas y contenidos multimedia.

#### 3.2 Nombre de la sección: Audio libros y E-Books

Las plataformas de libros electrónicos y audiolibros ofrecen a los usuarios una forma cómoda de acceder y disfrutar de la literatura digital. Los libros electrónicos pueden leerse en lectores de libros electrónicos, tabletas, teléfonos inteligentes y ordenadores, mientras que los audiolibros pueden transmitirse o descargarse y escucharse en una gran variedad de dispositivos.

Entre las plataformas de libros electrónicos y audiolibros más populares: Apple Books, Amazon Kindle, Audible, Scribd, Google Books.

	<p>Algunas plataformas también ofrecen funciones adicionales, como recomendaciones personalizadas, funciones sociales e integración con lectores electrónicos u otros dispositivos.</p> <p>A la hora de elegir una plataforma de libros electrónicos o audiolibros, es importante tener en cuenta varios aspectos, como el precio, la selección de libros y las funciones ofrecidas.</p> <p>Además, muchas bibliotecas locales ofrecen acceso a libros electrónicos, audiolibros y otros recursos digitales. Dependiendo de su política, pueden exigir un carné/permiso de biblioteca u otra forma de inicio de sesión. Algunas instituciones permiten a los usuarios tomar prestados libros digitales durante un periodo de tiempo limitado.</p> <p style="text-align: center;">3.3 Nombre de la sección: Experiencias de realidad virtual</p> <p>Las experiencias de realidad virtual tienen el potencial de mejorar el entretenimiento y las experiencias culturales, al permitir a los usuarios interactuar de nuevas formas.</p> <p>La tecnología de realidad virtual (RV) utiliza una combinación de hardware y software para crear un entorno inmersivo y simulado. El usuario suele llevar un casco o unas gafas de RV que siguen los movimientos de su cabeza y sus ojos y muestran imágenes en 3D y audio para crear una sensación de presencia en el mundo virtual.</p> <p>Existen múltiples tipos de contenidos de RV:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de RV</li> <li>aplicaciones de RV</li> <li>Vídeos de RV</li> <li>Experiencias de RV</li> </ul>
<p><b>Glosario</b></p>	<p><b>Entretenimiento digital:</b> El uso de la tecnología y los medios digitales con fines de entretenimiento, como ver películas, jugar a videojuegos, escuchar música y consumir otras formas de contenido digital.</p> <p><b>Streaming:</b> Entrega en tiempo real de contenidos digitales, como música, vídeo o eventos en directo, a través de Internet. Normalmente se accede a estos contenidos y se reproducen a través de un dispositivo conectado a Internet, como un ordenador, un smartphone o una televisión inteligente.</p>

	<p><b>E-sports:</b> (Deportes electrónicos) Juego competitivo de videojuegos, normalmente organizado en ligas o torneos organizados con jugadores y equipos profesionales.</p> <p><b>Audiolibro:</b> Grabación de audio de un libro, normalmente narrado por un actor de doblaje profesional. Los audiolibros pueden descargarse y reproducirse en diversos dispositivos, como teléfonos inteligentes, tabletas y ordenadores.</p> <p><b>Experiencia de realidad virtual:</b> Entorno creado digitalmente que simula un espacio físico y que permite a los usuarios interactuar con el entorno virtual y explorarlo utilizando equipos especializados, como cascos, mandos o guantes de RV. Las experiencias de realidad virtual pueden incluir juegos, simulaciones y otros contenidos interactivos.</p>
<p><b>Consejos prácticos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Haz uso de las tecnologías digitales para disfrutar tanto de experiencias culturales como de actividades de entretenimiento, para mejorar la calidad de los contenidos online que consumes.</li> <li>● Desbloquea el apasionante mundo de los medios digitales en cualquier lugar; disfruta de fotografía, películas, música, vídeos, juegos y mucho más.</li> <li>● Aunque son fácilmente accesibles, las tecnologías digitales también plantean cuestiones como la accesibilidad, la privacidad y la propiedad.</li> <li>● Elige con conocimiento de causa: a la hora de elegir un servicio de suscripción, es importante tener en cuenta la selección de contenidos, bibliotecas, temas, variedad, precios y características, compatibilidad y la experiencia de usuario que sean importantes para ti y se ajusten mejor a tus intereses.</li> <li>● Sé precavido: no todas las plataformas son de fiar, especialmente las de juegos y deportes electrónicos.</li> <li>● Las mejores prácticas para los juegos multijugador y la creación de comunidades: ser respetuoso, comunicarse con claridad, trabajar juntos, dar feedback, ser un miembro activo y divertirse.</li> <li>● Sé precavido, evita el doxing - la mayoría de las plataformas de entretenimiento y culturales te darán la opción de compartir ideas y comunicarte abiertamente en comunidades con intereses similares a los tuyos; aunque esta es una gran oportunidad para intercambiar impresiones, evita en todo momento compartir cualquier información personal identificable que pueda hacerse pública, con o sin tu consentimiento; la información pública es indexada por los motores de búsqueda, lo que</li> </ul>

	<p>facilita que sea encontrada por personas con intenciones maliciosas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Para obtener aún más consejos prácticos, consulta el Material Power Point relacionado.</li> </ul>
<p><b>Autoevaluación</b> (preguntas y respuestas de elección múltiple)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uno de los medios para acceder a la información digital es::             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Los servicios de teletexto</li> <li><b>b) Internet</b></li> <li>c) El teléfono fijo</li> </ol> </li> <li>2. Las tecnologías digitales pueden ofrecer:             <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a) Contenidos personalizados</b></li> <li>b) Compromiso limitado</li> <li>c) Contenidos verificados en todo momento</li> </ol> </li> <li>3. ¿Cuál de los siguientes es un paso obligatorio para asistir a los eventos virtuales?:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Utilizar Outlook para el streaming</li> <li><b>b) Obtener los datos de inscripción</b></li> <li>c) Comprar una entrada cada vez</li> </ol> </li> <li>4. Spotify es una aplicación cultural utilizada para             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Ver películas</li> <li>b) Asistir a eventos</li> <li><b>c) Ninguna de las anteriores – es una plataforma de entretenimiento</b></li> </ol> </li> <li>5. ¿Cuál de las siguientes es una afirmación FALSA sobre los museos?             <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a) Todos los museos pueden visitarse online</b></li> <li>b) Google Arts es una herramienta relevante</li> <li>c) Varias exposiciones están disponibles en RV</li> </ol> </li> </ol>
<p><b>Recursos (videos, enlaces de referencia)</b></p>	<p> <a href="https://www.primevideo.com/">https://www.primevideo.com/</a>  <a href="https://www.netflix.com/">https://www.netflix.com/</a>  <a href="https://www.disneyplus.com/">https://www.disneyplus.com/</a>  <a href="https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software">https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software</a>  <a href="https://www.webex.com/">https://www.webex.com/</a>  <a href="https://zoom.us/">https://zoom.us/</a>  <a href="https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass">https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass</a>  <a href="https://store.steampowered.com/">https://store.steampowered.com/</a>  <a href="https://store.epicgames.com/">https://store.epicgames.com/</a>  <a href="https://www.riotgames.com/en">https://www.riotgames.com/en</a>  <a href="https://store.playstation.com/">https://store.playstation.com/</a>  <a href="https://www.apple.com/apple-music/">https://www.apple.com/apple-music/</a>  <a href="https://open.spotify.com/">https://open.spotify.com/</a>  <a href="https://music.amazon.com/">https://music.amazon.com/</a>  <a href="https://podcasts.google.com/">https://podcasts.google.com/</a>  <a href="https://www.apple.com/apple-podcasts/">https://www.apple.com/apple-podcasts/</a>  <a href="https://www.stitcher.com/">https://www.stitcher.com/</a> </p>

	<p> <a href="https://www.apple.com/apple-books/">https://www.apple.com/apple-books/</a>  <a href="https://it.scribd.com/">https://it.scribd.com/</a>  <a href="https://www.amazon.com/kindle-dbs/storefront?storeType=browse&amp;node=154606011">https://www.amazon.com/kindle-dbs/storefront?storeType=browse&amp;node=154606011</a>  <a href="https://play.google.com/store/books?hl=en&amp;gl=US&amp;pli=1">https://play.google.com/store/books?hl=en&amp;gl=US&amp;pli=1</a>  <a href="https://www.audible.es/?ref=Adbl_ip_rdr_from_US&amp;source_code=ANONTM0020325220004&amp;ipRedirectFrom=US&amp;ipRedirectOriginalURL">https://www.audible.es/?ref=Adbl_ip_rdr_from_US&amp;source_code=ANONTM0020325220004&amp;ipRedirectFrom=US&amp;ipRedirectOriginalURL</a> </p>
<b>Material relacionado</b>	
<b>PPT relacionado</b>	OFFLINE_Course_Entertainment and culture in the digital space_EN
<b>Bibliografía</b>	<p>Anton, Mihaela et al., (2018) <i>Virtual museums - technologies, opportunities and perspectives</i>, University POLITEHNICA of Bucharest, Revista Romana de Interactiune Om-Calculator 11(2) 2018, 127-144,  <a href="http://rochi.utcluj.ro/rrioc/articole/RRIOC-11-2-Anton.pdf">http://rochi.utcluj.ro/rrioc/articole/RRIOC-11-2-Anton.pdf</a></p> <p>Chen, T. L., Lai, W. C., &amp; Yu, T. K. (2020, December 2). Participating in Online Museum Communities: An Empirical Study of Taiwan's Undergraduate Students. <i>Frontiers</i>. <a href="https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.565075">https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.565075</a></p> <p>Goyal., Sanjiv. (September 2021)., <i>Technology and Future of Entertainment</i>. <a href="https://www.linkedin.com/pulse/technology-future-entertainment-sanjiv-goyal">https://www.linkedin.com/pulse/technology-future-entertainment-sanjiv-goyal</a></p> <p>Hardware Times, (2023, March 7)., <i>The rise of online entertainment: exploring the impact of digital platforms on traditional industries</i>. Hardware Times. <a href="https://www.hardwaretimes.com/the-rise-of-online-entertainment-exploring-the-impact-of-digital-platforms-on-traditional-industries/">https://www.hardwaretimes.com/the-rise-of-online-entertainment-exploring-the-impact-of-digital-platforms-on-traditional-industries/</a>  <a href="https://www.researchgate.net/publication/352906578">https://www.researchgate.net/publication/352906578</a> <u>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions visitor engagement and long-term perspectives</u></p> <p>Mezei, Peter. (2010). <i>Digital Technologies – Digital Culture</i>. Nordic Journal of Commercial Law.,  <a href="https://www.researchgate.net/publication/228260563">https://www.researchgate.net/publication/228260563</a> <u>Digital Technologies - Digital Culture/link/0c96052a243d5a3ba7000000/download</u></p> <p>Resta, Giuseppe &amp; Dicuonzo, Fabiana &amp; Karacan, Evrim &amp; Pastore, Domenico. (2021). <i>The impact of virtual tours on museum exhibitions after the onset of covid-19 restrictions: visitor engagement and long-term perspectives</i>. SCIRES-IT. 11. 151-166. 10.2423/i22394303v11n1p151.</p> <p>Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., <i>DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.</p>
<b>Proporcionado por</b>	Internet Web Solutions & Biblioteca Județeană „G. T. Kirileanu” Neamț