



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

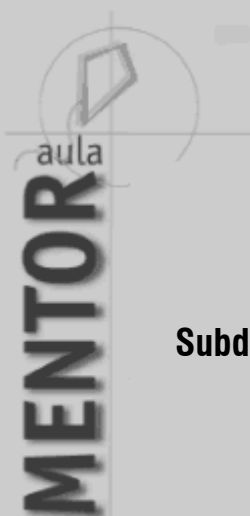
Edición 2012



Curso de formación a distancia

Multimedia y Web 2.0

Manual del curso



Autor:
Fernando Posada Prieto

Aula Mentor
Subdirección General de Aprendizaje a lo Largo de la Vida
Ministerio de Educación
España

Multimedia y Web 2.0

Presentación	12
Módulo 1. Blogs	14
1. ¿Qué es la Web 2.0?	15
1.1 Concepto de Web 2.0	16
1.2 Principios generales de la Web 2.0	17
1.3 Algunos ejemplos de iniciativas Web 2.0	18
1.4 El navegador web	19
2. Iniciación a los blogs	21
2.1 ¿Qué es un blog?	22
2.2 Anatomía de un blog	23
2.3 Características de los blogs	25
2.4 Tipos de blogs	25
2.5 Servicios de blogs	26
3. Mi primer artículo	28
3.1 Crear un blog en Blogger	30
3.2 Crear una nueva entrada	31
3.3 Añadir título y texto	32
3.4 Añadir una imagen	33
3.5 Añadir un hipervínculo	36
3.6 Opciones de la entrada	37
3.7 Publicar la entrada	39
3.8 URL permanente a una entrada	39
4. Gestión de artículos	41
4.1 Modificar un artículo	42
4.2 Estados de publicación	42
4.3 Eliminar un artículo	43
4.4 Publicar y despublicar	44
4.5 Asignar etiquetas	44
4.6 Publicar artículos desde el correo electrónico	47
4.7 Exportar e importar entradas	51
5. El editor de entradas	54
5.1 Formato de texto	55
5.2 Corrector ortográfico	61
5.3 El código HTML	62
5.4 Marca "Más información" en una entrada	62
6. Diseño del blog	65
6.1 Elegir una plantilla	66
6.2 Personalizar la plantilla	67
6.3 Fondo del blog y Gama de colores	68
6.4 Anchura del blog	70
6.5 Diseño del blog	71

6.6 Fuentes y colores	71
6.7 Barra de navegación de Blogger.....	72
6.8 Imagen de cabecera.....	73
6.9 Entradas del blog.....	75
6.10 Edición HTML de la plantilla	78
6.11 Ocultar la barra de navegación de Blogger	79
6.12 Añadir gadgets a la barra lateral	80
6.13 Algunos gadgets interesantes	84
7. Moderación de comentarios	90
7.1 Configuración de comentarios	91
7.2 Envío de comentarios	92
7.3 Moderación de comentarios.....	93
8. Usuarios y permisos	96
8.1 Tipos de usuarios	97
8.2 Añadir autores	97
8.3 Añadir lectores	99
9. Configuración del blog.....	100
9.1 Opciones básicas	101
9.2 Entradas y comentarios.....	102
9.3 Móviles y correo electrónico	103
9.4 Idioma y formato	104
9.5 Otros	104
10. Documentos PDF	106
10.1 Introducción	107
10.2 Lectura de archivos PDF en Windows	107
10.3 Instalación de PDF Creator en Windows	107
10.4 Crear un archivo PDF con PDF Creator	108
10.5 Crear documentos PDF desde OpenOffice	111
10.6 Publicar un PDF en Blogger	114
11. Google Docs.....	121
11.1 ¿Qué es Google Apps?.....	122
11.1.1 Introducción	122
11.1.2 ¿Por qué Google Apps?.....	122
11.1.3 Descripción de las aplicaciones más interesantes.....	123
11.2 Crear y compartir un documento en Google Docs	125
11.3 Gestión de archivos en Google Docs	136
11.3.1 Importación de archivos a Google Docs.....	136
11.3.2 El editor de presentaciones de GDocs.....	137
11.3.3 Acceso anónimo a un documento GDocs.....	139
11.3.4 Gestión de archivos en Google Docs.....	141
11.3.5 Recuperar una versión anterior del documento	144
11.3.6 Exportación de archivos	145
11.4 Crear un documento a partir de una plantilla.....	147
11.5 Hojas de cálculo.....	149
11.6 Formularios	153
11.6.1 ¿Qué son los formularios?.....	153
11.6.2 Crear un nuevo formulario	153
11.6.3 Consulta de los resultados de un formulario	157
11.7 Dibujos	158
11.8 Integración de Google Docs en tu blog	161

11.8.1 Integración de un documento de texto	161
11.8.2 Integración de una presentación	165
11.8.3 Integración de una hoja de cálculo	167
11.8.4 Integración de un formulario	169
11.8.5 Integración de un dibujo	170
12. Derechos de autor	173
12.1 Introducción	174
12.2 Los derechos de autor	174
12.3 Licencias Creative Commons	174
12.4 Añadir una licencia CC a tu blog	175

Módulo 2. Imagen..... 180

1. Conceptos básicos de imagen digital	181
1.1 El píxel	182
1.2 Resolución de imagen	182
1.3 Profundidad de color	182
1.4 Modos de color	183
1.5 Formatos de imagen	185
1.6 Consejos para la optimización de imágenes	186
2. Empezar con GIMP	188
2.1 ¿Qué es GIMP?	189
2.2 Instalación de GIMP	189
2.3 Inicio de GIMP	189
2.4 El entorno de edición	190
2.5 Crear una nueva imagen	192
2.6 Guardar una imagen	193
3. Optimización de imágenes	196
3.1 Conversión de formatos	197
3.1.1 Guardar en formato GIF	197
3.1.2 Guardar en formato JPG	200
3.1.3 Guardar en formato PNG	201
3.2 Reducir la paleta de colores	204
4. Dimensiones de una imagen	206
4.1 Reducir el tamaño de una imagen	207
4.2 Modificar el tamaño del lienzo	210
4.3 Recortado de imágenes	215
5. Montaje de imágenes	217
6. Efectos especiales	222
6.1 Filtros	223
6.2 Textos con efectos especiales	225

7. Tratamiento de imágenes por lotes	230
7.1 Introducción	231
7.2 Instalación del plugin DBP de GIMP	231
7.3 Conversión por lotes con GIMP	232
8. Flickr: galería de fotos	237
8.1 Introducción	238
8.2 Subir fotografías a Flickr	238
8.3 Organizar en álbumes	242
8.4 Publicación de una imagen Flickr en el blog	243
8.4.1 Copiar la URL de la imagen Flickr	243
8.4.2 Insertar la imagen en tu blog	244
8.5 Publicación de presentación Flickr en tu blog	246
8.6 Publicación de un módulo Flickr en tu blog	251
9. Picasa Web: álbums de fotos	255
9.1 ¿Qué es Picasa Web?	256
9.2 Subir fotografías a Picasa Web I.	257
9.3 Subir fotografías a Picasa Web II	261
9.3.1 Instalación de Picasa 3 en Windows	261
9.3.2 Subir imágenes a Picasa Web	262
9.4 Publicación de una imagen Picasa en el blog	267
9.4.1 Obtener la URL de la imagen	267
9.4.2 Insertar la imagen en una entrada de tu blog	269
9.5 Publicación de presentación Picasa en tu blog	270
10. Photobucket: presentaciones de fotos	273
10.1 ¿Qué es Photobucket?	274
10.2 Crear un álbum de fotos en Photobucket	274
10.3 Crear un slideshow en Photobucket	279
10.4 Publicación de una foto Photobucket en tu blog	282
10.5 Publicación de un álbum Photobucket en tu blog	284
10.6 Publicación de un slideshow Photobucket en Blogger	287
11. Slideshare: presentaciones en línea	290
11.1 ¿Qué es SlideShare.net?	291
11.2 Subir una presentación a Slideshare.net	291
11.3 Publicar un Slideshare en tu blog	294
11.4 Otros servicios para presentaciones	295
12. Documentos en línea	297
12.1 Issuu	298
12.1.1 Registro y acceso a Issuu	298
12.1.2 Subir un documento a Issuu	298
12.1.3 Integrar un documento Issuu en una entrada de tu blog	302
12.2 Scribd.com	304
12.2.1 Registro y acceso a Scribd	304
12.2.2 Subir un documento Scribd	304
12.2.3 Integrar un documento Scribd.com en una entrada de tu blog	306
12.3 Otros servicios para documentos	308

13. Google Maps	309
13.1 ¿Qué es Google Maps?	310
13.2 Crear un mapa en GMap	310
13.3 Publicar un mapa Google en tu blog	313

Módulo 3. Audio 316

1. Introducción.....	317
1.1 Conceptos básicos de sonido digital	318
1.2 Formatos de archivo de audio	319
1.3 Optimización de archivos de audio	320
2. Primeros pasos con Audacity	321
2.1 ¿Qué es Audacity?	322
2.2 Instalación del programa en tu equipo.....	322
2.3 El entorno del programa	323
3. Reproducción de audio con Audacity	328
3.1 Abrir un archivo de audio	329
3.2 Reproducción del audio	329
3.3 Propiedades de un archivo de audio.....	330
3.3.1 Instalación de MediaInfo en tu equipo.....	330
3.3.3 Uso de MediaInfo.....	330
3.4 Guardar un proyecto de Audacity.....	331
4. Optimización de audios	332
4.1 Conversión de formato .wav a .mp3	333
4.2 Configurar la calidad de exportación a MP3	334
4.3 Convertir un audio de estéreo a mono.....	336
4.4 Formatos de compresión WAV	339
5. La grabación de audio	341
5.1 Crear una grabación de voz.....	342
5.2 Grabar audio de un CD.....	344
5.3 Grabar audio de la radio	347
5.4 Grabar audio de un MIDI.....	348
6. Montajes de audio.....	350
6.1 Seleccionar un fragmento de onda	351
6.2 Crear un nuevo archivo con un fragmento	353
6.3 Recortar un fragmento	354
6.4 Silenciar una selección	354
6.5 Crear un loop de audio	355
6.6 Mezclar pistas de audio.....	357
7. Aplicar efectos	359

8. Extracción de audio de un CD	366
8.1 ¿Qué es CDex?	367
8.2 Instalación de CDex	367
8.3 Extracción de audio de un CD con CDex	367
9. Integración de audio en el blog	370
9.1 Wordpress Audio Player 2.0	371
9.1.1 Subir archivos a Google Sites (paso 1)	371
9.1.2 Generar el código embed (paso 2)	374
9.1.3 Crear el artículo en Blogger (paso 3)	377
9.1.4 Pegar el código embed (paso 4)	379
9.1.5 Configuración avanzada del reproductor WP Audio Player	380
9.1.6 Reproducción de una lista de MP3 con WP Audio Player	381
9.2 Dewplayer	382
9.2.1 Subir los archivos a Google Sites (paso 1)	382
9.2.2 Generar el código embed (paso 2)	384
9.2.3 Crear el artículo en Blogger (paso 3)	386
9.2.4 Pegar el código embed (paso 4)	388
9.2.5 Modelos de reproductores de DewPlayer	389
9.2.6 Opciones avanzadas del reproductor DewPlayer	390
9.2.7 Reproductor DewPlayer para varios archivos MP3	390
9.2.8 Reproductor DewPlayer para listas MP3	391
9.3 JW Player	396
9.3.1 Subir los archivos a Google Sites (paso 1)	396
9.3.2 Generar el código embed (paso 2)	397
9.3.3 Crear el artículo en Blogger (paso 3)	400
9.3.4 Pegar el código embed (paso 4)	401
9.3.5 Opciones avanzadas del reproductor JWPlayer	402
9.3.6 Reproductor JWPlayer para listas MP3	403
9.3.7 Reproductor JWPlayer con skin	405
10. Podcast en tu blog	407
10.1 ¿Qué es un podcast?	408
10.2 ¿Cómo suscribirse a un podcast?	408
10.2.1 Directorio de pocasts	408
10.2.2 Audiokiosko Ivoox	408
10.2.3 Suscripción a un podcast mediante Ivoox	409
10.2.4 Suscripción a un podcast mediante un programa	411
10.3 Crear un podcast en el blog	415
10.4 Servicios Web 2.0 de podcasting	426
10.5 Ivoox	426
10.5.1 ¿Qué es Ivoox?	426
10.5.2 Subir tu audio mp3 a Ivoox	427
10.5.3 Publicación de un audio de Ivoox en tu blog	431
10.5.4 Publicación de los audios de un podcast Ivoox en tu blog	432
10.5.5 Publicación del RSS de un podcast de Ivoox en tu blog	434
10.6 SoundCloud	435
10.6.1 ¿Qué es SoundCloud?	435
10.6.2 Subir tu audio mp3 a SoundCloud	435
10.6.3 Publicación de un audio de SoundCloud en tu blog	438
10.6.4 Publicación de una lista de reproducción SoundCloud en tu blog	439

Módulo 4. Vídeo	443
1. Introducción.....	444
1.1 Conceptos básicos de video digital	445
1.2 Formatos de archivos de video	446
1.3 ¿Qué es el streaming?.....	447
1.4 Optimización de archivos de video	448
1.5 Dispositivos de captura de video.....	449
2. Reproducción de vídeos con VLC Media Player	451
2.1 ¿Qué es VLC Media Player?	452
2.2 Instalación de VLC Media Player en tu equipo	452
2.3 Reproducción de un vídeo FLV con VLC.....	452
3. Descarga de archivos de vídeo	455
3.1 Banco multimedia del ITE-MEC	456
3.2 Descarga con vídeos Youtube con Firefox	457
3.2.1 ¿Qué es Video DownloadHelper?.....	457
3.2.2 Instalación de la extensión Video DownloadHelper	457
3.2.3 Descarga desde Youtube	458
3.2.4 Repositorios para la descarga de vídeos	461
3.3 Descargar de vídeos de TV	463
4. Captura de vídeo	465
4.1 Captura de vídeo con Movie Maker para Windows XP	466
4.1.1 Instalación de Windows Movie Maker	466
4.1.2 Abrir Windows Movie Maker	466
4.1.3 Capturar vídeo de cámara DV.....	467
4.1.4 Recortar y pegar clips de vídeo.....	471
4.1.5 Exportar el archivo de vídeo	472
4.2 Captura de vídeo con Live Movie Maker para Windows 7 y Vista	474
4.2.1 Instalación de Windows Live Movie Maker	474
4.2.2 Abrir Windows Live Movie Maker 2011.....	474
4.2.3 Capturar vídeo de cámara DV.....	474
4.2.4 Recortar y pegar clips de vídeo.....	477
4.1.5 Exportar el archivo de vídeo	478
5. Edición de vídeo	480
5.1 Introducción	481
5.2 Edición de vídeo con Movie Maker para Windows XP	481
5.2.1 Instalación de Windows Movie Maker	481
5.2.2 Creación de una narración de fotos con Movie Maker.....	481
5.3 Edición de vídeo con Live Movie Maker 2011 para Windows Vista y 7.....	491
5.2.1 Instalación de Windows Live Movie Maker 2011.....	491
5.2.2 Creación de una narración de fotos con Live Movie Maker 2011	491
6. Conversión de formatos de vídeo	501
6.1 Conversión de formatos de vídeo con WinFF	502
6.1.1 ¿Qué es WinFF?	502
6.1.2 Instalación de WinFF	502
6.1.3 Conversión de un vídeo a distintos formatos	502
6.1.4 Reproducir el vídeo FLV.....	503

6.2 Propiedades de un vídeo con MediaInfo	504
6.2.1 ¿Qué información proporciona MediaInfo?	504
6.2.2 Formatos de archivo leídos por MediaInfo	504
6.2.3 ¿Para qué se utiliza MediaInfo?	504
6.2.4 Instalación de MediaInfo	504
6.2.5 Uso de MediaInfo	504
7. El DVD como fuente de video	506
7.1 Introducción	507
7.2 Software necesario	507
7.2.1 DVD Decrypter	507
7.2.2 Auto Gordian Knot	507
7.3 Pasos para convertir DVD a AVI	508
8. Insertar un video en tu blog	517
8.1 Insertar un vídeo en Blogger	518
8.2 El formato Flash Vídeo (FLV)	520
8.3 JW Player básico en tu blog	521
8.3.1 Obtener los archivos SWF y FLV	521
8.3.2 Subida de archivos a Google Sites	521
8.3.3 Generar el código para incrustar	523
8.3.4 Crear el artículo en Blogger	526
8.4 JW Player avanzado	527
9. Youtube: video en streaming	530
9.1 ¿Qué es Youtube?	531
9.2 Acceso autenticado a Youtube	531
9.3 Publicación de un vídeo en Youtube	531
9.3.1 Subida de un vídeo a Youtube	531
9.3.2 Editar un vídeo Youtube	534
9.4 Insertar un video Youtube en una entrada de tu blog	537
9.4.1 Elegir el video en Youtube	537
9.4.2 Insertar el vídeo en una entrada de tu blog	538
9.5 Añadir un vídeo Youtube en un gadget de tu blog	539
9.5.1 Elegir el vídeo en Youtube	539
9.5.2 Insertar el vídeo en un gadget de tu blog	540
9.6 Insertar una lista de vídeos Youtube en tu blog	541
9.6.1 Crear una lista de vídeos en Youtube	541
9.6.2 Insertar la lista de vídeos en una entrada de tu blog	545
9.7 Insertar un canal Youtube en tu blog	546
9.7.1 Los canales en Youtube	546
9.7.2 Añadir un canal Youtube a un gadget de tu blog	546
9.8 Overstream: vídeos subtítulos de Youtube	548
9.8.1 ¿Qué es OverStream?	548
9.8.2 Crear un vídeo subtítulo	548
9.8.3 Insertar un vídeo Overstream en una entrada de tu blog	552
10. Servicios de vídeo	554
10.1 Conseguir el código embed/iframe del vídeo	555
10.2 Insertar el vídeo en tu blog	557
11. Flash y Java	559
11.1 Aplicaciones Flash	560
11.2 Applets de Java	563

Módulo 5. Redes sociales	565
1. Canales de suscripción	566
1.1 ¿Qué es un canal de suscripción?.....	567
1.2 Suscripción con el navegador Firefox 9+.....	567
1.3 Enlaces de suscripción a tu blog	569
1.4 Añadir un feed externo a tu blog	571
1.4.1 Buscar un canal de feeds	571
1.4.2 Añadir un canal feed externo a Blogger	572
2. Marcadores sociales con Delicious	574
2.1 ¿Qué son los marcadores sociales?.....	575
2.2 ¿Qué es Delicious?	575
2.3 Registrarse en Delicious	575
2.4 Delicious en Firefox	575
2.5 Crear un marcador desde Firefox	577
2.6 Crear un marcador desde Delicious.....	577
2.7 Editar marcadores Delicious	579
2.8 Importar/exportar marcadores Delicious.....	581
2.9 Crear un stack de marcadores.....	582
2.10 Integrar Delicious en tu blog.....	584
3. Twitter	586
3.1 ¿Qué es Twitter?.....	587
3.2 Registrarse en Twitter	587
3.3 Enviar mensajes a Twitter	587
3.4 Configuración de opciones en Twitter	589
3.5 Siguiendo, seguidores y tweets	590
3.6 Seguir a otros usuarios.....	592
3.7 Seguidores o fans.....	593
3.8 Gestionar tweets	594
3.8.1 Favoritos	594
3.8.2 Eliminar un tweet	594
3.8.3 Responder a un tweet	594
3.8.4 Reenviar un tweet a tus seguidores.....	595
3.9 Mensajes directos a seguidores	596
3.10 Los hashtags de los tweets	597
3.11 Las menciones en los tweets	598
3.12 Añadir botones Twitter a tu blog.....	599
3.12.1 Botón Compartir enlace	599
3.12.2 Botón Seguir	599
3.12.3 Botón Etiquetar	600
3.12.4 Botón Mencionar	601
3.12.5 Copiar el código en un gadget de tu blog	602
3.13 Añadir widgets a tu blog	604
3.13.1 Widget de Perfil	604
3.13.2 Widget de Búsqueda	605
3.13.3 Widget de Favoritos.....	605
3.13.4 Widget para Listas.....	606
3.13.5 Añadir un gadget a tu blog	607
4. Facebook	609
4.1 ¿Qué es Facebook?.....	610
4.2 Registrarse en Facebook	610
4.3 Buscar amigos	611

4.4 Mi perfil en Facebook.....	612
4.5 Escribir en mi Muro.....	613
4.6 Mensaje privados	614
4.7 Fotos.....	615
4.8 Eventos.....	616
4.9 Grupos.....	617
4.10 Páginas.....	618
4.11 Añadir extensiones Facebook a Blogger	619
4.11.1 Botón Me gusta.....	619
4.11.2 Botón Enviar	620
4.11.3 Botón Suscribe	622
4.11.4 Comentarios	622
4.11.5 Más plugins sociales de Facebook.....	623
4.11.6 Añadir un plugin como un gadget de tu blog.....	623
Glosario de términos	625
Bibliografía sobre Web 2.0.....	648
Direcciones web	652

Presentación

En los últimos años hemos asistido a un considerable auge de los espacios web. Hasta tal punto que hay quienes manifiestan que una empresa o persona no existe si no es visible en Internet. Los sitios web no sólo se corresponden con empresas públicas o privadas sino también con páginas personales de carácter profesional y otras centradas en el ocio y tiempo libre. Por otra parte la producción de recursos multimedia se ha ido orientando cada vez más hacia la web en detrimento del soporte CD-ROM o DVD por razones obvias: coste, inmediatez, facilidad de actualización, difusión, etc.

En la publicación de contenidos en Internet la opción más clásica ha sido la edición de páginas web en el equipo local utilizando un editor visual HTML para luego publicarlas vía FTP en un servidor. Sin embargo esta práctica está cayendo en desuso a favor del empleo de un sistema de gestión de contenidos (CMS=Content Management System) que permite fácilmente la edición en línea. Estas soluciones se imponen porque descentralizan la gestión y facilitan el trabajo colaborativo. Los CMS de uso más extendido son: **Joomla/Drupal** (sitio web institucional o de proyecto), **MediaWiki** (wiki), **Wordpress/Blogger** (blog) y **Moodle** (e-learning).

En cualquiera de estas situaciones el curso "Multimedia y Web 2.0" puede resultar interesante y útil. Su propósito es la formación en los procedimientos básicos para la creación de contenidos multimedia adaptados a la web. Se trata de preparar y optimizar recursos de tipo texto, imagen, audio o vídeo con una adecuada relación peso/calidad, algo importante en Internet, y que pueden publicarse en una página HTML, un gestor de contenidos CMS o bien servir de base para construir objetos o contenidos más complejos utilizando herramientas de edición general (powerpoint, impress, flash, etc) o herramientas de autor para recursos multimedia formativos (hot potatoes, jcllc, squeak, lim, etc).

La idea original en que se basa este curso es aportar pistas para afrontar un proceso creativo completo. En primer lugar se plantea la obtención de los recursos multimedia originales (léase fotos o vídeos de la cámara digital, pistas de audio de un CD o grabación de una locución, etc). A continuación se propone el tratamiento para darles un formato más adecuado. Estos materiales se pueden publicar en un servicio Web 2.0 para finalmente integrarlos en una entrada o gadget del blog.

No es propósito del curso alcanzar un dominio muy elevado de todos y cada uno de los programas que se proponen. Sería necesario un curso específico para cada uno. En su defecto, siguiendo un enfoque práctico, se plantea una necesidad y a continuación se proporcionarán unos recursos de partida, una o varias aplicaciones de software y una secuencia detallada de pasos para obtener el contenido multimedia final. Por otra parte se ha pretendido que cada apartado sea independiente del resto para conseguir cierta modularidad.

El curso se organiza en 5 módulos:

- Blogs
- Imagen
- Audio
- Video y animaciones
- Redes sociales

En el módulo **Blogs** se propone **Blogger** como servicio en el cual crear y gestionar un blog orientado a la publicación de contenidos en Internet. Se detallan los procedimientos para publicar entradas o artículos que contengan texto, enlace, imágenes, etc. También se describe cómo personalizar su **estilo gráfico** y añadir **gadgets** o funcionalidades adicionales en la idea de dotarlo de cierta singularidad. La publicación de archivos **PDF** pone a disposición de los lectores información en este interesante formato. También se hace referencia a las posibilidades de **Google Docs** para la gestión colaborativa de documentos de texto, presentaciones, hojas de cálculo y formularios que también se pueden publicar en un blog.

Por su facilidad y prestaciones adicionales, el blog es el protagonista principal de este curso. Por este motivo toda la producción se orienta a la publicación final en este medio.

En el apartado de **Imagen** se utilizará el programa **GIMP**. Se plantean operaciones básicas como convertir formatos de archivos, reducir la paleta de colores, modificar las dimensiones de la imagen o del lienzo, etc. También se explican procedimientos habituales tales como componer imágenes, aplicar filtros y el tratamiento de imágenes por lotes. Se proponen distintos servicios Web 2.0 como **Flickr**, **Picasa**, **SlideShare**, **PhotoBucket**, etc donde es posible subir fotografías y presentaciones susceptibles de publicación posterior en nuestro blog.

En lo relativo al **Audio** se sugiere el empleo de **Audacity** para reproducir, grabar desde distintos medios y convertir a formato mp3 y ogg. Otra posibilidad es extraer el audio de una pista de CD. La edición de audio permite copiar, pegar, mezclar, aplicar efectos, etc para conseguir un audio más elaborado. Una vez que se dispone de una o varias pistas de audio se utilizarán distintas soluciones para integrar su audición en una entrada del blog. Otra opción es subir el audio a servicios Web 2.0 como **Ivoox** o **SoundCloud**. También transformar el canal RSS del blog en un podcast para la difusión de audios.

En el módulo sobre **Vídeo y animaciones** se plantean los principales conceptos relacionados con el vídeo digital para luego proponer la visualización de vídeos con el reproductor universal: **VLC Media Player**. Se proporciona información de cómo utilizar extensiones de **Mozilla Firefox** (**Video DownloadHelper**) para descargar al disco duro del equipo archivos de vídeo desde Internet. También el procedimiento para conocer los detalles técnicos de un archivo multimedia con **Media Info** y convertir a otros formatos con **WinFF**. Gracias al uso de **Windows Movie Maker** se pueden crear vídeos a partir de una colección de fotos. Otra opción es extraer el vídeo de un DVD con soluciones combinadas como **DVD Decrypter** y **AutoGordian**. Se ejemplifica cómo mostrar vídeos dentro del artículo de un blog. Los repositorios de vídeos Web 2.0 como **Youtube**, **Metacafé**, **Vimeo**, etc ofrecen una excelente alternativa para el alojamiento y difusión en streaming de vídeos que posteriormente se pueden integrar en Blogger. También es posible incorporar objetos multimedia interactivos creados en tecnología **Flash** o **Java**.

Por último en el módulo **Redes sociales** se propone una introducción al uso de la suscripción RSS, marcadores sociales en **Delicious** así como **Twitter** y **Facebook**. En sintonía con el resto del curso también se plantea la integración de estas redes en tu blog.

Todas las aplicaciones de software que se proponen son de uso gratuito y de libre distribución. En muchos casos se ofrecen versiones portables de los programas para facilitar su uso en una memoria USB sin necesidad de instalación previa en el ordenador. El sistema operativo recomendado es **Windows XP**, **Windows Vista** y **Windows 7**.

El alumno/a de este curso con interés en el diseño de materiales digitales multimedia puede encontrar aquí recetas útiles para resolver las necesidades más básicas relacionadas con la elaboración y adaptación al medio web de recursos de texto, imagen, audio, vídeo y animaciones.

Módulo 1. Blogs

1. ¿Qué es la Web 2.0?

1.1 Concepto de Web 2.0

El término Web 2.0 fue acuñado por el americano Dale Dougherty de la editorial O'Reilly Media durante el desarrollo de una conferencia en el año 2004. El término surgió para referirse a nuevos sitios web que se diferenciaban de los sitios web más tradicionales englobados bajo la denominación Web 1.0. La característica diferencial es la participación colaborativa de los usuarios. Un ejemplo de sitio web 1.0 sería la Enciclopedia Británica donde los usuarios pueden consultar en línea los contenidos elaborados por un equipo de expertos. Como alternativa web 2.0 se encuentra la Wikipedia en la cual los usuarios que lo deseen pueden participar en la construcción de sus artículos. Poco tiempo después, en el año 2005, Tim O'Reilly definió y ejemplificó el concepto de Web 2.0 utilizando el mapa conceptual elaborado por Markus Angermeier.



La Web 2.0 o Web social es una "denominación de origen" que se refiere a una segunda generación en la historia de los sitios web. Su denominador común es que están basados en el modelo de una comunidad de usuarios. Abarca una amplia variedad de redes sociales, blogs, wikis y servicios multimedia interconectados cuyo propósito es el intercambio ágil de información entre los usuarios y la colaboración en la producción de contenidos. Todos estos sitios utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en la red donde el usuario tiene control para publicar sus datos y compartirlos con los demás.

Se puede entender como 2.0 "todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), pues bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente."- (Ribes, 2007)

1.2 Principios generales de la Web 2.0

1. **Orientado a Internet.** Todo está en la web. Sólo hace falta un navegador web y una conexión a Internet. Esto garantiza la movilidad del usuario y el acceso multiplataforma desde cualquier sistema. La actividad depende cada vez más de la conexión a Internet en detrimento del uso de programas instalados en el equipo. La tecnología se apoya más del lado del servidor simplificando al cliente las actualizaciones, revisiones, depuración de errores, etc.
2. **Comunidades de usuarios.** La Web 2.0 es una actitud y no una tecnología. Su empleo supone la participación bajo las directrices de las "4 C": Comunicarse, Compartir, Colaborar y Confiar. Los usuarios son creadores de contenidos y no solamente meros consumidores. Y además esta creación se puede realizar de forma cooperativa de acuerdo con unas reglas y roles definidos y aceptados. El administrador delega su confianza en otros usuarios para que puedan publicar libremente.
3. **Perpetua Beta.** En constante revisión. La aplicación se orienta al usuario y se mejora gracias a la experiencia y aportaciones de éstos.
4. **Facilidad.** Permite una gestión ágil y precisa de la información en distintos contextos y con distintos propósitos. Gracias al uso de CMS (gestores de contenidos): Joomla, Wordpress, Drupal, Moodle, MediaWiki, etc .
5. **Gratuidad.** En la mayoría de los casos su uso es gratuito en un contexto personal o educativo.
6. **Personalización.** Los servicios y gestores CMS se pueden adaptar a las necesidades del usuario al permitir la personalización de muchas de sus opciones: activación/ocultación de gadgets, configuración del tema de presentación (separación de forma y contenidos), categorías para la clasificación de contenidos, etiquetas, etc.
7. **Integración y conexión.** Los contenidos multimedia soportados por los distintos servicios se integran fácilmente en las páginas de los CMS (embed) y además son directamente enlazables (link). Incluso algunos servicios utilizan los recursos alojados en otros (mashups). Ejemplo: Panoramio permite al usuario añadir una capa de información a un mapa interactivo de Google Maps. Esta integración produce una red compleja cuyos nodos más visibles son los blogs, wikis, joomlas, moodles, drupales, repositorios multimedia y redes sociales.
8. **Propagación viral.** La información nueva se difunde rápidamente gracias a la suscripción RSS, agregadores, trackbacks, pings, redes sociales, etc.
9. **Etiquetado social.** El usuario asigna libremente las etiquetas y categorías a los artículos, imágenes, audios, marcadores, podcasts, vídeos, etc. Surgen así las categorías sociales o folksonomías, un sistema de etiquetas sin jerarquías predeterminadas que facilita la búsqueda de los contenidos.
10. **Iniciativa descentralizada.** Las redes sociales (FaceBook, Ning, Tuenti, ...) proporcionan la posibilidad de crear y mantener fácilmente un espacio de encuentro entre personas con intereses comunes. Y todo ello al margen de líderes o hegemonías más verticales. Cualquier persona puede tener en pocos minutos un espacio en Internet donde publicar sus opiniones, consultas, dudas, experiencias, etc y también donde invitar a otros a participar.

1.3 Algunos ejemplos de iniciativas Web 2.0

1. **Blogs.** Proporcionan un sistema fácil y asequible de publicar en Internet a título individual o colectivo. Es el nodo más abundante en la Web 2.0. Puede ser el escaparate que concentre en un mismo sitio distintos recursos alojados en otros servicios. Admiten una gestión colaborativa de contenidos basada en roles. La información se organiza en artículos ordenados cronológicamente, páginas, enlaces y comentarios. Algunos portales de blogs más populares son: Blogger (<http://www.blogger.com/>) , Wordpress.com (<http://wordpress.com/>) , Blogspot (<http://blogspot.es/>), etc.
2. **Wikis.** No están tan extendidos como los blogs porque demandan mayor nivel de compromiso en la construcción de contenidos. Se puede utilizar para crear la documentación de un proyecto de forma colaborativa: glosarios, enciclopedias, manuales, enlaces, etc. El espacio wiki por excelencia es la enciclopedia Wikipedia (<http://es.wikipedia.org/>).
3. **Gestores CMS** (Content Management System = Sistema de Gestión de Contenidos) Algunos ejemplos de CMS gratuitos son Joomla (<http://www.joomlaspanish.org/>) o Drupal (<http://drupal.org.es/>) . Se suelen utilizar para crear sitios web institucionales o corporativos. Para ello basta descargarse la aplicación y subirla a un servidor de hosting. Permiten la publicación colaborativa (roles) en línea de las noticias que afectan a una comunidad. Basan la organización de los artículos en secciones (cajones) y categorías (carpetas dentro de esos cajones). El uso de CMS deja atrás los sitios web estáticos HTML diseñados con FrontPage, Dreamweaver, etc y que se actualizaban subiendo sus páginas mediante un cliente FTP.
4. **Plataforma de elearning.** Se denominan sistemas LMS (Learning Management System = Sistema de Gestión del Aprendizaje) y se utilizan para crear entornos de elearning. El LMS más utilizado actualmente es Moodle (<http://moodle.org/>). El profesor/a crea un curso que consiste en una agenda de contenidos y actividades que el alumno realiza siguiendo la progresión establecida. El sistema se complementa con unas herramientas de comunicación (mensajería interna y foros) y con un subsistema de seguimiento de la actividad del alumno. Muchas universidades e instituciones públicas educativas han abandonado el desarrollo de sus propias plataformas de elearning en favor del uso de Moodle. Tanto los CMS como LMS se han clasificado como sitios "Web 1.5" porque admiten un uso 1.0 ó 2.0 en función de cómo sus administradores organicen la participación de los usuarios.
5. **Imágenes.** Espacios como Flickr (<http://www.flickr.com/>), Picasa (<http://picasa.google.com/>), etc permiten el alojamiento en línea de imágenes y luego su posterior utilización en otros servicios o recursos. Otros espacios web de valor añadido como Pixlr (<http://www.pixlr.com>) ofrece la posibilidad de editar imágenes y añadirles efectos a partir de imágenes propias o alojadas en los repositorios anteriores.
6. **Podcasts.** Permiten el almacenamiento y difusión de audios. Se trata de recursos que se integran en cualquier CMS o bien se enlazan directamente. Se agrupan y clasifican en categorías o por etiquetas para facilitar la búsqueda de los activos propios y ajenos. Ejemplos: LastFM (<http://www.lastfm.es/>), Odeo (<http://odeo.com/>), Ivoox (<http://www.ivoox.com/>), PodSonoro (<http://www.podsonoro.com/>), SoundCloud (<http://www.soundcloud.com>) , etc.
7. **Google Maps.** La localización geográfica de imágenes, textos, enlaces, vídeos o documentos facilita el desarrollo de contenidos en múltiples contextos. En la actualidad hay un montón de servicios que aprovechan las prestaciones de la API de Google Maps (<http://maps.google.es>) para ofrecer la geolocalización de sus recursos

- sobre uno de sus mapas: Youtube (<http://www.youtube.com/>), Panoramio (<http://www.panoramio.com/>), etc.
8. **Repositorios de vídeos.** Youtube (<http://www.youtube.com/>) es el gran líder especializado en el alojamiento y difusión de vídeos. Se dispone de millones de documentos videográficos sobre los temas más variados. No sólo proporciona soporte de almacenamiento sino también de difusión en streaming facilitando su correcta visualización a través de internet. Se pueden crear listas de reproducción temáticas, canales, anotaciones en los vídeos, subtítulos, etc. Existen multitud de espacios que representan una alternativa para publicar vídeos: MetaCafe (<http://www.metacafe.com/>), Vimeo (<http://www.vimeo.com/>), etc. Algunos soportan retransmisión en directo como LiveStreaming (<http://www.livestream.com/>).
 9. **Ofimática en línea.** En el desarrollo de proyectos puede resultar interesante por un lado la creación y publicación compartida de documentos de texto, presentaciones y hojas de cálculo y por otra la comunicación en tiempo real (mensajería instantánea) o diferido (emails). En este contexto, por ejemplo, Google Apps (<http://www.google.com/apps/>) puede ser un excelente recurso gratuito para crear y desarrollar una comunidad de trabajo. Otra posibilidad es eyeOS (<http://eyeos.org/>). Se trata de un atractivo escritorio con distintas aplicaciones ofimáticas en línea de carácter colaborativo. Otro paquete ofimático en línea es Zoho (<http://www.zoho.com/>).
 10. **Presentaciones.** Uno de los usos más extendidos es el diseño y publicación en la Web de presentaciones de diapositivas como SlideShare (<http://www.slideshare.net/>) o SplashCast (<http://www.splashcastmedia.com/>), de fotografías como Photobucket (<http://www.photobucket.com/>), de documentos como Scribd.com (<http://www.scribd.com/>), etc que luego se insertan en blogs, wikis, y otros CMS, etc. Otra posibilidad interesante en el conocimiento histórico es organizar una presentación donde se ordenan cronológicamente los recursos sobre una línea de tiempo como XTimeline (<http://www.xtimeline.com/>).
 11. **Marcadores sociales.** Utilizando servicios como del.icio.us (<http://delicious.com/>) se puede disponer en línea de los marcadores o favoritos a sitios web y compartir estas direcciones con los demás.

1.4 El navegador web

Como se ha indicado con anterioridad para acceder a la web 2.0 sólo necesitamos disponer de una conexión a Internet y de un navegador web. En principio se puede utilizar cualquier navegador: Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Flock, etc.

Sin embargo en este curso se recomienda el uso de **Mozilla Firefox** porque representa una excelente alternativa a Internet Explorer y el uso de un navegador común puede facilitar la resolución de incidencias.



Sus características más destacadas son:

- **Multiplataforma.** Existen versiones de Mozilla Firefox para Windows, Linux y Mac.
- **Navegación con pestañas.** Se pueden abrir simultáneamente varias páginas web de tal forma que cada una se visualiza en una pestaña independiente. Cada pestaña

dispone de su propio botón de cerrado. Si se cierra accidentalmente una pestaña se puede recuperar en el menú Historial.

- **Restauración de sesión.** Cuando Firefox se cierra o reinicia se ofrece la opción de restaurar la sesión para evitar la pérdida de información en formularios, descargas, etc.
- **Corrector ortográfico.** Si se dispone del complemento **Diccionario de Español/España** se puede activar el corrector ortográfico integrado que subrayará las palabras no tecleadas correctamente en cualquier cuadro de texto de la página web. Mediante clic derecho sobre esa palabra se ofrecerán alternativas para sustituirla.
- **Sugerencias de búsqueda.** Al comenzar a escribir en la barra de búsqueda de Google se mostrará una lista de sugerencias.
- **Canales RSS.** Permite leer directamente los titulares de noticias RSS sin necesidad de tener instalado ningún otro programa.
- **Búsqueda integrada.** Firefox proporciona una barra de búsqueda que integra los motores más utilizados a nivel mundial: Google, Yahoo!, eBay, Diccionario RAE, Wikipedia y Creative Commons. Para ello basta con elegir el motor e introducir el término de búsqueda.
- **Bloqueador de ventanas emergentes.** Se pueden controlar las ventanas emergentes molestas evitando que se desplieguen. Mediante una barra informativa o un icono en la parte inferior de la pantalla se notifica al usuario el bloqueo de ventanas.
- **Accesibilidad.** Firefox incluye distintas prestaciones para facilitar la accesibilidad a personas con deficiencias visuales: aumento del tamaño de la fuente mediante <Ctrl>+Scroll del ratón, compatibilidad con lectores de pantalla (p.e. Freedom Scientific's JAWS).
- **Protección antiphishing.** Cuando una página web sea sospechosa de fraude por robo de identidad digital frente a una entidad bancaria (phising), Firefox advertirá al usuario y ofrecerá una página de búsqueda para encontrar la página auténtica que se está buscando.
- **Actualizaciones automáticas.** Firefox comprueba la versión del navegador y si existe una más reciente avisa al usuario sobre la posibilidad de instalarla. Esta actualización suele ser pequeña resultando fácil y rápida de descargar e instalar.
- **Protección contra programa espías.** Firefox no permite que una página web descargue, instale o ejecute programas en el equipo sin un consentimiento explícito del usuario.
- **Limpieza de información privada.** Utilizando esta utilidad situada en el menú Herramientas se garantiza que se limpian todos los datos privados de la navegación en un solo clic. Es especialmente útil en un equipo multiusuario donde se abre sesión siempre con el mismo usuario Windows.
- **Complementos.** Firefox ofrece más de 1000 complementos que permiten aumentar las prestaciones por defecto de este navegador web: lectura de noticias RSS, herramientas web y de desarrollo, descargas de archivos, privacidad y seguridad, herramientas de búsqueda, marcadores, diccionarios, multimedia, etc. El uso de un administrador de complementos facilita las operaciones de instalación, desinstalación y desactivación.
- **Temas.** Se pueden instalar y configurar distintos temas que permiten cambiar los colores, fuentes, iconos, gráficos, etc del interfaz de Mozilla Firefox.
- **Plugins.** Firefox dispone de la mayoría de plugins necesarios para visualizar todo tipo de contenidos multimedia: Adobe Flash Player, Java, QuickTime, RealPlayer, Windows Media Player, etc.

En el sitio web oficial del proyecto **Mozilla Firefox** podrás encontrar la versión más reciente o que se adapta a tu sistema: <http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/>. Descarga e instala este programa en tu equipo. Otra posibilidad es utilizar la versión portable para Windows que puedes conseguir en: http://portableapps.com/apps/internet/firefox_portable