



Preparatoria No. 2





Academia de Informática



Mundos Digitales

Sociedades Virtuales

Mta. en C. Rita Maricristi Arroyo Vargas



Abstract



Sociedad Virtual: Actualmente se observa como el fenómeno humano-tecnológico a ido en aumento. Los grupos de instituciones, individuos, organizadas cibernéticamente en torno a un margen de intereses específicos, cuyas interacciones, vínculos, relaciones y comunicaciones se dan a través del internet

Virtual society: Currently it is observed how the human-technological phenomenon has been increasing. The groups of institutions, individuals, organized cybernetically around a margin of specific interests, whose interactions, links, relationships and communications occur through the internet

Palabras clave: Sociedad, internet, virtual. Plataformas, redes, seguridad.



Sociedades Virtuales



Actualmente se observa como el fenómeno humano-tecnológico a ido en aumento. Los grupos de instituciones, individuos, organizadas cibernéticamente en torno a un margen de intereses específicos, cuyas interacciones, vínculos, relaciones y comunicaciones se dan a través del internet.



Sociedades Virtuales Objetivos



- Intercambiar información (preguntas- respuestas)
- Ofrecer apoyo (empatía, expresar emoción)
- Conversar y socializar de manera informal a través de la comunicación simultánea
- Debatir, normalmente a través de la participación de moderadores.



Sociedades Virtuales Propósito



Las comunidades virtuales pueden ser muy diversas ó específicas, involucrando a personas conectadas de diferentes países cuyo propósito es el intercambio de información especializado entorno a un tema o ejes de temas y un espacio virtual que puede estar determinado por una página web o un servicio online.



Sociedades Virtuales Características



- Sentido de pertenencia: Se trata del apego y el reconocimiento e identidad colectiva y un código cultural común, que provoca un sentimiento de unión entre los miembros y con la compañía.
- Participación activa: Los miembros comparten sus experiencias y/o comentarios a través de las diversas actividades que pone el administrador.



Sociedades Virtuales Característica



- Participación pasiva: Se trata de la búsqueda de información por parte de los participantes mediante la lectura de comentarios o conversaciones en los foros sin escribir sobre sus experiencias.
- Sentido de responsabilidad: Los miembros adquieren un sentido de compromiso moral con la comunidad y las reglas de conducta que se siguen. Esto ayuda a integrar y retener a los miembros.
- Valores comunes: Se refiere a las normas, tradiciones, reglas y convenios que establecen en la comunidad.



Sociedades Virtuales Plataformas Digitales



Las plataformas digitales se han convertido en el canal de comunicación más importante de empresas, instituciones ya que les permite llegar a una cantidad ilimitada de usuarios al mismo tiempo, agilizando los tiempos de respuesta, modernizando los procesos a fin de hacerlos más cómodos para el usuario y maximizando la productividad de sus recursos humanos.



Sociedades Virtuales Plataformas Digitales



- Plataformas educativas: engloban herramientas destinadas a fines docentes.
- Plataformas Sociales: sitios donde se comparte, almacena distintos contenidos personales y sociales.
- Plataformas comerciales: sitios para realiza transacciones, ya sea desde un sitio web independiente o gestores de contenido.



Sociedades Virtuales Medios



El acceso a servicios mediante uso de canales virtuales: grupo de noticias, deportes, foros, blogs, boletines, correo electrónico, chats, lista de distribución, videollamadas, gestores de contenido, telefonía celular. Colabora de manera impresionante a formar parte del consumismo cibernético, donde la calidad de la información, la seguridad en las redes sociales y comerciales, debe ser prioridad para el usuario



Sociedades Virtuales

Elementos



Monetización: se refiere a generar ingresos a través de un sitio web.

Branding: Visualizar a la organización en torno al producto o marca.

Gamificación: Son técnicas de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos (lúdica) para mejorar las habilidades y conocimientos



Sociedades Virtuales Ventajas



Permiten acceder, compartir, recolectar y almacenar información de manera continua y rápida, permite una reducción de costes en el sector laboral, mayor conectividad entre las personas, uso de la banca electrónica, tramites en línea, probar un proyecto o plan de negocios, prueba de productos compra y venta de productos, creación de canales etc.

Sociedades Virtuales

Desventajas

- Pérdida de la privacidad
- Pago de cuotas de ingreso
- Estafas on line
- El anonimato
- Difusión de información privada que puede derivar en delitos.
- Limitación técnicas, desconexiones, Coste de los equipos,
- Afectaciones psicológicas, físicas, plagio de información,
- El acceso desigual en la población "brecha digital" que separa a quienes tienen acceso a las TIC's de aquellos que no lo tienen.



Sociedades Virtuales

Seguridad



Algunos tipos de seguridad a contemplar

- No facilitar datos exactos en los perfiles
- Configurar los perfiles privados o públicos
- Encriptación de información, respaldos y uso de tokens
- Uso de páginas seguras
- Utilizar todos estos medios respetando a los demás
- Uso correcto de gps y localización
- Uso de contraseñas difíciles de descifrar



Bibliografía



Badia, F. (2002). Internet: situación actual y perspectivas (No. 28). " La Caixa".

Aranda, V. T. (2004). Historia y evolución de Internet. Manual formativo de ACTA, (33), 22-32.

Miguel Ángel Sánchez Jiménez (2018): "Origen y evolución de internet y su desarrollo como entorno de interacción social a través de los medios sociales digitales", Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales, (marzo 2018). En línea:
<https://www.eumed.net/rev/cccss/2018/03/medios-sociales-digitales.html>

Dorado, J. G. (2016). El derecho a la intimidad en internet (Doctoral dissertation). Recuperado de:
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/10655>

Aguilar, L. J. (2013). COMPUTACIÓN EN LA NUBE: Notas para una estrategia española en cloud computing.

Revista del Instituto Español de Estudios Estratégicos.

Mejía, O. (2011). Computación en la nube. Contactos, 80, 45-52.