

TEMA 1. LOS GÉNEROS AUDIOVISUALES.

GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS



CONCEPTO

El **género** caracteriza los temas y componentes narrativos englobándolos en un conjunto o categoría. Estas categorías tienen la virtud de haber codificado unos referentes que hacen inteligible la historia, de partida, para el espectador.

Hay diferentes concepciones del género que van desde una categoría temática a modo de modelo cultural rígido, hasta una línea de fuerza que preside el film en base a su estilo específico o a su formato.

En todo caso el género cinematográfico se entiende como una forma de narrar, en cierto modo “tipificada”, que aporta básicamente lo siguiente:

- Para el **espectador** es un **esquema de partida**, un organizador previo, que le permite crear expectativas e inferencias y decidir su aproximación o no a la obra. El espectador establece sus propias etiquetas para reconocer las películas; es casi como una necesidad para interesarse y empezar a hablar de una determinada película.
En el lenguaje popular se suele hablar de películas de tiros, de espadas, de piratas, de la selva, de guerra, etc.
- Para el **creador** es como un **modelo** rector que le marca líneas de construcción, ambientación y presentación de la obra de tal modo que sea reconocible por el espectador en función del género cinematográfico elegido.
- Para la **industria** aporta **eficacia** y **rentabilidad** en la producción y promoción comercial, en tanto que los géneros configuran de diferente manera la mercadotecnia para la distribución de película.

CLASIFICACIONES

¡ ATENDIENDO AL FORMATO

CINE DE ANIMACIÓN

Películas creadas a partir de la consecución del movimiento mediante la yuxtaposición de fotogramas que han sido concebidas individualmente.

Películas basadas en diferentes técnicas (dibujos animados, marionetas, muñecos...) que prescinden ordinariamente de la reproducción cinematográfica de la realidad.

Podemos considerar tres tipos básicos:

- dibujos animados impresos directamente en el fotograma
- imágenes fotográficas de objetos y seres reales a quienes se dota de movimientos no realistas (*stop motion*)
- infogramas*, aislados, o en combinación con imágenes fotográficas

[Fantasía](#) (Ben Shardsteen, 1940) [Boogie Doodle](#) (Norman McLaren, 1940)

[Vampiros en la Habana](#) (Juan Padrón, 1985)

[Akira](#) (Katsuhiro Otomo, 1987)

[¿Quién engañó a Roger Rabbit?](#) (Robert Zemeckis, 1988)

[Pesadilla antes de Navidad](#) (Tim Burton, 1993)

https://www.youtube.com/watch?v=r_Dk4oWGJQ Una noche en el monte pelado

<https://www.youtube.com/watch?v=cY207xbWwD8> Cómo hacer stop motion

<https://www.youtube.com/watch?v=86zPz3J4MdM>

https://www.youtube.com/watch?v=B_cqSqg-dLQ Animación de Coraline

https://www.youtube.com/watch?v=3M0_hFOJN2c <https://www.youtube.com/watch?v=BNBFgnPpsW0> Blancanieves

[Historia, Características, Estilos y Géneros de la Animación](#) <https://prezi.com/ftea5ml0iwee/historia-caracteristicas-estilos-y-generos-de-la-animacion/>



INFOGRAMA La **Infografía** es una **combinación de imágenes** sintéticas, explicativas y fáciles de entender y **textos** con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.

Baloncesto

Olimpico desde 1936, el baloncesto fue inventado en 1891 en Springfield, Estados Unidos, por un profesor universitario, Naismith. Los soldados americanos llevaron el juego a Europa en la Primera

El juego

Inicialmente, el baloncesto tenía tres canchales. A partir de ahí se fue jugando en un de punto en canchales ovalados. La introducción de la canasta de tres puntos y el cambio de posición en 24 segundos fueron las dos grandes mejoras de este deporte que siempre se está mejorando.

El balón es esférico y está hecho de caucho o plástico. Tiene un diámetro de 24 cm y pesa entre 567 y 650 gramos.

El juego se juega en un campo rectangular de 28 m de largo por 15 m de ancho. El aro está a una altura de 3,05 m del suelo.

El juego se divide en cuatro cuartos de 10 minutos cada uno.

El árbitro

Estos son algunos de los gestos que se utilizan en un partido:

- Inicio de juego: El árbitro levanta el balón con una mano.
- Quebrado: El jugador ha cometido una falta, se para y se le indica la zona de tiro.
- Falta: El jugador ha cometido una falta, se le indica la zona de tiro.
- Falta en ataque: El jugador que está en posesión ha cometido una infracción.
- Tiempo muerto: Se para el juego durante un momento en un momento de un partido.
- Quebrado: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 1 punto: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 2 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 3 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 4 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 5 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 6 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 7 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 8 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 9 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 10 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 11 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 12 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 13 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 14 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 15 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 16 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 17 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 18 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 19 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 20 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 21 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 22 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 23 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 24 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 25 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 26 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 27 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 28 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 29 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.
- 30 puntos: Se indica que un jugador ha cometido una infracción.

La selección española

La selección española es habitual en los Juegos, pero sólo en una ocasión consiguió medalla. Fue en los Juegos de Londres 2012, cuando obtuvo el bronce, tras haber derrotado a China. España se clasificó para los Juegos por segunda vez en su historia.

Patronés olímpico

	Total	Oro	Plata	Bronce	
1	EE.UU.	30	12	1	1
2	Rusia	11	3	4	2
3	Yugoslavia	8	1	4	3
4	Brazil	5	-	-	5
5	Hungría	2	-	-	2
	ESPAÑA	1	-	1	-

Para saber más sobre la historia de la selección española de baloncesto, visita www.fiba.com.

Equipos de cada año para proteger los derechos.

Antonia Valdeolmillos

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=FH9HXXP-YNI](https://www.youtube.com/watch?v=FH9HXXP-YNI)

CINE MUDO

Conjunto de películas realizadas en el período comprendido entre la aparición del cine y el sonoro (1895-1927).

[Gertie the Dinosaur](#) (Winsor McCay, 1909)

Le roman de Renart (Ladislas Starevitch, 1928-1939)

[Viaje a la luna](#) (Georges Meliere 1902)

Los cuatro jinetes del Apocalipsis (Rex Ingram, 1921)

[El hombre mosca](#) (Harold Lloyd, 1923)

La caravana de Oregón (James B. Cruze, 1923)

El caballo de hierro (John Ford, 1924)

El hombre cañón (Harry Langdon, 1926)

El maquinista de la General (Buster Keaton, 1926)

[Metropolis](#) (Fritz Lang 1927)

CINE SONORO

El **cine sonoro** es aquel en el que la película **incorpora sonido sincronizado**, o sonido tecnológicamente acoplado con imagen. La primera exhibición pública conocida de cine sonoro proyectado ocurrió en París en 1900, décadas antes de que la sincronización confiable entre sonido e imagen se hiciera comercialmente práctica. La primera proyección comercial de películas con sonido completamente sincronizado ocurrió en la ciudad de Nueva York, en abril de **1927** ([The Jazz Singer](#)). En los primeros años después de la introducción del sonido, las películas que incorporaban diálogos sincronizados fueron conocidas como «películas sonoras».

CORTOMETRAJES

Película de ficción (se suele excluir el documental) con una duración inferior a treinta minutos.

Las películas que duran entre 30 a 60 minutos se las denomina **MEDIOMETRAJE**.

LARGOMETRAJES

Más de 60 minutos.

DOCUMENTAL

Obra audiovisual que carece de personajes, de puesta en escena o cualquier tipo de intervención en la realidad que muestra y que tiene **por finalidad dar a conocer esa realidad**. Puede valerse de imágenes espontáneas, con cámara oculta, entrevistas y testimonios, material de archivo, etc. También puede ser más o menos creativo y más o menos interpretativo y, dependiendo de la materia tratada y del punto de vista adoptado, poseer un talante de divulgación científica, artístico, sociopolítico, médico, educativo, propagandístico, histórico...

Narra objetivamente lo que ocurre aunque a veces no está exento de cierta subjetividad.

📺 [Nanuk el esquimal](#) (Robert Flaherty, 1919-1922)

📺 [Hombre de Arán](#) (Robert Flaherty, 1934)

📺 [Song of Ceylan](#) (Basil Wright, 1934)

📺 [Olimpiada](#) (Leni Riefenstahl, 1938)

📺 [Bowling for Columbine](#) (Michel Moore 1999) https://www.youtube.com/watch?v=qjfWS0r_LRI

MAKING-OFF

Reportaje sobre una película, de una media hora de duración, con fragmentos del rodaje y entrevistas al director, actores y otros cineastas que se emite en televisión o acompaña al film en la edición en DVD

Lord of the ring

<https://www.youtube.com/watch?v=Sgwn1kuahJs>

<https://www.youtube.com/watch?v=iRvDSekvSXw>

CINE-VERSIÓN ORIGINAL SUBTITULADA

CINE 3D

La tecnología de filmación y proyección de cine para que simule la visión tridimensional humana real.

CINE ARTE

- **Cine de autor**. Se trata específicamente del cine realizado por un director que además es guionista, el cual procura imprimir a su trabajo un estilo propio.
- **Cine independiente**. Bajo este término se encuentra el cine que ha sido producido sin la financiación de grandes estudios.
<https://www.youtube.com/watch?v=r7KhwgeLYJo>
- **Cine experimental**. El nuevo cine, que rompe barreras establecidas para las proyecciones, alejándose de lo narrativo y permitiendo la imposición de nuevos estilos de creación.
<https://www.youtube.com/watch?v=vE1zTaVPb3M> Documental
La montaña sagrada. Alejandro Jodorowsky 1973 <https://www.youtube.com/watch?v=qmR0viOifzE>
- **Cine de realidad** (o *cinéma vérité*). Este cine hace énfasis en las circunstancias reales de las escenas, dando menor importancia a los medios formales del guion, la edición y la iluminación.

II ATENDIENDO A LA TEMÁTICA

GÉNERO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVOS Y EFECTOS
COMEDIA	<ul style="list-style-type: none"> • Relata episodios de la vida cotidiana, en clave de humor y optimismo. • Enfoque refrescante, renovador y suavemente dramático. • Representa tradiciones, enredos, costumbres y etapas vitales normales. • No son producciones caras, espectaculares ni lujosas, sino sencillas, ágiles y próximas a lo cotidiano. • Resultan obras “difíciles”, pues requieren gran genialidad y originalidad del creador. 	<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo: Hacer reír, divertirse, despreocuparse, relajarse. • Tono ligero, sentimental, optimista, incluso absurdo. • Trama desenfadada y muy cercana al espectador, basada en la sencillez de los sentimientos humanos. • Representa a los personajes como inferiores o peores que el espectador, lo que le proporciona seguridad y superioridad a éste. • Los conflictos están destinados a causar situaciones risibles y lúdicas que terminan por resolverse de modo feliz.
DRAMA	<ul style="list-style-type: none"> • El drama no solo entretiene sino que representa una filosofía de vida. • Genera opinión pública en el espectador, tiene gran influencia en el mundo psíquico del público. • Se nutre de algunos elementos propios de la tragedia griega (bien/mal, juventud, amor/odio, mentira, ambición, traición, honradez,...) • Temática triste que toca la sensibilidad del público. • Se representa a las víctimas del infortunio, la maldad y el dolor humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Despierta emociones mediante intrigas y personalidades apasionadas, polémicas o de gran profundidad psicológica. • Dimensión moralizante y didáctica mediante vivencias emotivas y tensas. • La plenitud del ser humano se representa con la felicidad. • El amor se entiende en claves de éxtasis, entrega e ilusión. • El trabajo aporta realización personal al protagonista y la cultura le da sabiduría y crecimiento personal.
BÉLICO	<ul style="list-style-type: none"> • Representa los traumas, violencia, problemas, desarraigo y riesgos propios de la guerra, en la sociedad. • Explica el origen de síndromes depresivos y ansiedad, pánico y traumas de los participantes en la guerra, los soldados. • Reproduce la resolución violenta de los conflictos, aunque en ocasiones también lo contrario, la solución pacífica. • Mantiene el sentido de la colectividad y las relaciones interpersonales en el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desde el enfoque positivo antibélico se educan virtudes y valores como la fortaleza, paciencia, perseverancia, fraternidad, solidaridad, amistad y magnanimidad. • Dibuja dos tipos de personajes: Colectivos (el batallón, la compañía,...) e individuales (el héroe, el jefe del grupo,...). • Resultan impactantes las películas antibéticas que muestran las terribles secuelas de la guerra. • El creador se decanta siempre por uno de los bandos, con su ideología.

<https://www.youtube.com/watch?v=7QS5jU6lWio> Una noche en la ópera <https://www.youtube.com/watch?v=yuzgpOEN7NA> Los puentes de Madison

https://www.youtube.com/watch?v=_jSIRH_ick0&index=9&list=PL5Gu4vM7RsTUBA6uRZ3cQzqX-JB_phhbW Salvar al soldado Ryan

GÉNERO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVOS Y EFECTOS
WESTERN	<ul style="list-style-type: none"> • Representa territorios, gentes y costumbres muy peculiares de la historia de EE.UU. • Carácter epopéyico y de aventura. • Mucho rodaje en exteriores, en un medio rural hosco y árido. • Personajes muy arquetípicos (sheriff, cuatrero, jefe indio, cowboy, granjero,...) • Son historias claramente de "buenos y malos". • Tramas basadas en gestas, acciones heroicas, épicas... 	<ul style="list-style-type: none"> • Explotan lo brusco, lo exagerado, lo vertiginoso en las actitudes de los héroes. • Transmiten cierto barroquismo psicológico y dramático mediante movimientos delirantes, descontrolados y apasionados. • Indiferencia, desprecio a la vida, falta de escrúpulos, dureza,... • Supervivencia, colonización cruenta, exterminio incluso, para representar la gestación de una nación.
MUSICAL	<ul style="list-style-type: none"> • Nace con el cine sonoro. • Los elementos fundamentales son la canción y la danza. • El desarrollo de la película se interrumpe con actuaciones musicales que están relacionadas con la trama. • Espectáculo desbordante en decorados, vestidos y coreografías. • Combina diálogos declamados con diálogos cantados, pero todo bajo la unidad de la historia. 	<ul style="list-style-type: none"> • La irrupción del fragmento de canción + ballet tiene como objetivo impresionar al espectador, pero siguiendo la historia. • Su fuerte es la canción dicha y representada en forma de baile, de ahí la preeminencia de la coreografía. • Se hace en clave de comedia o de drama, de fantasía y de fabulación.
DOCUMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja o representa la realidad y se relaciona directamente con la historia narrada. • La materia prima es objetiva. • No participan actores profesionales ni personajes creados. • A su vez tiene variantes o especialidades: Científico, cultural, histórico, de investigación,... • El creador escoge fragmentos de la realidad que luego monta e incluso puede llegar a manipular. 	<ul style="list-style-type: none"> • Finalidad: Divulgación. • Narra objetivamente lo que ocurre. • Permite crear "puntos de vista" del creador sobre la objetividad presentada². • No está exento de cierta dramatización, tendencia y subjetividad¹. • Por lo general sólo "muestra" lo que pasa y no da respuestas, eso corresponde al espectador.

<https://www.youtube.com/watch?v=ogtmnUgHV1g> Sin perdón <https://www.youtube.com/watch?v=ECCYU6UMto4> Los 7 magníficos

<https://www.youtube.com/watch?v=Sk89wrNLkag> Jesucristo Superstar [The Wall https://www.youtube.com/watch?v=RQj0Saj3L4s](https://www.youtube.com/watch?v=RQj0Saj3L4s)

GÉNERO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVOS Y EFECTOS
TERROR	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja con fuerzas, personajes o acontecimientos de naturaleza maligna, sobrenatural o criminal. • La trama se asienta bastante en el suspense y la intriga. • Narra supersticiones, leyendas tétricas, pesadillas y temores. • Muchos personajes son antinaturales (hombre lobo, brujas, frankenstein, fantasmas,...) • Recrea escenarios lúgubres, misteriosos o sobrecogedores. • Contraste en la iluminación, efectos especiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo: Provocar sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia, horror, incomodidad o preocupación. • Su poder de atracción radica en la intensidad de esos estímulos insólitos, escabrosos y terroríficos, tan ajenos a la vida cotidiana real. • La tensa situación emocional se suele resolver con un desahogo final que aporta consuelo y recupera la normalidad. • El mal, lo oculto, la crueldad, lo monstruoso, lo macabro... son elementos habituales.
CIENCIA FICCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Mundos maravillosos, irreales y de ensueño. • En ocasiones mezcla la realidad con la irrealidad, pero de modo integral. • El gran avance tecnológico y científico facilita crear películas de ficción y género fantástico. • Logra gran nivel de verosimilitud y credibilidad, facilitando la identificación con la historia. • Utiliza al máximo los efectos especiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Su fin: Representar algo imaginario pero creíble. • Resulta irreal tanto la historia como los actores y objetos de la propia película. • Invita al espectador a salir de su realidad, partiendo del supuesto de que "todo puede ser creíble" • Apela al subconsciente del espectador mediante fantasías, fenómenos paranormales, trastornos psíquicos,...
THRILLER-NEGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Contiene elementos policiales y la trama gira en torno a una temática criminal. • Corte policial, de espionaje y detectivesco. • Genera un clima de suspense y misterio. • La trama se asienta en una intriga que no se resuelve hasta el final. • La narración es progresiva, la acción continúa y se va enriqueciendo, sin saltos ni retrocesos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa elementos como la corrupción, crimen, intriga, investigación, ... • Personajes de la mafia, gánsteres, ladrones, asesinos, héroes fuera de la ley, espías,.... • Contravalores como el racismo, violencia, homofobia, crimen,... • Provoca identificación intensa y emotiva basada en sentimientos de ira, esperanza, miedo, tristeza,... • El suspense genera duda en el espectador, pues la intriga está intencionalmente construida.
ÉPICO	<ul style="list-style-type: none"> • Tramas basadas en la historia y sus personajes, pero con una visión propia del creador. • Se impone la perspectiva del director a la fidelidad de la historia. • Cuenta la vida de un personaje singular o heroico, o una leyenda, o unos acontecimientos sociopolíticos. • Puede adoptar elementos singulares de otros géneros. • Recrea ambientes, costumbres, personajes,...., reconstruye épocas. • Base literaria en manuales de historia y novela histórica. 	<ul style="list-style-type: none"> • La falta de fidelidad permite "idealizar el pasado". • Produce "cine-espectáculo". • Las más rigurosas con la historia transmiten como pensaba la gente de otras generaciones. • Presenta personajes fuertes y duros, pero vulnerables, que han de estar en constante lucha con el mundo, sus iguales y la naturaleza. • Se mueve entre la leyenda y la historia real. • El ritmo es de contracción-tensión alternada con relajación (lucha/calma).

<https://www.youtube.com/watch?v=JA0vW6QC7Lw> El resplandor <https://www.youtube.com/watch?v=Wji-BZ0oCwg> Rogue One

<https://www.youtube.com/watch?v=xhzBmjdehPA> Seven https://www.youtube.com/watch?v=XgmdcZEz_b0 Lawrence of Arabia

III. ATENDIENDO A LA AUDIENCIA

- **Infantil** — dirigidas a niños.
- **Juvenil** — dirigidas a adolescentes.
- **Familiar** — realizadas con la intención de resultar atractivas a gente de todas las edades.
- **Adulta** — dirigidas exclusivamente a una audiencia adulta; el contenido suele incluir violencia, temas inquietantes, palabras malsonantes o sexo explícito.
-

SUBGÉNEROS O GÉNEROS HÍBRIDOS

Existen muchas más categorías de películas que no dejan de ser la **integración de distintos géneros entre sí, convirtiéndose en subgéneros**. Por ejemplo, de todos es sabido el gran componente de comedia que tienen los musicales, o de drama en los thrillers, o de fantástico en las películas de ciencia-ficción. Y es que son muchos los criterios que se utilizan para establecer estas interminables clasificaciones, entre otros, hay criterios de estilo (drama, comedia, acción,...), de ambientación (histórico, bélico, ciencia-ficción,...), de formato (animación y filmación real), de audiencia (Infantil, juvenil, familiar, adulto), etc. En esta línea se habla de cine “híbrido” citando el cine literario, filosófico, de aventuras, colosalista, catastrofista, erótico,...

Por otra parte, la especialización dentro de cada género da lugar a diversos subgéneros que únicamente se diferencian entre sí (dentro de ese grupo o categoría) por matices temáticos, tales como el cine cómico puro, cómico romántico, cómico aventurero; o cine dramático puro, dramático sentimental, negro, apasionado, de tragedia; o en el cine de terror se habla de terror psicológico, de zombis, gore,...; y así mismo en el thriller tenemos el policial, judicial, negro,...

Por todo ello, es habitual ver clasificaciones de películas en las más diversas categorías (aparte de las más conocidas), tales como cine político, cine propagandístico, cine experimental, cine surrealista, cine de culto, melodrama, cine de [clase B](#), cine adolescente, cine cristiano, de autor, de artes marciales, ...

En todo caso, parece que lo importante para el espectador es que sea capaz de comprender los cánones fundamentales de los géneros más representativos con el fin de poder categorizar en ellos las películas que ve. No es recomendable la dispersión taxonómica, sino por el contrario la integración y comprensividad de las características de un filme para adherirlo a uno de esos géneros que consideramos genéricos o “troncales”, siendo conscientes no obstante de la imposibilidad

de encorsetar un filme en un género de forma unívoca, pues ya hemos visto que las películas toman de unos y otros géneros y a su vez se especializan temáticamente a nivel intragénero.

<https://www.youtube.com/watch?v=mWOpQNT5dQ> Sobre los géneros

GÉNEROS VIDEOGRÁFICOS



Betacam VHS

La tecnología de video fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero ha derivado en muchos formatos para permitir la grabación de video de los consumidores y que además pueda ser visto a través de Internet.

En algunos países se llama así también a una grabación de imágenes y sonido en cinta magnética o en disco óptico, aunque con la aparición de estos últimos dicho término se identifica generalmente con las grabaciones anteriores en cinta magnética, del tipo VHS, Betamax. Muchos videos se cuelgan en sitios web, como por ejemplo **YouTube**, o **Vimeo** que contiene diferentes tipos de reproducciones.

VÍDEOS EN INTERNET

Vídeo Corporativo o de Empresa

El típico vídeo que ilustra desde la perspectiva seria de la empresa sus instalaciones, a qué se dedica, y cuáles han sido sus éxitos. <https://www.youtube.com/watch?v=S1vDV9zo5qQ>

Vídeos Freelance

A semejanza de un vídeo corporativo, un vídeo de freelance muestra la manera en que dicho empresario autónomo trabaja, y cuáles son sus cualidades. También puede mostrar algunos resultados de su trabajo. <https://www.youtube.com/watch?v=hAczW0wtEKM>

Vídeo de Producto o Servicio

Este tipo de vídeo muestra las características del producto o servicio en cualquier rama económica. Puede ser industrial, gastronómico, o de turismo. Hay algunos vídeos en esta categoría que explotan las virtudes del producto respecto a la competencia, enseña revisiones de uso del producto por expertos, o demuestran, por ejemplo, en el caso de un freelance, cómo se hizo determinado trabajo.

Vídeos de Formación

Si hay una oportunidad en Internet para desarrollar negocios es el de la formación. Entre estos vídeos están los famosos **vídeo-tutoriales** para cualquier cosa que se necesite aprender, y en esta categoría aquellos vídeos que capturan pantallas para explicar el funcionamiento de software. Por otro lado están las **conferencias** en vídeos, cortas y largas con algún tema o evento, y aquellas conferencias en vídeo que sirven como formación al público objetivo. https://www.youtube.com/watch?v=0_2iu5tXxHE

Vídeos Currículums

Con la crisis en medio mundo se han expandido los vídeos currículums. Una forma original y entretenida de presentación del candidato. <https://www.youtube.com/watch?v=fabDpTOfKns>

Vídeos Creativos y Sociales

La red por excelencia para este tipo de vídeos creativos y de expresión artística es Vimeo. Advertir que en los vídeos creativos están los animados/3D, los vídeos documentales, los vídeos políticos, y los vídeos deportivos y de aventura.

Vídeos Virales Este género de vídeos es inclasificable por naturaleza, porque no se sabe que un vídeo es viral hasta que lo es. Existen claves para comprender por qué un vídeo se hace viral, pero en general es muy difícil realizar un vídeo pensando que va a ser viral desde su concepción. <https://www.youtube.com/watch?v=uTMU7bwfuuU>

Vídeos Publicitarios

Con Internet, los típicos vídeos de anuncios de televisión, que existen también para la red, adquieren cierto aire de mayor entretenimiento y de calidad. Las Agencias saben que la audiencia en Internet es tan dispersa que necesitan vídeos publicitarios verdaderamente buenos. De hecho, muchos de ellos alcanzan la categoría de “viral”.

Trailers

Nadie habría imaginado que los Trailers, esos pequeños avances de películas a estrenar y de otras ya estrenadas, tuviesen una legión de fans que sólo viven para emocionarse viendo trailers. Ocurre muchas veces que los Trailers son mejores que las películas. Existen hasta aplicaciones para el móvil que sólo muestran Trailers, y ha contribuido a ello además que la tienda iTunes de Apple tenga una sección sólo de Trailers. <https://www.youtube.com/watch?v=zJINUsjyFf8>

Teaser

En el género de los Trailers, hay uno pequeño llamado Teaser que funciona como un minitrailer. De algo que no está acabado. Suele durar menos que el trailer. <https://www.youtube.com/watch?v=Kvzrzu6ukBk>

Vídeoarte

El videoarte es un tipo de arte que se basa en imágenes en movimiento y se conforma de vídeo y/o datos de audio. (No debe confundirse con la producción de la televisión o el cine experimental.)

Es una de las tendencias artísticas que surgieron al hilo de la consolidación de los medios de comunicación de masas, y que pretendían explorar las aplicaciones alternativas y aplicaciones artísticas de dichos medios. Se usan medios electrónicos (analógicos o digitales) con un fin artístico. En él se utiliza información de video o audio (no debe confundirse con la televisión o el cine experimental). Una de las diferencias entre el videoarte y el cine es que el videoarte no necesariamente cumple con las convenciones del cine, ya que puede no emplear actores o diálogos, carecer de una narrativa o guion, u otras convenciones que generalmente definen a las películas como entretenimiento.

El videoarte es una alternativa más económica a la producción tradicional en cine. Es una propuesta más enfocada a personas que rompen con los parámetros comerciales y buscan un medio más económico pero no por este motivo con menos valor que las formas tradicionales de producción. Ha incidido en la producción de cortometrajes principalmente.

Se sustenta en el formato y en la posibilidad de establecer una dinámica visual y conceptual a través de la narración filmó o fotográfica. Es eminentemente conceptual, de esta premisa emerge este estilo de relato visual o audiovisual.

El videoarte puede tomar muchas formas: grabaciones que se emiten, vídeos en galerías u otros lugares, o distribuidos como cintas de vídeo o discos de DVD; instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de televisión o monitores de vídeo, visualización de imágenes y sonido 'en vivo' o grabados; y actuaciones en las que se incluyen las representaciones de video. Webserie

<https://www.youtube.com/watch?v=1H7BUCCMtXU> Time Documental sobre videoarte viral

Webserie

Una **webseries** o **serie web** es una serie creada para ser distribuida a través de Internet, y forma parte del nuevo y emergente medio llamado **web televisión**. Utilizan guiones y están estructuradas en temporadas divididas en episodios.

https://www.youtube.com/watch?v=Ak6MSnY7ZTU&list=PL1VbCz7r-IOY6sT01vs7pXWd_rEZnyPrV&index=1 Loop Cap.1

Vídeos Clip/Música

Un género en alza. La variedad de música es tal que podemos pasar horas viendo vídeos de música de gente conocida, y otros muchos, de grupos de música y cantantes que esperan ser descubiertos por el público. El vídeo clip musical sirve de promoción. [“Video killed The Radio Star”](#) - 1979 El 1º emitido por MTV

GÉNEROS NARRATIVOS DEL VIDEOCLIP

Videoclip de historias convencionales (Inicio-nudo-desenlace)

Videoclip con suspense

Tiene una línea narrativa encaminada a crear suspense narrativo, es decir, trata de crear las condiciones necesarias para llegar a un final donde se descubre y se resuelve un suceso. [Bad](#) Mickel Jackson

Videoclip de parodia

La parodia aparece cuando se imita un texto o una actitud cultural, con la intención de burla. Así podemos encontrar videoclips que parodian textos cinematográficos, dibujos animados, literarios, políticos, culturales, televisivos y videográficos. [Fat](#)

Videoclip melodramático

Su línea narrativa está encaminada a mostrar un conflicto sentimental o amoroso.

Videoclip épico

Narra escenas heroicas de libertad y triunfo. Se centran en la heroicidad de un personaje, más que de la comunidad o sociedad. También se presentan anti-héroes y villanos, aunque estos llevan al videoclip más hacia el género de la comedia que de lo épico.

Videoclip de comedia

Además de la parodia y los anti-héroes, el humor se hace presente con elementos que están dispuestos para crear risa a través del ridículo y la farsa de los actos cotidianos. [Queen](#)

Videoclip pastiche

Imitación de un texto con el propósito de homenajearlo. Se subdivide en:

Radio Gaga Queen Referencias a Metropoli de Fritz Lang <https://www.youtube.com/watch?v=azdwsXLmrHE>

Videoclips sin línea narrativa

El segundo grupo son aquellos videoclips sin una línea narrativa, entre los que se encuentran:

Videoclip bricolage

Cuando sus imágenes solo tienen la función de acompañar el ritmo de la música.

Videoclip de concierto

Fragmentos de conciertos “en vivo” que son presentados como videoclips. Una variante intercala imágenes que ilustran la letra de la canción:

- Combinado con trama
- Simulacro de concierto sin trama

Videoclip minimalista

Un solo plano-secuencia de tres minutos, en promedio, sin más conflicto que el cumplimiento del videoclip sin corte.

<https://www.youtube.com/watch?v=v--IqqusnNQ&list=RDv--IqqusnNQ>

GÉNEROS TELEVISIVOS



Una frase clásica referida dice que la televisión pretende informar, formar y entretener. Esto es así, pero con un mayor predominio de los programas de entretenimiento y de información, puesto que la educación queda relegada dentro de las parrillas de programación actuales a horarios marginales. Con respecto a los formatos de programas, existe cierta tendencia a la hibridación siendo el formato magazine uno de los más representativos. Actúa a modo de estructura contenedora y puede albergar todo tipo de contenidos: entrevistas, tertulias, secciones de información, reportajes, humor, etc.

Los géneros televisivos se dividen globalmente en dos grandes grupos:

- los **informativos**: abarcan todos los géneros televisivos que constituyen los programas de carácter informativo, independientemente de que la información conlleve o no opinión e interpretación.
- los de **ficción**: formados por todos los programas de entretenimiento, ocio o diversión, sin que por ello dejen de transmitir información (partimos que desde cualquier situación adquirimos información, entendiéndose ésta como un modelo de comunicación).

INFORMATIVOS:

- **Flash** informativo y avances informativos
- **Telediario**: programa informativo por excelencia, ocupa la franja más importante y aunque son caros de producir, llevan el peso de la credibilidad e imagen de una cadena.
- **Ediciones especiales**: eventos deportivos, políticos (elecciones), etc.
- **Opinión**: tertulias, debates.
- **Reportajes de actualidad**: p.ej. Informe Semanal y En portada.
- **Entrevistas** a personajes de interés social, cultural, político, etc.
- **El tiempo / Deportes** : secciones clave dentro de un Telediario, hasta tal punto que se presentan con cierta autonomía en bloques diferenciado

CULTURALES/DIVULGATIVOS

- **Documental**: de cierto carácter informativo pero no necesariamente pegado a la actualidad.
- **Musicales**: programas para divulgar la música.
- **Educativos**: pueden estar asociados a un programa de educación formal y reglada
- **Otros**: especializados en libros, arte, viajes, etc.

FICCIÓN

La ficción podemos decir que es el modo de presentar una historia inventada de forma que el público llegue a creerla o sentirla como una verdad momentánea

- **Series:** con tramas específicas por capítulo y tramas de larga duración. Consecución episódica de relatos cuyo esquema más usual contiene un número de personajes fijos relacionados por unas tramas que duran varios episodios o de un solo episodio ***Sitcom:** La acción de este tipo de serie se desarrolla en su mayor parte en estudios decorados. Las historias se desarrollan en tramas secundarias y paralelas, saltando de una a otra. El número de personajes es limitado en cantidad y los protagonistas suelen ser cinco o seis personas. El humor que se utiliza está basado en la broma verbal, la broma visual (*gag*) y alcanza su mejor expresión en el humor de situación. El humor de situación hace recaer este sobre el desarrollo de la trama, la personalidad de los personajes y sus reacciones.
- **Miniseries:** Consisten en dos o tres episodios, todos los capítulos poseen una única trama principal que va resolviéndose, episodio tras episodio. Pueden ser adaptaciones literarias, historias de la vida real o biografías de personajes célebres. Los episodios suelen cerrarse con un clímax que genere una expectativa en el espectador para engancharle al próximo capítulo.
- **Telenovelas:** Cuenta una trama, generalmente de argumento melodramático a lo largo de gran cantidad de capítulos grabados en vídeo de media hora o una hora de duración. Normalmente tienen un final feliz para los protagonistas
- **Tv movies:** Películas creadas para tv, suelen durar una hora y media o dos de duración. Estéticamente realizada con pocos planos generales y un marcado abuso del primer plano. Técnicamente los distintos actos se estructuran pensando en los cortes publicitarios. Un número reducido de personajes, contados decorados y tramas de gran sencillez.. No se estrenan en cine.
- **Cine:** películas que se emiten en televisión después de un tiempo de explotación comercial en los cines.

ENTRETENIMIENTO

- **Magazines:** el género híbrido por excelencia, por ser el mayor contenedor de géneros y en el que se juntan gran variedad de temas (informativos, musicales, de opinión, de entretenimiento, etc). Diversidad de contenidos, de tratamientos y de enfoques.
- **Galas:** son programas donde un grupo de presentadores nos presenta varias actuaciones musicales, ballets, desfiles de modelos, etc. Se mezclan varias tipologías de espectáculos entrelazándolos con comentarios humorísticos de los conductores del programa. Estética luminosa, festiva y elegante, intenta recrear una imagen de glamour. Elevados presupuestos, se pretende reunir a las mayores estrellas del momento de los diversos campos artísticos buscando satisfacer a todas las edades.
- **Concursos:** es un juego de competencia. Siempre consistente en que entre un grupo de individuos, uno o varios de sus miembros intenten alcanzar una meta superando un serie de obstáculos a través de la competición y ateniéndose a unas normas. Los tres componentes principales son el azar, la estrategia y los méritos. Según sea mayor o menor uno de estos componentes podremos clasificar los concursos en dos grupos.
 - **Azar:** los concursos donde el factor predominante es la suerte. “La ruleta de la fortuna”
 - **Méritos:** los concursos en los que el participante supera prueba tras prueba por sus propios méritos. Ej ¿quiere usted ser millonario? “Saber y ganar” “Cifras y letras” “Operación triunfo” Talk-shows: testimonios en plató.
- **Reality-shows:** “Espectáculo de la realidad” pretende mostrar sucesos reales que le ocurren a la gente en un determinado marco. Una de las características más importantes es que las personas que participan no son actores, no representan a ningún personaje ni deben seguir un guión. Podemos hacer la siguiente división:
 - Reality-Magazine:** programas que muestran las tragedias, dramas o escándalos de personajes anónimos que desnudan sus secretos e interioridades sin ningún tapujo.

En un segundo modelo, la emisión versa sobre un tema polémico en el que interviene un mesa de especialistas moderada por un presentador y un público invitado entre los que siempre se encuentran elementos dispuestos a llamar la atención con opiniones extremas o provocadoras. Programas de dudosa credibilidad. EJ. “Moros y cristianos

Reality-Magazine de famosos: programas donde los protagonistas son personajes conocidos popularmente del ámbito social y artístico. EJ. “Aquí hay tomate”

Reality-Concurso: a este grupo pertenecen los programas que proponen una competición entre personas. Ej. “Supervivientes” “Gran Hermano”

DEPORTES

Que los deportes de masas como el fútbol constituyen un verdadero fenómeno sociológico, está fuera de toda duda. Actúan como aglutinador social y hacen que nos sintamos parte de algo mucho más grande, de una comunidad que siente y vibra como nosotros con cada jugada. La televisión siempre ha estado vinculada al deporte, expandiendo el aforo de las canchas y terrenos de juego. Los realizadores de las retransmisiones deportivas apoyados de las constantes mejoras tecnológicas, te proporcionan la posibilidad de vivir la experiencia del deportistas en primera persona.

- **Programas específicos de programación regular.**
- **Retransmisiones de competiciones:** fútbol, motos, F-1, ciclismo, etc.
- **Eventos especiales:** Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, etc.

GÉNEROS MULTIMEDIA

- **Multimedia educativa:** son todos los materiales didácticos multimedia que orientan y regulan el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- **Multimedia publicitaria:** es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tablets, móviles, desarrollo web, TDT, hipertextos y el correo y como elementos destacado las redes sociales como herramienta de difusión viral.
- **Multimedia comercial:** en este tipo de multimedia encontramos una gran variedad de productos, tales como: bases de datos, promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad entre otros, todo este material se presenta en forma digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un servicio o producto.
- **Multimedia informativa:** está relacionada con los elementos multimedia que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS



Un **videjuego** o **juego de video** es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *arcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videjuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

Los géneros de videjuegos son una forma de clasificar los videjuegos en función fundamentalmente de su mecánica de juego. Otros factores, como la estética o la temática, pueden también influir a la hora de definir ciertos géneros, pero en un grado mucho menor de lo que ocurre en el cine o la música.

<https://www.youtube.com/watch?v=1H9GI9rLckk> Historia de los videjuegos

□ ACCIÓN

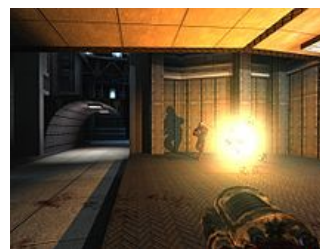
Es un videojuego donde el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción. Muy a menudo, los videojuegos de acción usan la violencia como su principal característica de interacción. Gran parte de los géneros de videojuegos de acción se popularizaron en los arcades (máquinas recreativas), que tomaron popularidad en los años 1970 y 1980. Nos encontramos, los siguientes subgéneros.

- **Lucha.** Recrean [combates](#) entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora. [Street Fighter II](#).
- **Beat 'em up.** También llamados «videojuegos de lucha a progresión», son videojuegos similares a los de lucha, con la diferencia que en este caso los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles, desplazándose por escenarios vistos normalmente en perspectiva lateral. Los enfrentamientos suelen ser cuerpo a cuerpo, aunque no es infrecuente el uso de armas de fuego.
- **Arcade** se caracterizan por su jugabilidad simple, repetitiva y de acción rápida. Más que un género en sí, se trata de un calificativo bajo el que se engloban todos aquellos juegos típicos de las máquinas recreativas. Tuvieron su época dorada en la década de 1980. [Space Invaders](#), [Asteroids](#), [Pac-Man](#)
- **Plataformas** el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario evitando obstáculos físicos, ya sea saltando, escalando o agachándose.

□ DISPAROS

Considerados a menudo como una gran subcategoría dentro del género de acción, en los videojuegos de disparos -también conocidos como *shooters*- el protagonista hace un uso continuado de armas de fuego para abrirse paso en el juego

- Disparos en primera persona
- Disparos en tercera persona
- *Shoot 'em up* es un tipo de juego de disparos con perspectiva en dos dimensiones



□ ESTRATEGIA

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos, haciendo uso de la inteligencia y la planificación, para lograr los objetivos. Aunque la mayoría de estos juegos son fundamentalmente de temática bélica, los hay también de estrategia económica, empresarial o social.

- Estrategia en tiempo real [Command & Conquer](#),
- Estrategia por turnos
- Otros subgéneros

□ SIMULACIÓN

Este género se caracteriza por recrear situaciones o actividades del mundo real, dejando al jugador tomar el control de lo que ocurre. En ocasiones la simulación pretende un alto grado de verosimilitud, lo que le otorga una componente didáctica

- Simulación de vehículos Barcos, tanques, camiones...
- Simulación de construcción [Sim City](#)
- Simulación de vida [The Sims](#)
- Simulación de combate
- Otros

DEPORTE Tenis, golf, baloncesto...

CARRERAS

AVENTURA

Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. Caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego

- Aventura conversacional
- Aventura gráfica
- Acción-aventura
 - *Survival horror*
 - Sigilo

ROL

OTROS GÉNEROS DESTACABLES

- Sandbox son aquellos en los cuales se comienza prácticamente desde cero, creando prácticamente todo lo necesario para avanzar y transformar un mundo virtual propio. Minecraft
- Musical Karaoke, baile, instrumentos
- Agilidad mental / Rompecabezas
- *Party games*
- Educación
- Advergames. Publicitarios del inglés *advertising* y *game*. Para publicitar una marca, producto, organización o idea

GÉNEROS NEW MEDIA

- Con New Media hacemos referencia a productos contenidos en páginas Web, que son consumidos a demanda por el usuario y que emplean redes sociales online. El mejor ejemplo es el **Blog**, pero también podemos contar con páginas web de prensa y revistas, wikis, foros y cualquier otra cosa que nos podamos encontrar en la red que requiera la interacción entre usuarios y entre creadores y usuarios. No hablamos de espectadores. Son totalmente activos (interactivos) en su ocio y es un elemento más a tener en cuenta que veremos en el siguiente apartado.
- Pasamos de la retransmisión en la que los productos audiovisuales se emitían sin otro criterio que el de un equipo de profesionales que decidían la parrilla de programación, a una selección de contenidos activa por parte del espectador (para el consumo de productos "clásicos" como el cine, las series o los programas de televisión o radio) o por parte del internauta (que participa en el producto audiovisual con sus comentarios, sus "like", sus memes, etc. siendo siempre posible la respuesta y el disfrute en diferido de los productos que ahora son objetos digitales, preparados para ser disfrutados en los teléfonos móviles, tabletas, ordenadores y Smart TVs
- Estas obras requieren no sólo de aspectos estéticos y artísticos (como es el caso del cine), sino de un control del software para el que fueron creados y una serie de algoritmos que gestionen la interactividad del usuario. Son tan potentes sus mensajes y tan enorme su difusión, que algunas veces son capaces de hacerse "virales" y llegar a gran parte de la población mundial, permitiendo cambios sociales en un mundo cada vez más globalizado.
- Características: virtualidad, inmediatez, hibridación multimedia, interactividad, posibilidad de autocomunicación de masas, velocidad en la ejecución de tareas, especialización en el proceso de comunicación, se ha creado la denominada Sociedad de la Información y Conocimiento, como los usuarios de estos medios.
- En cuanto a los géneros, tenemos dificultades para cerrarlos en una serie de categorías. Debemos atender a ese triple elemento que caracteriza al New Media; arte + programación + interactividad.
- Por eso los géneros van a ser más continentes que contenidos

Internet y sitios web

- **Internet:** Lo que se conoce hoy como Internet es en realidad un conjunto de redes independientes (de área local y área extensa) que se encuentran conectadas entre si, permitiendo el intercambio de datos y constituyendo por lo tanto una red mundial que resulta el medio idóneo para el intercambio de información, distribución de datos de todo tipo e interacción personal con otras personas. Su presencia en todo el mundo, hace de Internet un medio masivo, donde cada uno puede informarse de diversos temas en las ediciones digitales de los periódicos, o escribir según sus ideas en blog o subir material audiovisual como en el popular sitio YouTube. Dentro de internet la información se organiza mediante diferentes sitios web:
- **Sitios web:** Un sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos. Un sitio web es un gran espacio documental organizado que la mayoría de las veces está dedicado a algún tema particular o propósito específico. Como los sitios web tienen diferentes usos podríamos clasificarlos de la siguiente manera, en base al tipo de contenido que transmiten:



Tipos de sitios web

- **Buscadores:** El objetivo principal de los buscadores es ayudarte a encontrar la información que deseas por medio de palabras clave.
- **Blog:** Son sitios que permiten que cualquier persona pueda escribir artículos y publicarlos en la web. Cualquier internauta podría crear su propio blog para compartir sus experiencias o conocimientos sobre un tema de interés personal o profesional.

- **Redes sociales:** Las redes sociales pasaron de ser un campo de interacción personal para convertirse en un lugar donde convergen personas, organizaciones, instituciones públicas y cualquier tipo de empresa. En una dinámica de la comunicación inmediata, las redes sociales pasaron de ser un medio para comunicarse a un medio de comunicación.
- **Corporativo:** Los sitios corporativos o institucionales son los sitios oficiales de empresas o instituciones, cuyo propósito es ofrecer información general sobre su actividad y otras características importantes como datos de contacto, oportunidades laborales, historia, eventos, noticias y, por supuesto, mostrar sus productos y servicios.
- **Prensa:** la prensa y las revistas tradicionales además de su versión impresa, suelen tener una versión web. Incluso hay sitios de noticias que solo cuentan con la versión web. Este tipo de sitios te sirven para enterarte de lo que pasa en tu ciudad, país o el mundo entero.
- **Gubernamentales:** Los sitios gubernamentales corresponden a entidades de los gobiernos y su propósito es hacer pública información relevante sobre su misión, los objetivos logrados y las actividades que realizan. Además, pueden ofrecer trámites en línea, convocatorias, licitaciones y otros mecanismos de participación ciudadana.
- **Educativos:** La misión de los sitios educativos es publicar contenidos de diversa índole con los que las personas puedan aprender. Puedes encontrar desde contenidos gratuitos para niños, hasta contenidos con costo para profesionales. En este tipo de sitios también pueden incluirse aquellos que pertenecen a las instituciones universitarias en la modalidad virtual.
- **Tiendas en línea:** Las tiendas en línea son versiones web de lo que esperarías de una tienda real, así que puedes encontrar catálogos de productos, promociones, recomendaciones y hasta comentarios de otros compradores. Los pagos se hacen a través de tarjetas de crédito y los despachos se hacen a través de empresas de encomiendas a nivel nacional o internacional.
- **Multimedia:** Gracias a la posibilidad de transmitir audio y video a través de la web, existen sitios dedicados a publicar videos y canciones con infinidad de temas y géneros. Imagina la gran cantidad de contenido disponible...

Apps

- para móviles y tabletas: Una **aplicación móvil** o *app* es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles y que permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo —profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc.—, facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.