

La Comunicación.

La comunicación es una necesidad para las personas, por eso es que aquellas que tienen dificultades y no tienen la capacidad de adquirir el habla, como por ejemplo, los hipoacúsicos, tienen formas alternativas para hacerlo. El lenguaje que suelen utilizar es a través de gestos y señas con las manos. Cualquier persona puede aprender este tipo de lenguaje.

Lo mismo sucede con las personas que poseen una discapacidad visual. El poder leer es un tipo de comunicación, por eso, los ciegos o disminuidos visuales cuentan con su propio sistema de lectura, este se denomina sistema Braille. El sistema Braille se caracteriza por brindar la oportunidad de lectura y escritura a través del tacto.

¿Cuál es su importancia?

La comunicación es esencial en la vida, sin ella no podríamos expresar nuestras emociones ni disfrutar de las experiencias compartidas durante el desarrollo de la vida.

Sin darnos cuenta, mantenemos una comunicación constante, sin necesidad de tener que estar hablando con alguien, es decir, desde que nos levantamos podemos ver diarios, revistas, radio, televisión, etc.

Elementos que influyen e intervienen en la comunicación

El mensaje: Este se construye por los diferentes códigos, señas y cualquier tipo de comunicación posible, es decir, imágenes, claves, sonidos, entre otros.

El emisor: Se trata de aquel que toma la iniciativa para comenzar la comunicación. Es el que decide mandar un mensaje,

El receptor: Es quien recibe todos los mensajes que ofrece el emisor.

El código: Es un conjunto de imágenes, claves y lenguaje que debe ser compartido por las dos partes, es decir el emisor y el receptor, de modo contrario el mensaje no podría transmitirse y no produciría la comunicación.

El canal: Al hablar de canal se hace referencia a el medio por el cual el mensaje es transmitido, este puede ser gráfico visual, como por ejemplo una publicidad en una revista u oral-auditivo, como puede ser hablar con otra persona. Sin embargo, existen otros canales para aquellas personas que tienen dificultades en la comunicación.

El contexto: Generalmente no se suele tomar en cuenta este elemento, pero la realidad es que depende del contexto en el que se desarrolle el mensaje que se va enviar, es cómo lo va a recibir el receptor. Deben tener en cuenta la forma y ámbito en el que se produzca.

Los sonidos: Los sonidos que interfieran en la transmisión de un mensaje pueden afectarlo y cambiar su contexto.

La retroalimentación: Esta se genera cuando el receptor devuelve información luego de que recibió el mensaje del emisor. Hace referencia a la interpretación que le haya dado el receptor bajo todos los elementos nombrados anteriormente que afecten a esa transmisión, como el código, sonido, canal, etc.

Características de la comunicación

La comunicación es un proceso que suele darse con cierto nivel de dinamismo entre el emisor y el receptor. A medida que transcurre, se crea una secuencia donde cada uno de ellos es partícipe en mayor o menor grado.

Para que se produzca la comunicación no es necesario que el emisor transmita el mensaje al receptor, y luego de forma inversa, por eso mismo es que se ponen en acción todos los elementos que la constituyen.

Suele suceder que no siempre pueda darse una buena comunicación, esta también puede tener errores. Comúnmente, esos errores son en el conocimiento del emisor y receptor sobre el mensaje y las dificultades en la transmisión.

Cuando alguna de estas dos fallan, el mensaje claramente no llegará como fue pensado, de modo tal que puede ser mal interpretado, no comprendido o recibido pero no con la claridad necesaria por parte del emisor. Estos problemas varían y dependen del conocimiento y formación que poseen el emisor y el receptor.

Las dificultades más frecuentes en las fallas de transmisión de un mensaje son los ruidos. Cualquier tipo de sonido que no haya sido incluido en el mensaje por parte del emisor, puede llegar a alterar de forma completa o parcial el modo de interpretación del receptor, esto se debe a la interrupción involuntaria que se originó.

La Carta

el latín charta, una carta es un papel que porta un mensaje escrito y que, por lo general, suele introducirse dentro de un sobre para proteger su contenido. Las cartas son enviadas por un individuo a otro con la intención de transmitir un mensaje. Por ejemplo: “Mi madre me dijo que me envió una carta desde España pero aún no recibí nada”, “Voy a mandarle una carta a mi tío que vive en Estados Unidos para contarle la buena nueva”, “Acabo de leer la dura carta que el padre envió al asesino de su hijo”.

La persona que envía la carta se conoce como remitente o emisor, mientras que quien la recibe se denomina destinatario o receptor. Lo habitual es incluir los datos y la dirección postal del destinatario en el anverso del sobre, mientras que la información del remitente aparecen en el reverso. De este modo, el servicio del correo postal puede identificar y entregar las cartas con mayor facilidad.

Varias son las partes que debe tener todo documento de este tipo para considerarse como tal. Así, por ejemplo, tiene que contar con un encabezado, con una serie de datos básicos (fecha, lugar, nombre y dirección); un saludo, la correspondiente exposición del asunto sobre el que trata la carta, la despedida y finalmente la firma de la persona que redacta y envía dicha misiva.

Entre las diversas clases de cartas existentes (personales, formales, comerciales...) hay que destacar especialmente una que es la que recibe el nombre de carta pastoral. En este caso, la misma se caracteriza por ser el discurso o interpelación que la autoridad religiosa realiza para comunicárselo a sus fieles. En dicho documento se incorporan, entre otras cosas, una serie de principios y acciones que el prelado considera que aquellos deben cumplir.

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías y las comunicaciones digitales, la noción de carta se amplió para incluir a los correos electrónicos y a otros tipos de comunicaciones. La esencia, de todas formas, es la misma: enviar un mensaje a otro destinatario, aunque en este caso es posible incluir contenidos multimedia (videos, audios, etc.).

Carta también es la pieza que forma parte de una baraja. En este caso, carta es sinónimo de naipe: “Para jugar al truco, se deben repartir tres cartas por mano”, “Me gustan los juegos de cartas”, “Gané porque me tocaron las mejores cartas”.

De la misma forma tampoco podemos pasar por alto lo que se conoce por el nombre de Carta Magna. Esta es la expresión con la que viene a definirse al código fundamental que rige un Estado, es decir, a la Constitución que se convierte en la norma superior del ordenamiento jurídico de una nación. Así, por ejemplo, en España la citada Carta Magna es la Constitución que se realizó en el año 1978.

Y eso sin obviar tampoco la existencia de lo que se da en llamar carta blanca. Un término con el que se hace referencia al hecho de que una autoridad en cuestión tiene total libertad para proceder a realizar las operaciones y acciones que considere oportunas.

La Televisión

La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes y sonido a distancia que simulan movimiento, que emplea un mecanismo de difusión. La transmisión puede ser efectuada por medio de ondas de radio, por redes de televisión por cable, televisión por satélite o IPTV, los que existen en modalidades abiertas y pago. El receptor de las señales es el televisor.

La palabra «televisión» es un híbrido de la voz griega τῆλε (tēle, «lejos») y la latina visiōnem (acusativo de visiō «visión»). El término televisión se refiere a todos los aspectos de transmisión y programación de televisión. A veces se abrevia como TV. Este término fue utilizado por primera vez en 1900 por el físico ruso Constantin Perskyi en el Congreso Internacional de Electricidad de París (CIEP). La televisión es el medio de comunicación de masas por excelencia, de manera que la reflexión filosófica sobre ellos, se aplica a ésta.

El Día Mundial de la Televisión se celebra el 21 de noviembre en conmemoración de la fecha en la que tuvo lugar el primer Foro Mundial de Televisión en las Naciones Unidas en 1996.

Los servicios de provisión de contenidos en la modalidad de vídeo sobre demanda y/o internet streaming no se clasifican como servicios de televisión. La aparición de televisores que pueden conectarse a Internet en los últimos años de la primera década del siglo XXI abre la posibilidad de la denominada televisión inteligente en donde se mezclan y conjugan contenidos de la transmisión convencional (broadcast) con otros que llegan vía Internet.

El concepto de televisión (visión a distancia) se puede rastrear hasta Galileo Galilei y su telescopio. Sin embargo no es hasta 1884, con la invención del Disco de Nipkow de Paul Nipkow cuando se hiciera un avance relevante para crear un medio. El cambio que traería la televisión tal y como hoy la conocemos fue la invención del iconoscopio de Vladímir Zvorykin y Philo Taylor Farnsworth. Esto daría paso a la televisión completamente electrónica, que disponía de una tasa de refresco mucho mejor, mayor definición de imagen y de iluminación propia.

La Radio

La radio es la transmisión a distancia de un sonido a través de ondas electromagnéticas que son capaces de llegar a miles de personas de manera rápida y simultánea a través de un aparato receptor.

La radio es la transmisión a distancia de un sonido a través de ondas electromagnéticas que son capaces de llegar a miles de personas de manera rápida y simultánea a través de un aparato receptor.

Existen varias maneras de transmitir radio: AM (amplitud Modulada) y FM (Frecuencia Modulada), onda corta, vía satélite, etc. Las diferencias entre AM y FM principalmente son: El AM tiene baja calidad de sonido, pero tiene la ventaja de que puede viajar a grandes distancias; su antena transmisora es una torre muy alta y delgada que usualmente está ubicada fuera de las ciudades. Las ondas de la radio en AM viajan por la superficie de la tierra.

El FM tiene una excelente calidad de sonido y tiene un cubrimiento inferior al AM; las emisoras FM siempre están ubicadas en sitios altos porque necesitan evitar los obstáculos para que sus ondas puedan llegar a nuestras radios. Se reconocen porque son unas torres metálicas que tienen montadas unos elementos cuyas formas varían desde grandes “pantallas” en metal hasta otros que parecen los cachos de una vaca. Los sonidos o señal de radio nacen en diversos puntos: un micrófono, un equipo de compact disc, un computador, un teléfono, etc. Estos sonidos se mezclan en el estudio de radio a través de una consola; de allí el sonido se envía a través de un cable a un equipo que se llama procesador de audio el cual es el encargado de “maquillar” y darle los toques de calidad de sonido

Se conecta a través de un cable el transmisor de enlace; este equipo transporta el sonido hasta el sitio donde se encuentran las antenas transmisoras de la emisora. El transmisor de enlace “empaqueta” el sonido y lo monta en un medio de transporte para que pueda viajar. A ese “bus” en el que viaja el sonido, le llamamos frecuencia

Las antenas transmisoras de potencia “empaqueta o modula” nuevamente el sonido y lo transmite al público. La frecuencia en la que se empaqueta este sonido, es la que nosotros sintonizamos en nuestros radios y es el que nos permite oír nuestra música o programas favoritos

Así pues cada emisora está determinada por la frecuencia que es asignada por el Ministerio de Comunicaciones. Todas las frecuencias de radiodifusión están organizadas y determinadas por convenios especiales.

La Prensa escrita

La prensa escrita es el conjunto de publicaciones impresas que se diferencian en función de su periodicidad, que puede ser diaria (en cuyo caso suele llamarse diario), semanal (semanario), quincenal (quincenario), mensual (mensuario), o anual (anuario); o simplemente periódico.

Los antecedentes de la difusión escrita de noticias se remontan a la Antigüedad. En efecto, en algunas civilizaciones se difundían los sucesos en forma de textos escritos en hojas (papiro, seda o pergamino más raramente) o en inscripciones públicas (en piedra, metal o madera). Estas noticias eran emitidas por el estado y corresponden a lo que actualmente se conoce como propaganda. Al mismo tiempo los viajeros, comerciantes y peregrinos actuaban como medios para la propagación de novedades a través de las distancias. Muchas veces estas noticias eran amplificadas, y distorsionadas, por los cronistas, pasando a formar parte de sus escritos. Las cartas que tomaban estado público y las proclamas eran otra forma de difusión de noticias, que también quedaban escritas al incluirse en documentos oficiales o no. Con la aparición de la imprenta, la prensa escrita se convirtió en el primer medio de comunicación de masas y los vehículos originales del periodismo. Aunque la información sea su función más destacada, la prensa escrita posee, como todo medio de comunicación, las funciones de informar, persuadir, promover, formar opinión, educar y entretener (habitualmente resumidas en la tríada informar, formar y entretener).

La República Romana, hizo circular una lista de eventos, llamada Acta Diurna ('eventos del día'), en el año 59 a. C. Hubo una publicación del gobierno imperial chino en el año 713 d. C. que se llamó Kaiyuan Za Bao ("Noticias Mezcladas"). No obstante, estos precedentes de la prensa escrita no alcanzaron gran difusión al no contar con la posibilidad de la reproducción y distribución masivas. El nacimiento de la prensa, incluso en su denominación, se debe al invento de Gutenberg; la imprenta de caracteres móviles o prensa, en torno a 1450. Los primeros impresos

con noticias contemporáneas, en forma de hojas sueltas, aparecieron a finales del siglo XV. Durante los siglos siguientes empezaron a crecer numerosos periódicos. El periódico más veterano que aún existe es el Post- och Inrikes Tidningar de Suecia, fundado en 1645, si bien desde 2007 sólo se publica en línea. La generalización de los periódicos tuvo que esperar a la sociedad industrial: fue a partir de mediados del siglo XIX cuando se experimentó un gran desarrollo de estos medios.

Vendedores de periódicos en Río de Janeiro en 1899.

En 1884, Ottmar Mergenthaler inventó la máquina del linotipo, que moldea líneas enteras de letras con plomo caliente. Este invento inició toda una época de trabajo que duró por casi un siglo. En 1962, el diario Los Angeles Times empezó a acelerar sus linotipos con cintas perforadas de computadoras RCA, después de automatizar la alineación y los hifenes en el texto en columnas. Esto aumentó la eficiencia de los operadores manuales de los linotipos en un 40 %. En 1973, la corporación introdujo terminales de corrección electrónicos, que fueron imitados por las corporaciones Raytheon, Atex y Digital Equipment Corporation, entre otras. Estas terminales entregaron tiras de tipo sobre película de foto fijadoras de letra.

Algunos formatos de publicaciones de prensa escrita son el periódico, la revista, el boletín, algunos libros y el panfleto. Su máximo responsable es el llamado editor jefe o redactor jefe.

Teléfono

Aparato que recibe y emite comunicaciones a larga distancia y está conectado a una red telefónica.

"teléfono inalámbrico; teléfono supletorio; el número de teléfonos de un país es indicativo del grado de desarrollo, y en los países más avanzados existe más de un aparato por cada dos personas"

teléfono móvil (o teléfono celular) Aparato telefónico de pequeño tamaño, portátil, sin hilos ni cables externos, para poder hablar desde cualquier lugar, siempre que sea dentro del área de cobertura del servicio que lo facilita.

Evolución de los teléfonos móviles, hasta el primer smartphone.

Un teléfono celular o teléfono móvil (conocido simplemente como celular o cel en Hispanoamérica² o móvil en España) es un teléfono portátil que puede hacer y/o recibir llamadas a través de una portadora de radiofrecuencia, mientras el usuario se está moviendo dentro de un área de servicio telefónico. El enlace de radiofrecuencia establece una conexión con los sistemas de conmutación de un operador de telefonía móvil, que proporciona acceso a la red telefónica pública conmutada (PSTN). La mayoría de los servicios de telefonía móvil modernos utilizan una arquitectura de red celular, y por lo tanto los teléfonos móviles son, con frecuencia, llamados "Teléfonos celulares o Celulares." En adición a la telefonía, los teléfonos móviles de la era de los 2000 soportan una variedad de otros servicios, tales como mensajes de texto, MMS, correo electrónico, acceso a Internet, comunicaciones inalámbricas de corto alcance (infrarrojos, Bluetooth), aplicaciones de negocios, juegos de azar, y la fotografía digital. Los teléfonos móviles que ofrecen estos y más capacidades de computación se los conoce como teléfonos inteligentes.

En la URSS en los años 50, el inventor Leonid Kupriánovich desarrolló un dispositivo móvil con un alcance de 1 kilómetro y medio, su invento fue publicado en la revista "Radio" soviética, pero no tuvo el éxito comercial del que gozó, el que muchos consideran erróneamente el primer dispositivo de mano móvil que fue presentado por John F. Mitchell⁵⁶ y Martin Cooper de Motorola

en 1973, usando un pesado teléfono de 4,4 libras (2 kg). En 1983, el DynaTAC 8000x fue el primer teléfono móvil de mano disponible comercialmente. Desde 1983 a 2005, las suscripciones de teléfonos móviles en todo el mundo crecieron a más de siete mil millones, habiendo más teléfonos móviles que personas en la tierra y llegando hasta el fondo de la pirámide económica.⁸ En 2016 los principales fabricantes de teléfonos móviles eran: Samsung, Apple y Huawei.

El PodCast

El podcasting o podcast consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o vídeo que suelen ser de larga duración, que pueden incluir texto como subtítulos y notas) mediante un sistema de redifusión (RSS) que permite opcionalmente suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche.

El término podcast deriva de la unión de las palabras iPod y broadcasting. Fue acuñado por primera vez en 2004 por el periodista del diario inglés The Guardian Ben Hammersley; en un artículo publicado en febrero de ese año hizo hincapié en lo barato de las herramientas para producir un programa de radio en línea y en que constituye una plataforma ideal para aumentar la retroalimentación entre emisor y receptor debido a la posibilidad de acceder a los contenidos cuando se desee. Asimismo señaló la facultad de hacerse suscriptor (a diferencia de los programas de radio convencional) y, como consecuencia, que el periodismo se universalizara, pues muchos más ciudadanos contarían con la opción de dirigirse a un público amplio para comunicar.²

Adam Curry profundizó en este ámbito en agosto del mismo año, cuando utilizó una especificación del formato RSS de Dave Winer para incluir archivos adjuntos.³ Con la etiqueta <enclosure> añadió archivos de audio a un archivo RSS y creó un programa para poder gestionar esos archivos: iPodder, en relación con el reproductor de música iPod que Curry poseía. Con su idea, quiso aprovechar la gran capacidad de almacenamiento de los dispositivos de Apple. Finalmente, convenció a varios desarrolladores de software para que crearan una plataforma en la que cualquiera podría subir sus propios programas radiofónicos.

Antes de ser acuñado el término podcast ya existían programas radiofónicos que colgaban sus contenidos en Internet, pero fue con el nacimiento del RSS cuando se inventó el podcasting. El 13 de agosto de 2004 Adam Curry, un famoso videojockey de la MTV, utilizó la especificación del RSS para poder añadir archivos al mismo.

La creación del podcast fue un proceso que empezó en 2000 cuando surgió la idea dentro del grupo Yahoo de sindicación. En este mismo año Dave Winer lanzó la versión 0.92 de RSS. Entre los años 2001 y 2002, este probó el concepto de lo que sería el podcast con un mp3 de Grateful Dead; posteriormente Adam Curry hizo otra prueba en su blog en Radio Userland.

El Chat

El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla. Es uno de los métodos de comunicación digital surgido con las nuevas tecnologías. Designa una conversación escrita realizada de manera instantánea mediante el uso de un software entre dos o más usuarios conectados a la red, generalmente Internet, ya sea a través de los llamados chats públicos (si cualquier usuario puede entrar) o privados (cuando la entrada está sujeta a autorización).

El chat sirve para poder comunicarse con grupos de personas las cuales opinan de diferentes temas y se entretienen incluso con herramientas como el video chat y enviándose enlaces para ver otras páginas, criticarlas y darles like. Hay maneras de expresarse a través de la red, como por ejemplo; enviando emoticones que representan; caras simples, tristes, alegres, sorprendidas, gritando, llorando o haciendo gestos con partes del rostro. También hay diferentes tipos de chat o también grupos de discusión etc.

Son muchas las acepciones de la palabra chat, y por lo general agrupa a todos los protocolos que cumplen la función de comunicar a dos o más personas, dentro de estos los clientes de chat (como, por ejemplo, X-Chat, ChatZilla (el cliente de Mozilla/SeaMonkey o el mIRC); estos usan el protocolo IRC, c[Jabber/XMPP]] o ICQ, entre los más conocidos, o también el servicio SMS de telefonía móvil. Algunas redes sociales como Google+ o Facebook cuentan con un servicio de chat en línea. También se puede incluir aquí el peer-to-peer. Es muy usado, además, el método web chat, que consiste en enviar y recibir mensajes a través de una página dinámica de Internet, o usando el protocolo "IRC" si se trata de un applet de Java. Hoy en día la mayoría del chat toma lugar en aplicaciones de mensajería como WhatsApp y Facebook Messenger.

iVoox

En este mundo en el que predomina lo visual, en el que necesitamos pantallas más grandes y con más resolución, en el que la radio parece estar de capa caída, los podcasts han sido un soplo de aire fresco para disfrutar de contenidos que son solo audio. Y en este "nuevo" mundo de los podcasts, quizá hayas oído hablar de iVoox. ¿Te ha entrado la curiosidad? En unComo.com te explicamos qué es iVoox y cómo funciona.

Una plataforma para audios

iVoox es una plataforma online en la que se pueden reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo, no solo podcasts, pueden ser también programas de radio, audiolibros, conferencias, etc.

Suscripción temática

Una de las características de iVoox, que lo diferencia de otras plataformas de este tipo, es que no es necesario suscribirse a determinado programa o podcast: puedes suscribirte a un tema en concreto y tener acceso a todos los audios relacionados, con lo que el factor "descubrimiento" sale muy reforzado.

Servicio gratuito

Tanto subir audios a la plataforma, como reproducirlos, descargarlos o suscribirse a una temática o podcast es gratuito. De momento, por lo tanto, los autores de los podcasts tampoco reciben ningún tipo de remuneración.

Streaming

En la navegación por Internet es necesario descargar previamente el archivo (página HTML, imagen JPG, audio MP3, etc.) desde el servidor remoto al cliente local para luego visualizarlo en la pantalla de este último.

La tecnología de streaming se utiliza para optimizar la descarga y reproducción de archivos de audio y video que suelen tener un cierto peso.

El streaming funciona de la siguiente forma:

Conexión con el servidor. El reproductor cliente conecta con el servidor remoto y éste comienza a enviarle el archivo.

Buffer. El cliente comienza a recibir el fichero y construye un buffer o almacén donde empieza a guardarlo.

Inicio de la reproducción. Cuando el buffer se ha llenado con una pequeña fracción inicial del archivo original, el reproductor cliente comienza a mostrarlo mientras continúa en segundo plano con el resto de la descarga.

Caídas de la velocidad de conexión. Si la conexión experimenta ligeros descensos de velocidad durante la reproducción, el cliente podría seguir mostrando el contenido consumiendo la información almacenada en el buffer. Si llega a consumir todo el buffer se detendría hasta que se volviera a llenar.

El streaming puede ser de dos tipos dependiendo de la tecnología instalada en el servidor:

Descarga progresiva. Se produce en servidores web que disponen de Internet Information Server (IIS), Apache, Tomcat, etc. El archivo de vídeo o audio solicitado por el cliente es liberado por el servidor como cualquier otro archivo utilizando el protocolo HTTP. Sin embargo, si el archivo ha sido especialmente empaquetado para streaming, al ser leído por el reproductor cliente, se iniciará en streaming en cuanto se llene el buffer.

Transmisión por secuencias. Se produce en servidores multimedia que disponen de un software especial para gestionar más óptimamente el streaming de audio y vídeo: Windows Media Server, Flash Communication Server, etc. La utilización de un servidor multimedia ofrece múltiples ventajas frente al servidor web. Las más destacadas son:

Mayor rapidez en la visualización de este tipo de contenidos.

La comunicación entre servidor/cliente se puede realizar por protocolos alternativos al HTTP. Tiene el inconveniente del bloqueo impuesto por Firewalls pero tiene la ventaja de una mayor rapidez.

Mejor gestión del procesador y ancho de banda de la máquina del servidor ante peticiones simultáneas de varios clientes del mismo archivo de audio o vídeo.

Control predefinido sobre la descarga que pueden realizar los clientes: autenticada, filtrada por IP, sin almacenarla en la caché del cliente, etc.

Mayor garantía de una reproducción ininterrumpida gracias al establecimiento de una conexión de control inteligente entre servidor y cliente.

Posibilidad de distribución de transmisiones de audio y vídeo en directo.

iTunes

iTunes es un reproductor de medios y tienda de contenidos multimedia desarrollado por Apple con el fin de reproducir, organizar y sincronizar iPods, iPhones, iPads y comprar música. Es compatible con ordenadores basados en sistemas operativos macOS, Windows 7, Windows 8 y Windows 10. Algunas versiones tempranas de iTunes también funcionan con Mac OS 9.

iTunes es un sistema basado en SoundJam MP, una popular aplicación de MP3, creada por la compañía Casady & Greene. Apple compró los derechos de SoundJam MP y pronto estrenó la primera versión de iTunes, que era muy parecida a SoundJam MP.

Se estima que genera unas ganancias a Apple por 12 mil millones de dólares al año a nivel

mundial y mantener dicho programa alrededor de más de 3 mil millones de dólares al año.¹ El 6 de febrero de 2013 alcanzó los 25 mil millones de canciones descargadas a nivel mundial.

Los usuarios de iTunes tienen la posibilidad de organizar su música en listas de reproducción, editar la información de los archivos, grabar CD, convertir archivos a diferentes formatos, comprar música por Internet a través de la tienda iTunes Store y activar un visualizador que presenta la música en forma gráfica. Otra de las novedades de iTunes son las 'listas de reproducción inteligente', que automáticamente detectan canciones según un criterio de búsqueda elegido por el usuario, como una base de datos.

Spreaker

Spreaker es una nueva herramienta online para crear Podcast o programas de radio y escuchar otros programas ofrecidos por otros usuarios. Con un nombre que recuerda a Spread (distribuir) y Speaker (altavoz), se nos ofrece una opción más para compartir contenidos -esta vez en forma de audio- y una interfaz excelente.

La web posee una estructura muy simplificada, dividida en dos secciones: Transmite y Escucha.

En la primera, Transmite, accederemos a una consola que representa una mesa de mezclas digital de tres canales (dos entradas de línea y una de micro), con la posibilidad de lanzar cuñas y gingles desde un panel auxiliar (Sound FX). Los tres canales disponen de preescuchas, vumetro y faders, configuración en la que no echaremos nada en falta para comenzar a crear un programa de radio o Podcast.

En la segunda, Escucha, podremos escuchar los podcasts de otros usuarios, compartirlos en Facebook, acceder a los últimos episodios o ver el ranking los más escuchados. Spreaker también dispone de la opción de escuchar episodios que estén siendo emitidos en ese momento (Live!).

La versión Basic admite la carga de hasta 1 hora de música y la grabación de hasta 30 minutos para cada Podcast o programa Live. La versión Gold, de 14,90€ mensuales o 9,90€ en el caso de suscribirnos por 12 meses, nos permitirá ampliar estos límites a 60 horas de música y 3 horas para cada programa.

Lo que más nos ha gustado de la web es la interfaz, visualmente muy atractiva y con un diseño completamente actual, limpio y directo. También resultan interesantes algunas de sus opciones, como la posibilidad de acceder a un chat en la parte inferior de la pantalla (semejante a Facebook), compartir cualquier podcast en Facebook o hacerte "Follower". La calidad de las cuñas de audio, el buen esfuerzo de localización e idiomas (por ahora sólo italiano, español e inglés), y el funcionamiento en general dejan entrever un proyecto sólido y con pretensiones de crecimiento internacional.

WhatsApp

WhatsApp es una aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes mediante Internet, complementando servicios de mensajería instantánea, servicio de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia. Además de utilizar la mensajería en modo texto, los usuarios de la libreta de contacto pueden crear grupos y enviarse mutuamente imágenes, vídeos y grabaciones de audio. Según datos de 2016, supera los 1000 millones de

usuarios y cuenta con 100 millones más que Facebook Messenger.

El 19 de febrero de 2014, la aplicación fue comprada por la empresa Facebook por 19 000 millones de dólares (de los cuales 12 000 millones correspondían a acciones de Facebook y el resto, en efectivo). A principios de octubre, se anunció la compra definitiva de WhatsApp por Facebook por valor de 21 800 millones de dólares. Algunas semanas después de la compra, Whatsapp anunció tener capacidad para realizar videollamadas en el verano del mismo año.⁶ El despliegue definitivo del Voip llegó progresivamente durante 2015 a todas las plataformas móviles.

En español, según la Fundéu, es frecuente y admisible que se adapte el nombre como wasap (o, más coloquialmente, guasap) y que se usen los verbos wasapear o guasapear.

WhatsApp Inc. fue fundada en 2009 por Jan Koum (quien había llegado desde Ucrania a Estados Unidos a principios de los años noventa, sin hablar prácticamente inglés), y que había sido anteriormente el director del equipo de operaciones de plataforma de Yahoo! y el antiguo jefe del equipo de ingenieros de Brian Acton.

Originalmente, WhatsApp era una utilidad de agenda "inteligente" donde se podía ver qué estaba haciendo cada persona, a fin de saber si estaba disponible para hablar o si era mejor contactar con ella en otro momento, a través de SMS, etc. (What's up?, cuyo significado se asemeja a ¿Qué tal?, ¿Qué hay?, ¿Qué pasa? o ¿Cómo te va?), en forma de programar estados específicos a determinadas horas. A diferencia de otras aplicaciones de comunicación como MSN o Aol, utiliza directamente la información de la libreta de contactos del usuario, evitando crear manualmente nombre de usuario y contraseña. Ese espíritu se resume en la siguiente declaración de 2009.

Tú recuerdas esto. Seguro que sí, tus padres usaban esto antes de que fuera posible almacenar contactos electrónicamente. Pero poco ha cambiado desde entonces. Bien, no usas un lápiz o bolígrafo para escribir los contactos, eso ha cambiado. Pero tu libreta de direcciones ha permanecido estática. No tiene vida; de hecho, no es inteligente. Mientras tú tienes el más poderoso y sorprendente teléfono inteligente, tu libreta de direcciones se mantiene como lo opuesto a inteligente.

Era originalmente una aplicación para dispositivos BlackBerry y más tarde, para iPhone. Los estados se podían difundir a todos los contactos o solo unos específicos, simulando un chat o conversación.

Por otro lado, WhatsApp Inc. ha recibido inversiones por valor de 10 millones de dólares por parte de la empresa Sequoia Capital. WhatsApp fue retirado de la AppStore el 14 de enero de 2012 durante cuatro días, según algunos, por fallos de seguridad. Esto ha sido desmentido por Brian Acton.

En marzo de 2013, WhatsApp anunció que la versión para Android, gratuita desde su creación, sería de pago por el primer uso; al cabo de 365 días de uso, es obligatorio volver a pagar para extender el uso del programa un año más. Esto ha llevado a un progresivo declive de Whatsapp a favor de otros competidores, en los países donde la plataforma Android es dominante ya que el concepto de pagar por servicios de Internet y aplicaciones es inexistente.

El 19 de febrero de 2014, Mark Zuckerberg —el creador de Facebook— anunció en su perfil personal la compra de la aplicación móvil WhatsApp por un importe total de 19 000 millones de dólares y aclaró que su decisión buscaba ampliar el número de usuarios en Facebook.

El 22 de febrero de 2014, tuvo unos fallos a nivel mundial; los responsables de WhatsApp reconocieron la caída del servicio en una cuenta de Twitter dedicada a informar de posibles fallos en la aplicación, @wa_status. «Lo sentimos, estamos experimentando problemas con los servidores. Esperamos estar recuperados y activos pronto». Una hora después de registrarse el problema, la aplicación Telegram informó también de una sobrecarga en su sistema, tras haber recibido «100 nuevos registros en el servicio por segundo». El día 2 de abril, hubo otro de estos fallos. El día 25 de mayo, a las 19 horas, se produjo un breve fallo que volvió a dejar a los usuarios sin servicio durante algo más de una hora.

En marzo de 2015, empezó a correr el rumor sobre una posible actualización en la aplicación que permitiría hacer llamadas de voz por medio de VoIP: esa actualización se distribuyó poco a poco entre los usuarios; suponiendo que para empezar a medir cuánto podrían soportar sus servidores. Finalmente se comenzó a habilitar dicha función por medio de la aplicación, inicialmente para sistemas Android, posteriormente para otros sistemas operativos. Para activarlo solo debían recibir una llamada de algún usuario que ya tuviera el servicio activo. Sin embargo, varios usuarios habrían confirmado haber recibido la actualización sin recibir ninguna llamada, esto hace pensar que probablemente la empresa ya habría estado liberando poco a poco la nueva función. Al igual que el servicio de mensajería, para hacer las llamadas se debe contar con servicio de Internet, ya sea por datos móviles o por medio de una conexión Wi-Fi.

Ese mismo año se lanzó WhatsApp Web, la cual permite utilizar WhatsApp en una computadora, sincronizando el teléfono con ella mediante un código QR. Se puede acceder siguiendo las instrucciones en web.whatsapp.com.

En 2016, se habilitó el cifrado de extremo a extremo, lo que impide que supuestamente nadie (ni siquiera la misma empresa) tenga acceso a los contenidos que se envían, solo el emisor y el receptor, sin embargo se descubrió un fallo en la seguridad de este fallo que Facebook conocía.