

Proyecto IDCAP: Mejorar la Competencia Digital en Personas Adultas

Número de Proyecto: 2018-1-PL01-KA204-051003



Integrar y elaborar contenidos digitales





1. Introducción	3
2. Creación de contenido digital.....	4
2.1 Creación y edición de fotos	4
2.2 Creación y edición de un video	5
3. Integración y procesamiento de contenido	10
4. Cumplimiento de los derechos de autor y las licencias	12
5. Programar.....	16
6. Resumen	18
Bibliografía:	19



1. Introducción

Este módulo te proporcionará información sobre la edición de fotos y de videos, así como cuáles son algunas de las mejores herramientas para editar. También se explicarán contenidos relacionados a la edición de textos y como realizar dicho proceso. Finalmente, en este módulo se presentarán contenidos relativos a los derechos de autor, las licencias y al proceso de programación.

Las competencias digitales incluyen el uso confiado, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Estas competencias digitales también incluyen la capacidad de usar distintas informaciones y datos, comunicar y colaborar, desarrollar la alfabetización mediática, promover la creación de contenido digital (incluida la programación), la seguridad en Internet (incluyendo la comodidad digital y competencias relacionadas con la seguridad cibernética), problemas de propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Las personas deben comprender de esta manera que las tecnologías digitales pueden ayudar en la comunicación, la creatividad y la innovación, así como ser conscientes de las oportunidades, limitaciones, efectos y amenazas asociadas con ellas. Deben comprender los principios generales, los mecanismos y la lógica que subyacen a la evolución de las tecnologías de la información y conocer las funciones básicas y utilizar diversos dispositivos, software y redes. Las personas deben representar un enfoque crítico para la precisión, confiabilidad e impacto de la información y los datos proporcionados digitalmente, y estar familiarizados con los principios legales y éticos involucrados en el uso de tecnologías digitales.

Las personas deben poder utilizar las tecnologías digitales para apoyar su ciudadanía activa e inclusión social, la cooperación con otras personas y la creatividad para lograr objetivos personales, sociales y comerciales. Las habilidades incluyen la capacidad de usar, acceder, filtrar, evaluar, crear, programar y compartir contenido digital. Las personas deberían poder gestionar y proteger la información digital, el contenido, los datos y las identidades, así

como reconocer y utilizar eficazmente software, dispositivos, inteligencia artificial o robots.

El uso de tecnologías y contenidos digitales requiere una actitud reflexiva y crítica, pero llena de curiosidad, abierta y con perspectiva para su desarrollo. También requiere un enfoque ético, seguro y responsable para el uso de estas herramientas.

2. Creación de contenido digital

2.1 Creación y edición de fotos

La popularidad de la fotografía digital ha contribuido a la creación de programas que ayudan a mejorar la calidad de nuestras fotos. Conocer incluso las funciones más simples y adquirir conocimientos básicos de gráficos por ordenador puede enriquecer enormemente el mundo de nuestras imágenes.

Cada foto que tomamos se guarda utilizando píxeles, es decir, cuadrados pequeños de un color; este tipo de imagen se denomina imagen de trama. Los formatos de imagen de trama más populares son JPEG, GIF y PNG. El número de píxeles en cada lado de la foto determina su tamaño. Una foto puede tener, por ejemplo, 1500x2000 píxeles, lo que significa que su base consta de 1500 y la altura es de 2000 píxeles.

Esto no se traduce directamente en el tamaño de la imagen en centímetros. Cuanto más grande sea la foto que queremos imprimir, más necesitamos ampliar cada píxel. En algún momento, pueden comenzar a ser visibles y la imagen perderá calidad y nitidez. Por lo tanto, debemos recordar acerca de la resolución de imagen apropiada, que se expresa usando la unidad “ppi” (píxeles por pulgada) que especifica el número de píxeles por 1 pulgada de la longitud de la imagen (1 pulgada es 2.54 cm). Para que una foto sea de buena calidad, debe haber al menos 300 píxeles por cada pulgada.

Editar fotos en programas gráficos realmente está haciendo cambios en los colores y la cantidad de píxeles. Para hacer que la foto ocupe menos espacio en el disco, podemos reducir su tamaño, es decir, reducir la cantidad de píxeles en

cada lado. Durante esta operación, asegúrese de que la foto mantenga una buena resolución. Si no le gusta la composición de la foto, podemos recortarla.

La belleza de la foto está influenciada no solo por la composición, sino también por sus colores. Para mejorarlo, podemos aclarar u oscurecer la imagen, así como cambiar su contraste (es decir, la diferencia entre tonos claros y oscuros). Muchos programas también tienen la opción de enriquecimiento automático del color, gracias al cual los colores se vuelven más vívidos. Tenemos superposiciones y filtros listos para usar, gracias a los cuales obtenemos varios efectos: fotos antiguas, en blanco y negro, con bordes borrosos o imitando imágenes pintadas. También hay muchas aplicaciones en línea que hacen que las fotos se conviertan fácilmente en cómics divertidos, memes o collages. La edición de fotos puede ser divertida al mismo tiempo que interesantes recuerdos de momentos agradables se mantendrán durante mucho tiempo.

2.2 Creación y edición de un video

La comunicación moderna se ha centrado en el sentido de la vista. Vivimos en una época en la que la capacidad de proporcionar información rápidamente no tiene precio, y el video es una de las fuerzas impulsoras de este estado de cosas y una poderosa herramienta de marketing. Una buena película evoca emociones, mueve la imaginación y afecta a las personas. La imagen en movimiento estimula el cerebro, haciendo que sea más fácil recordar el contenido transmitido de esta manera. Es importante destacar que podemos crearlos nosotros mismos. El único límite es tu imaginación. Porque cuando se trata de enviar y "procesar" material de video en el mercado, tenemos un montón de diferentes tipos de programas y aplicaciones que podemos usar tanto desde un ordenador, tableta o teléfono inteligente.

Por supuesto, no debemos olvidar que el video en sí mismo es solo un portador de contenido. Colocarlo en sus canales de difusión (página web, Facebook, Youtube...) no garantizará el éxito por adelantado. Sin embargo, constituye la base para las actividades de video marketing, que en los últimos años han entrado en el canon de las principales tendencias de comunicación. Nadie está sorprendido por la presencia de YouTube a la vanguardia de los motores de



búsqueda más populares en Internet. Este sitio de intercambio de videos de fama mundial se encuentra actualmente en segundo lugar, justo después de Google. Mucho cambiará en este asunto en los próximos años. Según Cisco, para 2017 el video representaba el 69% de todo el tráfico de Internet de los consumidores. Esta es una estadística bastante interesante. También es digno de mención la comparación de la empresa estadounidense de consultoría Forrester, según la cual un minuto de material de video vale 1.8 millones de palabras. Esta cantidad toma alrededor de 3.600 páginas de texto. Las estadísticas proporcionadas muestran la fuerza de un video bastante bien. Esto lo confirman los datos de un informe realizado en 2014 por DemandMetric y VidYard. Gracias a ellos, sabemos que casi el 70% de los especialistas en marketing utilizan el video como parte integral de la estrategia de comunicación. A su vez, en este grupo, hasta el 82% cree que gracias a esta forma de comunicación han logrado el éxito. Ciertamente, no solo la era de YouTube contribuyó a este estado de cosas, sino también otros sitios de redes sociales centrados en el consumo de videos o el desarrollo progresivo del área móvil.

Gracias a YouTube, el video ha ganado popularidad y el video marketing ha ganado una nueva cara. Sin embargo, la presencia generalizada de teléfonos inteligentes y tabletas ha dado nuevas oportunidades a los creadores de videos. Todos los días, varios tipos de sitios de redes sociales se inundan con un montón de videos de aficionados, generalmente cortos, que conquistan los corazones de los usuarios de Internet. Gracias a esto, el contenido de video como herramienta brinda oportunidades increíbles para aparecer en la web, sin tener que ser educado en este campo. Podemos crear un mensaje claro, legible y corto, adaptado al modelo actual de consumo de información.

Hace solo unos años, el video estaba reservado para grandes marcas con presupuestos específicos. La preparación del lugar era y es una tarea costosa. Todavía necesita mucho dinero para poner el producto terminado en los medios de difusión. El desarrollo de la tecnología ha hecho que el acceso al equipo necesario para crear video se haya estandarizado y generalizado, reduciendo



costes. Y entre las formas, los videos cortos comenzaron a dominar y se mantendrán en la cima durante mucho tiempo.

En este caso, los videos que imitan las producciones de aficionados son particularmente efectivas, lo que no solo puede afectar las ventas, sino que también contribuye a construir una imagen positiva de la empresa. Gracias a esto, tanto las pequeñas empresas como las grandes empresas tienen una amplia gama de posibilidades a la hora de crear materiales de video. Y en este asunto lo que cuenta sobre todo es la idea y la historia que queremos presentar.

Dependiendo del contexto, hay varios formatos probados que pueden interesar a los usuarios. Presentaciones de productos (video explicativo), todo tipo de tutoriales (video tutorial), testimonios, entrevistas, video blogs o animaciones: estos son solo algunos ejemplos. Sin embargo, la elección de la forma no puede ser accidental y debe coincidir con la especificidad de la empresa, la industria en la que opera la empresa o incluso las relaciones con los clientes. Sin embargo, hay mucho que presumir. La imaginación es la mayor limitación, no necesariamente el presupuesto o el equipo necesario para hacer un video.

No necesitamos ningún programa utilizado por profesionales para procesar videos simples. Podemos utilizar con éxito el software libre. En este sentido, "gratis" no significa peor, porque entre las herramientas de edición de video disponibles en el mercado también hay programas para creadores exigentes.

Vale la pena usar soluciones probadas. Los fanáticos de los productos Apple pueden elegir iMovie, que incluye muchas funciones de procesamiento de video muy buenas e intuitivas. Agregar plantillas de videos listas para usar, diseños de varios géneros, aumentar los colores, estabilizar la imagen, mejorar la calidad del sonido, elegir el tipo de transiciones o agregar subtítulos son solo algunas de las opciones de edición. Las soluciones de la aplicación en la versión iPad o iPhone son perfectas, donde el sistema de consejos que se muestra en la interfaz funciona perfectamente, lo que lleva a las soluciones necesarias para ensamblar un video simple. Después de editar el material, podemos ponerlo fácilmente en sitios de redes sociales seleccionados. El programa solo funciona en el



ecosistema de Apple, por lo que esto, desafortunadamente, debe considerarse una limitación.

Microsoft, por otro lado, ha elegido su producto estrella, a saber, Windows Movie Maker, que se puede descargar a su ordenador de forma gratuita si tiene Windows instalado. El programa es bastante fácil de usar. Permite a los usuarios combinar video, imagen y sonido usando arrastrar y soltar, similar a iMovie. Tiene todas las funciones básicas necesarias para editar. Agregar efectos es muy fácil, al igual que recortar un video. El producto terminado se puede cargar fácilmente en varios sitios como YouTube y Facebook. Las restricciones incluyen la falta de soporte para algunos formatos de video. Sin embargo, el uso del convertidor debería resolver el problema en unos minutos. Aquí, por ejemplo, Movavi Video Converter, una aplicación de conversión de video que admite todos los formatos de archivo, funciona bien. Una buena adición a Windows Movie Maker también es Wax 2.0, una herramienta no solo utilizada para la edición de videos, sino también para crear efectos especiales en 2D y 3D.

Una alternativa a Windows Movie Maker puede ser Ezvid, un programa gratuito para editar videos y crear una presentación de diapositivas en su ordenador. La herramienta es fácil de usar. El menú es intuitivo y minimalista, lo que facilita enormemente la navegación del programa.

Por otro lado, el editor de YouTube funciona muy bien en el procesamiento de video en línea. Solo hay una condición para poder usarla: la herramienta solo está disponible para los usuarios que tienen una cuenta de Gmail. En el programa, puedes agregar efectos específicos, música, subtítulos o incluso mezclar materiales de distintos videos, gracias a la función basada en la licencia Creative Commons.

WeVideo es otra herramienta para editar películas en línea, que funciona muy bien para crear videos cortos. Registrarse para obtener una cuenta gratuita no toma mucho tiempo. Gracias a esto, conseguimos un lugar en la nube para 5GB de materiales de video, acceso a 50 materiales de audio con licencia y la capacidad de publicar imágenes en otras ocho redes sociales, incluso en YouTube o Facebook . En el paquete obtenemos una paleta de posibilidades

bastante buena cuando se trata de editar materiales de video, incluidos 20 temas, varios tipos de efectos visuales, transiciones, tipografía y bandas sonoras. También podemos almacenar el producto terminado en línea en WeVideo. La herramienta también está disponible como una aplicación para dispositivos móviles.

Entre los programas de edición no puede faltar Magisto, que gracias a la automatización y la operación simplificada hasta el límite, hace que la edición de videos sea muy corta. Solo seleccione materiales de video y la aplicación los ensamblará automáticamente en una película de aspecto sensacional. Depende de nosotros elegir el estilo en el que se ensamblarán los archivos individuales y adaptar la banda sonora. El usuario solo selecciona el contenido de la película, y la aplicación es responsable de editar, estabilizar la imagen y enriquecerla con varios efectos, filtros y transiciones. Magisto está destinado solo para usuarios de iOS y Android.

Sin embargo, los fanáticos de Windows Phone no tienen motivos para quejarse, porque recibieron una aplicación que funciona muy bien, Movie Creator, que crea clips no solo de grabaciones de video, sino también de fotos. Microsoft Mobile lo ha puesto a disposición de forma gratuita para todos los propietarios de teléfonos inteligentes con Windows Phone 8.1. La aplicación tiene una interfaz intuitiva. Todos los elementos están marcados correctamente, por lo que es imposible mezclar funciones individuales. Una solución muy agradable entre las etapas individuales de la película es la oportunidad de utilizar la elección de la composición de la película, es decir, un esquema que no solo muestre los materiales, así como el método de su transición. Para una herramienta disponible de forma gratuita y en versión beta, ofrece un interesante paquete de posibilidades.

Si bien Windows Movie Maker e iMovie pueden aceptar fácilmente la corona en el área del software de edición de video gratuito, hay docenas de otros productos en el mercado que le permiten realizar funciones básicas de edición de video sin tener que buscar su billetera. Cada una de las soluciones requiere pruebas, todas tienen ventajas y desventajas. Sin embargo, vale la pena revisarlos y



publicar sus grabaciones en la web. Por ejemplo, Beyoncé lo hizo, por lo tanto, uno de los videos más populares en su canal es una película filmada con un teléfono inteligente. Vale la pena intentarlo porque la práctica hace al maestro.

3. Integración y procesamiento de contenido

Los editores de texto son el tipo más popular de programas de aplicación que se ejecutan en ordenadores personales. La razón es simple: independientemente de la profesión o los intereses del usuario, tarde o temprano tendrá que escribir e imprimir algunas palabras. Los arquitectos agregan descripciones y comentarios a sus proyectos creados en programas CAD, los financieros transforman el desarrollo de datos de hojas de cálculo en informes comerciales, los programadores crean documentación para sus trabajos trazados en compiladores.

Los procesadores de texto rápidamente fueron más allá de escribir texto, guardarlo en el disco duro e imprimirlo. Han ido apareciendo distintos formatos para los caracteres: negrita, cursiva, subrayar texto, cambiar el tamaño de fuente y el tipo de letra. El formato de párrafo permitió definir sangría de párrafo, espaciado entre líneas de texto, caracteres de tabulación e ingresar listas numeradas y sin numerar. Los atributos de formato de párrafo junto con el tamaño y la fuente del párrafo se recopilaron en estilos de texto. Desde el principio fue valioso buscar y reemplazar cadenas. Los editores de clase superior tienen diccionarios que revisan la ortografía y sugieren sinónimos, y le permiten ingresar gráficos, tablas y objetos desde otros programas. A medida que aparecen más y más editores y los formatos de texto creados para ellos, los filtros de importación y exportación de archivos de texto, que permiten el intercambio de datos entre programas, se han vuelto valiosos.

Desde la simple escritura de cartas y cartas oficiales, los usuarios de los editores han cambiado a la correspondencia comercial: imprimir calcomanías con direcciones de bases de datos de clientes, combinar correspondencia. Se



comenzaron a utilizar elementos de composición de computadora: muchas columnas de texto, texto en ángulo, letras de colores y elementos gráficos.

El tiempo de la máquina de escribir ha pasado. En el mundo de las páginas escritas: cartas oficiales, documentos científicos, notas de negocios o incluso ensayos escolares, ha sido sustituido por un ordenador y un editor de texto. El ordenador es más fácil de usar que una máquina de escribir y ofrece más posibilidades en máquinas de escribir inaccesibles, e incluso en nuevas máquinas de escribir electrónicas que se parecen más a un ordenador que a la antigua Underwood.

Si un ordenador ya está disponible, usar una máquina de escribir para crear textos es una solución peor que usar ese ordenador. Sin embargo, si no hay un ordenador y todavía hay una máquina de escribir en el escritorio, esta es un buen sustituto del ordenador. Luego, comprar un ordenador, impresora, procesador de texto, aprender a usar el ordenador primero y luego el editor en sí parece una solución peor. ¿Tal vez no? Entonces, ¿cuál es la diferencia entre un editor y una máquina de escribir, qué tiene de bueno que valga la pena abandonar la máquina?

Una máquina de escribir y un ordenador con un procesador de textos se utilizan para lo mismo: para crear un documento; ya que son herramientas diseñadas para crear documentos. Pero la máquina de escribir crea un documento único: una hoja con letras. Puede admitirlo en una fotocopidora, o cortarlo en pedazos para editar el texto de una manera diferente, usar varios líquidos o papeles de corrección para las correcciones, pero estos son métodos bastante medievales. El editor también crea una hoja con letras, pero recuerda su fuente u original: una serie de letras guardadas primero en su memoria y luego en un archivo del ordenador. Crear una copia adicional, cambiar párrafos de texto, corregir errores: todo esto se hace dentro del editor con unos pocos comandos. Pero lo más importante es que se recuerda el contenido y la apariencia del documento y, si lo necesita al día siguiente o al año, recupera el archivo del disco. El editor crea un documento que se puede usar varias veces.

La creación e impresión de un documento se separa en un editor de texto y se suceden; se crea un documento en la máquina de escribir tal como aparece en una hoja de papel; estas dos etapas están conectadas y tienen lugar simultáneamente.

Trabajar con un editor de texto le permite olvidarse de muchos aspectos técnicos de ingresar texto y enfocarse en el texto mismo. Para documentos largos y corregidos repetidamente, como un libro o una disertación, el tiempo que lleva prepararlos se reduce significativamente, pero también puede ver algo perverso: un editor de texto no siempre es mejor que una máquina de escribir. Uno de mis amigos, un escritor de fantasía, dice que todavía prefiere una máquina de escribir en lugar de un editor. Por supuesto, él conoce todas las ventajas del editor y almacena todo su trabajo en forma de archivos de computadora. Pero el trabajo del escritor consiste en correcciones constantes, creando nuevas versiones, complementando, este escritor prefiere escribir el texto de la historia; entonces puede pensarlo mejor y hacer correcciones. El texto terminado en la pantalla de el ordenador te hace perezoso: ya no quieres mejorar nada, mejor déjalo como está y continúa escribiendo. Usar el editor no es solo una cuestión técnica, sino que cambia la herramienta. También se trata de cambiar su filosofía de trabajo, combinando pensamiento, escritura a mano y escribiendo letras en un ordenador.

4. Cumplimiento de los derechos de autor y las licencias

La web es ahora la principal fuente de información para la mayoría de nosotros. La realidad virtual resulta ser insustituible tanto en términos de conocimiento disponible como de información actual, que necesitamos "por ahora". Uno de los grandes inventos del siglo pasado nos brinda la oportunidad de acceder de manera rápida y económica a recursos de conocimiento potencialmente inagotables.

Para ello, el conocimiento es transmitido a través de sitios web. Algunos copian el contenido de la autoría de otra persona, luego lo colocan en sus sitios web (asignando implícitamente su autoría al contenido copiado). Luego, muy a menudo sin saberlo, actuamos en contra de la ley existente, copiando los trabajos de otra persona y haciéndolos públicos. Todo el contenido, incluidos los publicados en sitios web, está protegido por derechos de autor, sobre los cuales, en el contexto de Internet, escribiremos un poco más. Comenzaremos explicando qué es el copyright y a qué se refiere este término.

La ley de derechos de autor define todos los derechos del autor de una obra. Las disposiciones sobre derechos de autor se asocian principalmente con los derechos del autor a decidir cómo usar el trabajo, así como a obtener beneficios financieros del trabajo. Las reglamentaciones aplicables se han incluido en la Ley 2/2019, de 1 de marzo, por la que se modifica la Ley de Propiedad Intelectual aprobada por el Real Decreto 1/1996, de 12 de abril.

Inicialmente, aprendemos de la Ley qué está exactamente protegido por las disposiciones (es decir, cuál es el tema de protección). Muchas personas asocian Internet con la libertad, incluida la copia. A menudo tenemos la sensación ilusoria de que un artículo publicado en un sitio web no tiene la misma protección que un artículo impreso en una revista. Mientras tanto, cada canción está sujeta a derechos de autor: expresada por palabra, símbolo matemático, signo gráfico (literario, periodístico, científico, cartográfico, programa de ordenador); el plástico; fotográfico; Laúd; diseño industrial; planificación arquitectónica y planificación urbana; verbal y musical; escenario y música, coreográfica, pantomímica; audiovisual (visual y audio).

Por lo tanto, los derechos de autor pertenecen al autor, independientemente de la forma y el lugar de publicación de la obra. Es de destacar que la protección de los derechos de autor es disfrutada incondicionalmente por cada autor, independientemente de si ha hecho algo al respecto. Incluso las obras inacabadas están sujetas a la protección vigente desde su creación. Sin embargo, como parte del derecho de autor, distinguimos el derecho de autor personal y los derechos de propiedad.

Los derechos de autor personales definen un tipo de relación entre el artista y la canción. Se basa en el derecho inalienable del autor de la obra (y no está sujeto a rendición) a: ser reconocido como autor de la canción; marque el trabajo con su nombre, apodo o para compartirlo de forma anónima (y luego nadie más puede firmarlo); la integridad del contenido y la forma del trabajo, su uso justo; decidir sobre su primer lanzamiento, haciéndolo público; el derecho a supervisar el uso de la obra.

El alcance de la protección de los derechos de autor personales relacionados con programas de ordenador es un poco más limitado. Los autores de tales obras solo tienen los derechos de autor de la canción, así como marcarla con su nombre, apodo o compartirla de forma anónima.

Los derechos de autor están relacionados con el derecho del autor a usar el trabajo y deshacerse de él, y también, lo que es importante, a la remuneración recaudada por el uso del trabajo por otros. El autor de la canción realmente tiene el monopolio a su disposición. La ley define los llamados campos de explotación que especifican el tipo de derechos de autor.

Los campos de explotación de muestra están relacionados con: grabación y reproducción de una obra (producción mediante una técnica específica, por ejemplo, impresión, digital, etc.); distribución del original o copias en las que se grabó el trabajo (por ejemplo, alquilar el original o las copias); difundir el trabajo de una manera diferente que antes (por ejemplo, realizar públicamente, mostrar, compartir públicamente, etc.).

Después de que el autor difunde el trabajo, todos tienen derecho a usar el trabajo de forma gratuita sin tener que obtener un permiso del creador, para uso personal. Por lo tanto, está permitido descargar una canción de Internet para sus propios fines personales. Por ejemplo, copiar e imprimir un artículo de un sitio para uso personal no está sancionado por la ley. Sin embargo, los actos punibles incluyen compartir o sacar provecho de una canción (por ejemplo, vender una canción).

Es diferente en el caso de los programas de ordenador. El programa de ordenador puede ser utilizado, incluso solo para uso personal, solo por una



persona que tenga una licencia para ello. En todos los casos, quienes infringen los derechos de autor se enfrentan a la responsabilidad penal y civil.

Los derechos de autor son transferibles y pueden ser intercambiados, excepto los derechos de autor personales/morales, los cuales son considerados permanentes e intransferibles en España. El creador puede transferir sus derechos con respecto a un campo específico de explotación a cualquier persona física o entidad comercial. En este caso, por ejemplo, el autor no tendrá derecho a recibir beneficios financieros por la venta de copias de su obra.

Es importante saber que los derechos de autor se heredan, pero no son perpetuos. Se aplican durante toda la vida del creador de la obra, y luego 70 años después de su muerte (es decir, por ejemplo, los herederos heredan la ley). Si el autor es anónimo, la ley se aplica durante 70 años a partir de la fecha en que se distribuyó la canción por primera vez. Este tiempo no puede ser reducido o extendido.

El derecho de reimpresión le permite distribuir el trabajo de alguien para obtener información sin obtener el permiso del autor. Sin embargo, no todos pueden distribuir obras. Este privilegio está reservado para los "elegidos", es decir, para la prensa, la radio y la televisión. La mayor dificultad hoy en día es identificar los sitios web que se clasifican como prensa pero no lo son realmente.

Es extremadamente importante que el contenido que usamos (para reimpresión) permanezca sin cambios. Esto se aplica a los textos, pero también a las fotos. Recordemos esto cuando compartamos las fotos de alguien en nuestro sitio web. No pueden tener dimensiones distintas al original, entre otras cosas para que la calidad de la foto no cambie.

Si desea reimprimir cualquier canción, debe proporcionar el nombre del autor (o el apodo del creador) y el origen del creador. En el caso de que el trabajo sea anónimo, debemos informar a nuestros lectores para que no atribuyan (incluso sin saberlo) su autoría. No debemos engañar a los lectores.

No olvidemos que, a pesar de que el consentimiento del autor para la implementación del derecho de reimpresión de una obra ya difundida no es

necesario, tiene derecho a exigir una remuneración por el uso de sus obras. Es una buena idea leer más las leyes de derechos de autor para averiguar exactamente en qué casos no se debe pagar esta remuneración.

Los propietarios de sitios web también pueden hacer uso de la cotización correcta. Se rigen por la ley de derechos de autor, cuyas disposiciones permiten la cita de fragmentos de otras obras o la publicación de pequeñas obras en su totalidad (que fueron previamente difundidas por sus autores). Sin embargo, las citas solo son posibles si la cita está justificada (por ejemplo, enseñanza, análisis crítico). Podemos usar la cotización correctamente sin pagarle al autor.

Si citamos una pieza de una canción o una canción pequeña, debemos cumplir varias condiciones. En primer lugar, la persona que cita tiene derecho a citar las palabras de alguien, pero solo en su trabajo. Una cita puede no ser el único pensamiento expresado por la persona que cita, sino una parte legítima de otro trabajo.

Los fragmentos citados deben ser reconocibles, deben ser visiblemente diferentes del resto del texto. Al citar, también debemos informar sobre el autor del trabajo citado, así como la fuente exacta.

Este artículo es una expresión del conocimiento y las opiniones de los autores y no puede ser la base de ningún reclamo. El propietario del sitio web no garantiza que la información contenida en este documento sea verdadera y no es responsable de ningún daño que pueda resultar de tomar una decisión basada en la información contenida en este documento.

5. Programar

Se habla mucho sobre programación en estos días. La popularidad de la programación se demuestra por su interés entre el público mayor y el joven. Los niños sueñan con crear robots que sean compañeros divertidos, mientras que los adultos construyen y desarrollan robots para facilitar las tareas cotidianas. El tren de programación está asociado con el aumento de la digitalización. Todo lo que nos rodea está "vivo" y "pensando". Los teléfonos inteligentes pueden

sugerir un restaurante para la noche y buscar en la galería de fotos bajo un eslogan específico, las aspiradoras pueden limpiar de acuerdo con el cronograma que establezcamos, estacionar autos, cambiar de carril y conducir automáticamente al destino. La programación te permite hacer tus sueños realidad. Somos capaces de crear la realidad perfecta gracias a unas pocas líneas de código.

¿Por qué vale la pena aprender a programar? ¿Cuánto tiempo lleva aprender a programar? Es difícil de decir, pero ciertamente es duradero y requiere mucho tiempo. Hay más beneficios de ello.

La programación obliga al pensamiento lógico y creativo. Muchas soluciones a los acertijos de programación problemáticos surgen como resultado de combinar el orden lógico de las operaciones realizadas con el pensamiento original.

Construirás tu Smartdom tú mismo. ¡Con conocimientos básicos de programación, usted puede planificar el funcionamiento de su smartdom usted mismo! Dependerá de usted cómo funciona el controlador y cómo administra los dispositivos.

Podrás escribir la aplicación que te falta. Explorar los secretos de la programación le brindará conocimientos y habilidades que lo ayudarán a llenar los nichos del mercado y brindar a los usuarios una nueva calidad.

Obtendrá un trabajo gratuito y bien remunerado. Como buen programador, tiene la oportunidad de establecer una cooperación con clientes de todo el mundo.

La programación consiste en diseñar, crear, probar y mantener el código fuente de programas de ordenador y dispositivos equipados con microcontroladores. El programador utiliza el conocimiento de muchos campos en su trabajo diario. Para escribir bien los programas, debe dominar las estructuras de datos, los algoritmos y tener conocimiento de los compiladores. Sin embargo, el elemento más importante es el conocimiento de los lenguajes de programación y la capacidad de usarlos en la práctica.

Los lenguajes de programación son una herramienta con la que logra el efecto deseado, es decir, implementa el funcionamiento del algoritmo imaginario. Lo

más importante al elegir un lenguaje de programación es pensar y un propósito claramente definido del programa. Cada idioma tiene sus pros y sus contras, cada uno de ellos puede ayudarnos de una manera diferente. Como programador, usted decide qué herramientas (es decir, lenguajes de programación) utiliza en su trabajo para lograr el resultado deseado.

¿Cuál es la diferencia entre codificación y programación? Estas son a menudo actividades equiparadas, que, sin embargo, difieren ligeramente en su especificidad. La codificación implica escribir código, convertirlo de un idioma a otro, mientras que la programación se basa en crear y desarrollar un archivo de máquina ejecutable que contenga una serie de instrucciones. El propósito principal de la codificación es facilitar la comunicación entre personas y máquinas, mientras que la programación es el proceso de escritura formal de códigos. La codificación es el primer paso introductorio a la programación, que es la forma básica de comunicación entre las personas y la máquina, que consiste en estructuras complejas. Por lo tanto, la codificación es la etapa inicial de la programación, que gracias a consultas y algoritmos complejos es capaz de obtener los efectos apropiados. Por lo tanto, la programación es una versión avanzada y más compleja de la codificación. En resumen: la codificación es parte de un enfoque de programación que implica traducir requisitos, escribir líneas de código y luego implementarlas en máquinas. La programación, por otro lado, se ocupa de un área más grande, que consiste en consultas críticas, depuración, compilación, prueba e implementación. Debido a supuestos de codificación similares, los programadores a menudo también actúan como codificadores.

6. Resumen

Hoy en día, integrar y elaborar contenido digital es necesario no solo en el trabajo sino también en la vida cotidiana. El conocimiento sobre la edición de fotos y videos, las herramientas disponibles para este proceso, la edición de textos, los derechos de autor y las licencias y el proceso de programación es una de las habilidades más importantes que permite para funcionar en el mundo digital.



Bibliografia:

<https://marketerplus.pl/teksty/artykuly/postaw-na-wideo-darmowe-narzedzia-do-edycji-filmow/>

https://www.aplus.pl/www/porady/prawo_autorskie.php

<https://codecool.com/pl/wiedza/programowanie-co-to-jest-i-jak-zaczac/>