

Proyecto de investigación I+D: EDU
2010-21395-C03



Competencia Mediática

GUÍA DIDÁCTICA Nº 3.

«El prosumidor»

PÍLDORAS AUDIOVISUALES EDUCATIVAS. «EL MONOSABIO»



Jacqueline Sánchez Carrero

Profesora del Máster de Educación y Comunicación de la Universidad de Huelva.
jsanchezcarrero@gmail.com



Mari Carmen Caldeiro Pedreira

Miembro de la Red Alfamed y del Consejo Técnico de la Revista Comunicar.
mariccaldeiro@yahoo.es

Revisoras: Paula Renés Arellano, Ana Sedeño Valdellós, Inmaculada Berlanga

Por «prosumidor» se conoce a aquella persona que desarrolla una doble acción de cara a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estas acciones son la del productor y la del consumidor de contenidos. Esto quiere decir que desarrolla prácticas asociadas a la web 2.0, en la cual puede producir contenidos digitales (imágenes, vídeos, música, etc.). Su origen se remonta a los años 70 del siglo XX cuando hacía referencia a aquellas actividades que el individuo realizaba para sí mismo, tenía vinculación principalmente con la economía, por ejemplo el productor que elaboraba sus propios productos y los consumía evitando los intermediarios. A principio de los 70 Marshall McLuhan y Barrington Nevitt trabajaron el concepto en su libro *Take Today*, y más adelante Alvin Toffler en su obra *La Tercera Ola* (1980) afirmó: «Los prosumidores son personas que consumen lo que ellos mismos producen». Hoy en día la mayoría de nosotros los usuarios de Internet somos prosumidores, hacemos de canal de comunicación de los mensajes puesto que consumimos contenidos digitales y, con frecuencia, los producimos también.

Proyecto I+D Competencia Mediática

Proyecto de investigación que tiene como objetivo detectar necesidades y carencias que repercutan en un déficit en la competencia en comunicación audiovisual de la ciudadanía en España. En él participan la Universidad Pompeu Fabra (UFP), la Universidad de Huelva (UHU) y la Universidad de Valladolid.

Título de la píldora audiovisual: El Prosumidor.

Enlace al vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=9xSwLdAysqs>

Duración: 1 minuto 28 segundos

Objetivo: Acercarnos al significado de «prosumidor» en el ámbito de la comunicación

Conceptos clave

Consumidor
Digitalización
Inteligencia colectiva
Mediatización
Medios de comunicación
Medios digitales
Producción audiovisual
Productor
Redes sociales
Revolución agrícola
Revolución industrial
Revolución tecnológica
Sociedad del Conocimiento
Web 2.0

Proyecto de Excelencia «La Competencia audiovisual de la ciudadanía andaluza. Estrategias de alfabetización mediática TIC en la sociedad del ocio digital». Grupo de Investigación Ágora

Actividades a realizar con el alumnado antes del visionado

1. Comentarios y ejemplos de prácticas del prosumidor. Introducir el tema con ejemplos como el proceso de la fotografía antes y ahora, el vídeo y el cine analógico y digital. Ambos necesitaban de equipos y personas especializadas para obtener un resultado final.

2.- Repasar los conceptos de las palabras clave en el ámbito del prosumidor.

Productor: generador de contenidos. Desarrolla

procesos de preproducción (planificación), producción (grabación) y postproducción (edición) de mensajes visuales (imágenes), de sonido (música) o audiovisuales (vídeo).

Consumidor: en este caso persona que consume contenidos digitales.

Prosumidor: persona que produce y consume sus propios productos, en este caso en la web 2.0.



Bibliografía recomendada

Alzate, C. & Cardona G. (2012). *Hacia la Sostenibilidad Del Sistema Prosumidor*. Madrid: Editorial Academia Española.

Dezuanni, M. & Monroy, A. (2012). «Prosumidores interculturales»: la creación de medios digitales globales entre los jóvenes. *Comunicar*, 38, 59-66.

Jenkins, H. (2008). *Convergence cultura: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Sánchez Carrero, J. y Contreras Pulido, P. (2012) «De cara al prosumidor: producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0». *Icono14* 10(3), 62-84,

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Plaza & Janes. S.A. Editores.

Videografía

Alvin Toffler explica qué es un prosumidor
Prosumer: el futuro de Internet «Prometeus»

Actividades a realizar con el alumnado después del visionado

1.- Repasar los conceptos de Productor, Consumidor y Prosumidor.

2.- Ejemplos de herramientas de publicación para el prosumidor (Flickr, Movie Maker, Audacity, Blogs, Bancos de fotos, Facebook, Wikipedia, Google docs., Fotolog, You Tube etc.)

3.- Ejercicio: elige un ejemplo de esta píldora de

«El monosabio» y crea otros nuevos ejemplos sobre el mismo concepto de prosumidor.

4.- Ejercicio: Crear un blog con textos, audios y vídeos producidos por ellos mismos.

5.- La ética de la publicación en la Red. Repasar los valores de educación, responsabilidad y respeto en Internet.

Recursos adicionales

El prosumidor: cómo es y cómo se comporta

<http://comunidad.iebschool.com/iebs/general/prosumidor/>

La Prosumisión - Fenómeno de Comunicación Digital

<https://prezi.com/fo3qzsvaiztx/la-prosumision-fenomeno-de-comunicacion-digital/>

Beneficios del estudiante prosumidor

<http://sonianes.blogspot.com.es/2012/03/web-20-los-prosumidores.html>





Los arhuacos, en el norte de Colombia, ven cine por primera vez

La comunidad arhuaca vio en septiembre de 2015, por primera vez una producción cinematográfica. Disfrutaron de 'Colombia, magia salvaje', un documental que explora los paisajes colombianos más desconocidos. Los arhuacos viven en casas circulares con paredes de barro, techos de paja y bases formadas por piedras, en el norte de Colombia. Allí, no llega la electricidad ni el agua corriente. Al final de la proyección, los aplausos, ante la imposibilidad de comunicarlo en su lengua, fueron la señal de aprobación con la que la comunidad felicitó su primera proyección de cine. Fotos de Camilo Rozo para «El País», publicadas el 9 de septiembre de 2015.